

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Le Sombre Autel de Katar

Une aventure pour 2 à 4 joueurs



CREDITS

Rédaction :
Relecture et correction:
Conception graphique:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottir
Wizards of the Coast, Paizo

Les grosses gouttes de sang coulaient le long du corselet de Harsha, un garde du seigneur de la province de Cuddapah. Lâché silencieusement sur le sol, le corps de Harsha exhala son dernier souffle et commença à répandre à nouveau son sang sur les marches de marbre de l'entrée du jardin. La musique des carillons éoliens et l'odeur de l'encens flottait dans l'air, ce qui donnait au jardin un semblant de sérénité; et une sensation d'horreur. Le meurtrier d'Harsha se déplaçait rapidement, mais silencieusement à travers le hall d'entrée du jardin. La lame de l'assassin dégoulinait de sang rouge vif et laissait une traînée comme il se glissait dans l'escalier qui le mènerait vers les quartiers de vie du seigneur Gopali et de sa famille condamnée.

Comme l'assassin approchait d'une fenêtre ouverte ornée de vignes et de douces fleurs, la demi-lune éclaira la poitrine de l'intrus. Une petite amulette noire accrochée sur sa poitrine; une amulette identifiant l'assassin comme un fidèle de Katar. Hertus de Katar se glissa lentement vers le premier palier de marbre et écouta attentivement les sons. Ses sens d'origine animale comme pris dans son environnement; lui laissaient entendre que tout était comme il se devait. Tout à coup, il perçut un scintillement dans les bougies qui ornaient les lieux, se déplaçant du couloir vers le palier où il se trouvait. Son corps vêtu de sombre sembla fusionner avec les plantes et les statues qui bordaient le palier de marbre, devenant plus ombre qu'homme.

Un serviteur enturbanné marchait vers la cachette d'Hertus; dans ses mains, il portait une bougie et un sac d'encens. Avec la vitesse de l'éclair et un silence de mort, Hertus frappa le serviteur comme il passait. Comme un cobra mortel, son poignard plongea dans le dos du

servant, encore et encore. Aucun son ne sortit de la bouche du malheureux car Hertus l'avait étouffé avec un morceau de son propre costume sombre. Il posa le cadavre du serviteur parmi les plantes, puis traça son chemin furtivement dans le couloir vers les quartiers d'habitation, sa tête se balançant d'un côté à l'autre, semblable au cobra qu'il singeait.

Au bout du couloir, un passage permettait d'aller à droite ou à gauche. La silhouette sombre se tourna lentement vers la droite, remarquant une grande double porte à seulement trente pas. Le couloir gauche disparaissait progressivement dans l'obscurité. Voyant le sceau du Seigneur Gopali sur la double porte, Hertus commença à se déplacer lentement dans le couloir, à l'affût du moindre bruit. Quand il parvint à la double porte, il posa sa tête contre le bois, cherchant à percevoir les sons et les mouvements. Hertus trouva étrange que le Seigneur Gopali n'ait pas posté de gardes devant sa chambre à coucher? Cependant, cela n'avait pas vraiment d'importance pour lui, il était venu tuer le Seigneur et sa famille car il avait attenté à l'honneur de la fille d'un autre Seigneur. Cela n'avait pas d'importance pour lui de savoir qui avait raison ou tort dans cette affaire, il avait été payé et Katar exigeait son dû.

Lentement, Hertus poussa sur les portes qui s'ouvrirent silencieusement sur leurs gonds huilés. La chambre était très sombre et aussi silencieuse qu'une tombe; aucune bougie n'était allumée. Soudain, un vent violent souffla à travers les fenêtres, faisant bouger les rideaux et laissant pénétrer les rayons de la lune dans la pièce.

Immédiatement il devint évident que ce n'était pas la chambre du Seigneur Gopali. La chambre était jonché de boîtes, de paquets et de sacs de grain. Hertus avait été trompé et si ce n'était pas la chambre du Seigneur alors où était-il? Le vent souffla de nouveau dans les rideaux apportant avec lui le son de carillons dans le lointain. Non, pensa Hertus, pas des carillons mais des cloches! Il se retourna rapidement et fut par les doubles portes dans le couloir. Il avait à peine parcouru la moitié du chemin quand une grande porte s'ouvrit quelque part le long du couloir, déversant un déluge de lumière ainsi qu'un groupe de gardes armés. La chambre derrière lui était une impasse; ces petites fenêtres ne lui permettraient pas de fuir par les toits. Sa seule sortie possible était bloquée par la garde du Seigneur des lieux. Saisissant son cimenterre courbe Hertus poussa un cri de rage et de mépris: 'Que la lame de minuit coupe mon chemin vers le salut!' Sachant qu'aujourd'hui était son dernier jour parmi le monde des hommes mortels, il chargea le mur de cimenterres et de lances de guerre qui se dressait devant lui...

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle. De quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes. Cette aventure devrait se dérouler dans un royaume tropical, les terres du sud de l'Allansia feraient ici un cadre idéal.

L'aventure :

Durant trente longues et sombres années, le culte de Katar est resté caché dans les jungles humides et hantées du sud de l'Allansia. Les fidèles de Katar, pour la plupart des assassins et des voleurs adoraient secrètement leur déesse dans des ruines cachées profondément dans les jungles sombres et parfois même dans le ventre mou de la civilisation.

Le roi Bhunda Chan accorda les plus hautes récompenses pour la capture ou la mort de tous les membres connus de ce culte mortifère et fit savoir que toute personne qui hébergerait ou aiderait d'une manière quelconque les adeptes de Katar ferait face au jugement royal. À cette fin, Bhunda Chan confia à son maître espion, Dergith Vrul, la tâche de déraciner les nids de ce culte sombre et d'exécuter leurs membres.

Jusqu'à récemment, très peu de pistes ou d'informations sur les assassins Katari sont parvenus aux oreilles de Dergith Vrul. Cependant, il y a quatre jours, le maître espion a reçu un message provenant d'une

source mystique. Un Rakshasa (un esprit félin) nommé Yurra, a contacté Dergith Vrul dans ses rêves et lui a conseillé d'envoyer des hommes vers un ancien lieu de culte dans le Bois brumeux d'Al'Merraz. Un problème est immédiatement apparu car le bois d'Al'Merraz se trouve à la frontière du royaume dans les terres noires d'Uttara Kuru.



Les sombres autels auraient été conçus il y a des millénaires et on les dit imprégnés par la puissance de leur sombre mère. Il est aussi dit que tout fidèle qui déverse le sang d'innocents sur l'autel se verrait accorder des pouvoirs en rapport au sacrifice exécuté. Les adeptes de Katar furent pourchassés et abattus, et la plupart des autels restants furent enterrés ou perdus. Cependant, la seule vérité qui ne fut jamais connue était que les autels ne pouvaient pas être détruits par les hommes et ne pouvaient qu'être caché du monde afin que personne ne puisse faire appel à leurs sombres pouvoirs.

Bien que le temple en ruine se trouve à la frontière d'Uttar Kuru, Dergith Vrul ne peut ignorer cette possible menace. Les troupes royales ne peuvent être envoyées à travers la frontière pour éliminer les cultistes, la subtilité et la ruse doivent donc prévaloir. Dergith Vrul, à travers son réseau d'espionnage, est en contact avec plusieurs mercenaires ou aventuriers indépendants et il fait donc embaucher pour une mission secrète. Le groupe doit rencontrer un de ses lieutenants, Bahu Dasa, dans le village de Kepthhamun, qui se trouvent près de la frontière de l'Uttara Kuru.

La vérité sur cette histoire :

Il y a plus de deux ans, l'une des dernières prêtresses survivantes de Katar trouva le temple détruit de Shirma. Shirma, autrefois un temple magnifique fait de pierre sombre et d'obsidienne, n'était maintenant plus rien qu'un tas de ruines recouvert par la jungle, juste à la frontière des terres noires d'Uttara Kuru. Vadavaa Sharman, fidèle prêtresse de Katar, avait cherché le temple en ruine de Shirma pendant plus de cinq ans. Sa quête avait débuté dans la ville de Samundri où elle avait reçu l'enseignement des voies de Katar dès son plus jeune âge. Avec le temps elle s'y était taillée une réputation d'assassin compétent.

Lors d'une nuit sans lune durant laquelle Vadavaa assassina un marchand et toute sa famille elle découvrit un ancien parchemin qui parlait d'un temple détruit du culte de Katar. Depuis ce jour, elle consacra sa vie à la découverte de ce temple et à sa restauration pour la gloire de sa déesse.



Vadavaa s'était lentement taillée une réputation de meurtrière sans pitié et beaucoup d'assassins pensaient qu'elle était une incarnation de Katar elle-même. Après avoir découvert le temple perdu de Shirma, Vadavaa rassembla ses fidèles afin de rendre hommage au retour de leur déesse.

Les voleurs, les meurtriers et les assassins des royaumes alentours commencèrent à migrer vers le sud, vers le village de Kepthhamun. Tous étaient déguisés et firent tout leur possible pour tenir leur présence secrète. Vadavaa ne trouva qu'un unique obstacle sur son chemin - un sorcier nommé Yurra, qui résidait au sein d'une tour à à peine six kilomètres de l'emplacement de l'ancien temple. Ne sachant si le sorcier révélerait ses plans aux autorités, Vadavaa mit sur pied une équipe d'assassins afin de l'éliminer durant son sommeil. Mais Yurra était un sorcier qualifié et non un simple apprenti, ainsi fut il réveiller avant l'arrivée de ses meurtriers. Yurra chassa les assassins et envoya un message à Dergith Vrul pour l'avertir du danger qui couvait dans la jungle.

Ayant échoué à tuer Yurra, Vadavaa n'eut d'autre choix que d'agir immédiatement. Elle ordonna à plusieurs de ses fidèles de se faufiler dans le village de Kepthhamun et de capturer des citoyens sans méfiance pour le sacrifice. L'aventure commence lorsque le groupe arrive à Kepthhamun peu après les enlèvements.

Les rencontres :

1-Le Village

Les personnages devraient arriver le matin peu de temps après les enlèvements. Le village est dans un chaos complet et des miliciens et des civils armés errent encore dans les rues à la recherche de l'ennemi invisible qui vient de frapper. Les personnages devront procéder à des tests de Leadership pour convaincre les villageois en colère qu'ils n'ont rien à voir avec les enlèvements, le statut social des villageois et des gardes de devrait pas dépasser 2. Le MJ pourrait envisager de fournir aux personnages une ordonnance royale démontrant qu'ils ont été envoyés par le gouvernement pour une mission à accomplir dans la région. Après avoir convaincu les villageois qu'ils n'ont rien à voir avec les enlèvements, ils seront abordés par le patel (chef du village).

Varman Kohada abordera le groupe et leur demandera leur aide. Varman Kohada a déjà envoyé une demande d'assistance au nord, vers la forteresse de Dahatma, sollicitant l'aide des troupes royales qui y sont stationnées. À l'insu de Varman Kohada et des personnages, Dergith Vrul a envoyé au prince Sullima, cousin de Bhunda Chan, qui contrôle la forteresse cinq cents troupes royales pour la renforcer et aider à l'élimination des assassins Katari.

Il faudra environ un mois pour que l'armée du prince Sullima atteigne le village de Kepthhamun. Varman Kohada estime que toute aide royale ne viendra pas avant plusieurs jours et il craint pour la vie de sa fille disparue, ainsi que celles des vingt trois villageois manquants.

La village de Kepthhamun n'est pas riche cependant le Varman est disposé à fournir à chacun des personnages de la nourriture et des fournitures diverses, il offre également un sac de 600 pièces d'argent pour le retour en toute sécurité des villageois. Si les personnages réussissent un test de CHA avec succès, Varman Kohada révélera que le sorcier Yurra est un parent éloigné et que s'ils reviennent avec les villageois, il pourra les introduire auprès du puissant archimage.

Si le groupe accepte cette offre, Varman Kohada leur fournit immédiatement une liste des noms des villageois disparus. Une fois que le groupe quitte le village, il est immédiatement suivi par un des espions de Vadavaa. L'assassin, Ranjit et ses six compagnons seront cachés et prêts pour une embuscade à seulement deux kilomètres à l'extérieur du village. Ranjit dispose également de deux panthères formées pour attaquer quiconque leur est désigné. Ranjit et ses assassins se battent jusqu'à la mort. Même si les personnages arrivent à capturer un assassin vivant, ils n'obtiendront aucune information, même

sous la torture. Si l'un des personnages est un érudit et est capable d'utiliser la magie, la seule information qu'il sera en mesure d'obtenir sera la route menant à travers la frontière vers Uttara Kuru. S'ils fouillent les corps ils pourront découvrir 78 pièces d'argent, 2 colliers d'or (symbole de Katar), un poignard Kukri.

Ranjit, chef assassin :

HAB : 8 END: 12 Arme : épée Armure : Cuirasse

Assassins (6) :

HAB : 6 END: 8 Arme : épée Armure : Cuirasse

Panthères :

HAB : 8 END: 6 Arme : griffes (petit) Armure : aucune

Après avoir traversé la frontière de l'Uttara Kuru, le groupe se heurte à une patrouille frontalière. Les patrouilleurs sont composés d'une dizaine de soldats montés à dos de lézards géants. Il devient vite apparent que quelque chose ne va pas avec ces hommes et les personnages devraient être autorisés à faire un test de CHA.

Les aventuriers remarqueront alors que les vêtements des patrouilleurs sont négligés et sales. Ils pourraient également remarquer que la patrouille a du mal à gérer ses montures et qu'il y a des taches de sang sur certains de leurs uniformes. Si le groupe ne prend pas l'initiative, alors les faux patrouilleurs le font. La «patrouille» est en fait morte, éliminée par des assassins Katari qui ont pris leurs uniformes et leurs montures. Lorsque le combat commence, la plupart des assassins sautent au sol et utilisent leurs armes favorites; cimeterre, Kukri poignard, garrot, etc.

Une fouille des corps permet de découvrir 55 pièces d'argent, 9 pièces d'or, 13 pierres semi-précieuses, une amulette katari qui donne à l'utilisateur la capacité d'une bague de puissance et un flacon de liquide lumineux qui éclaire dans un rayon de 1,5 mètres d'une lueur vert pâle. Comme dans la rencontre précédente, ces Katari luttent à mort.

Badari, chef assassin :

HAB : 8 END: 12 Arme : épée Armure : Cuirasse

Assassins (6) :

HAB : 6 END: 8 Arme : épée Armure : Cuirasse

Lézards de monte (6) :

HAB : 8 END: 6 Arme : griffes (petit) Armure : légère

Après avoir voyagé dans le Bois d'Al'Merraz pendant environ deux heures, le groupe arrive dans une petite clairière. Les aventuriers peuvent y trouver des arbres fruitiers et un petit ruisseau situé dans un affleurement rocheux. Que le groupe décide de se reposer ou non il est presque immédiatement attaqué par une nuée de Torbles. Encore appelées punaises de vase, ces créatures sont un mélange de cancrelat et de limace.



Le ruisseau possède de légères qualités régénératives et quiconque en boit récupère jusqu'à 10 points d'Endurance. Les torbles ne gagnent aucun avantage de ce pouvoir de guérison. Peu importe que le

bénéficiaire en boive une gorgée ou un litre, elle ne pourra jamais récupérer plus de 10 points d'Endurance par jour. Lorsque les personnages auront vaincu les torbles ils pourront découvrir plusieurs vêtements déchirés et des corps démembrés à divers stade de digestion. Vadavaa était venu ici avec un groupe de ses assassins et a tenté de lier les petites créatures à son service mais le sort à échoué et vadavaa n'en a réchappé que de justesse.

Les personnages qui fouillent les lieux avec succès peuvent trouver le trésor suivant reposant sous l'eau du ruisseau, (23 pièces d'or, 88 pièces d'argent, 4 bijoux en or serti de pierres semi-précieuses, 2 amulettes en argent avec un symbole royal, 23 pierres précieuses en vrac (100 P.Or)).

4-Le temple de Shirma

2- La patrouille

Le personnage devraient arriver aux ruines de Shirma pendant la nuit. Si le groupe tente de se faufiler dans les ruines pendant la journée, ils seront très certainement capturés. S'ils envoient un éclaireur ils peuvent obtenir une représentation générale des lieux. Les lieux sont composés de cinq bâtiments plus ou moins en ruines.

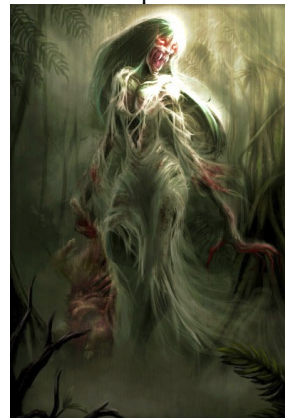
- A1 Cette partie du temple sert de dortoir personnel à Vadavaa, c'est également là que se trouve l'Autel de Katar. Plusieurs bibliothèques tapissent les murs et on peut y trouver de nombreux volumes modernes et anciens. Il y a aussi un escalier en colimaçon qui descend dans les anciennes catacombes sous les ruines. Cet escalier n'a jamais été déblayé et Vadavaa n'a aucune idée de ce qui se cache derrière.

- A2 Cette partie des ruines sert de lieu de vie et de rassemblement pour les fidèles de Katar. Une grande statue d'obsidienne repose dans le coin de ce bâtiment et représente Katar dans toute sa gloire maléfique. Un test de CHA révèle une trappe cachée sous la statue qui contient diverses gemmes évaluées à 200 pièces d'argent. Tout personnage qui parvient à détruire la statue devrait recevoir un bonus de points d'expérience de 10.

- A3 Cette partie des ruines est utilisée pour tester les fidèles grâce à des tests d'équilibre et de perception.

- A4 Ces cabanes délabrées abritent les fidèles qui ont répondu à l'appel de Vadavaa. Chaque bâtiment peut accueillir vingt personnes et tout leur équipement. Actuellement 49 assassins Katari habitent dans les huttes.

- A5 La pauteur provenant de ce bâtiment en bois est presque insupportable. Ce bâtiment sert de prison et plus de trente personnes se trouvent dans cet espace exigu. Le bâtiment est entouré par une palissade de bois qui a été recouverte de clochettes et autres dispositifs destinés à alerter les Katari de toute tentative d'évasion. Les aventuriers qui voudraient entrer dans la prison devront réaliser plusieurs tests d'HAB et de CHA pour ne pas faire tinter les petites cloches. La prison est surveillée en permanence par au moins deux gardes. Les prisonniers sont affamés et affaiblis et même s'ils sont armés ils seront incapables de se battre contre les assassins en pleine forme.



Le groupe dispose de plusieurs options à leur disposition, mais ils doivent être conscients qu'essayer de prendre le temple en attaquant de front est suicidaire. Les personnages pourraient essayer de libérer les prisonniers et essayer de fuir avec ces derniers en direction de la tour

de Yurra. Ils peuvent aussi décider de se faufiler dans le camp d'éliminer uniquement Vadavaa.

Si le groupe décide d'atteindre la tour de Yurra, il sera disposé à les aider mais demandera une «faveur» en retour. Dans tous les cas peu importe le choix du groupe, s'il ne tue pas Vadavaa dans les six jours elle aura sacrifié tous les prisonniers et une bonne partie de ses propres assassins sur l'autel de Katar. Elle se transforme alors en vampire et débute un règne de terreur et de destruction sur la région.

Vadavaa Sharman :

HAB : 10 END: 12 Arme : épée Armure : Cuirasse Attaques : 2

Katari Assassin :

HAB : 6 END: 8 Arme : épée Armure : Cuirasse

Vadavaa Sharman sous sa forme de vampire de Katar :

HAB : 10 END: 16 Arme : griffes (moyen) Armure : légère

Attaques : 2

Spécial : +1 aux dégâts, insensible aux armes normales