

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

La Tour en Ruines



Rédaction
Relecture et correction:
Images:

CREDITS

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr
Wizards of the Coast, Paizo

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure simple, 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.

Synopsis :

Dans cette aventure pour Mj et joueurs débutants, les aventuriers sont chargés d'aller explorer les ruines d'une vieille tour.

L'aventure :

Une fois que les joueurs ont créé leur personnages, lisez l'introduction suivante :

Vous êtes tous originaires du Val, une petite communauté agricole composée d'un certain nombre de villages éparpillés le long d'une vaste vallée. Le Patriarche est le chef spirituel du Val et il vous a demandé de venir dans son sanctuaire lorsque la cloche de midi sonne.

La cloche de midi vient juste de frapper et une servante vous emmène dans l'étude du patriarche. Le vieil homme à la barbe grise est plié par l'âge et la sagesse.

Il vous demande de vous asseoir.

« Je suis heureux de voir que vous êtes venu » dit le vieillard. « Le Val a besoin de vos talents et de votre bravoure. Il y a une semaine, des chasseurs ont trouvé les ruines d'une vieille tour dans la forêt. Ils n'ont pas osé l'explorer et se sont rapidement éloignés. Mais vous avez probablement entendu les histoires et les ragots, quelque chose attaque les fermes et cette chose pourrait bien venir de cette tour. J'aimerais que vous et vos amis alliez dans cette tour pour enquêter. Notre sécurité peut dépendre de votre courage et de votre héroïsme. »

Maintenant, les joueurs ont la possibilité de poser des questions au vieil homme. Notamment sur la tour et les raids sur les fermes voisines.

Voici ce que vous pouvez leur dire :

- Personne ne connaissait la tour avant. Les chasseurs l'ont trouvée en pourchassant un cerf blessé. Cependant, il y a bien longtemps, un magicien vivait dans cette vallée. La bâtisse pourrait avoir été une de ses tours, ou sa maison.
- Personne n'a vu ce qui ravage les fermes. Plusieurs moutons ont été enlevés et des enclos ont été détruits. Cela arrive toujours la nuit. Aucun agriculteur n'a été attaqué, mais ils s'inquiètent pour leurs troupeaux.
- Tout trésor qu'ils trouvent sous forme d'argent ou d'objets magiques, peuvent être conservés par les aventuriers. Le patriarche demande que tous les livres ou autres objets utiles lui soient donnés pour en savoir plus sur l'histoire du Val (il les payera bien sûr).
- Il indique aux personnages que la tour se trouve hors des sentiers battus, mais reste facilement trouvable.
- Le Patriarche n'a pas de garde ou d'assistant à envoyer avec l'expédition. S'il en avait il les aurait envoyés au lieu des aventuriers.
- Les héros ne disposent que des objets qu'ils ont achetés à la création de leur personnage. Il n'y a pas l'occasion pour eux d'obtenir autre chose avant de commencer.

La tour en ruine :

Une fois que les joueurs ont obtenu toutes les informations qu'ils désirent du patriarche, ils peuvent se diriger vers la tour en ruines afin d'enquêter.

Le sentier vers la tour passe à travers la vallée et dans la forêt. Les arbres et le sous-bois deviennent rapidement denses et vous entendez le sons des petites créatures se déplaçant à travers les fougères.

L'ombre épaisse de la forêt ne laisse passer que peu de lumière et vous vous déplacez dans le monde crépusculaire des ombres.

Soudain, vous découvrez une petite clairière au cœur de la forêt. Une tour en pierre a été construite sur le flanc d'une colline au bout de cette clairière. La tour est brisée et tout ce qui en reste est un morceau de pierre taillée. De grands blocs de granit alentours sont couverts d'une mousse épaisse.

Demandez à chaque joueur ce que son personnage désire faire. Leurs réponses devraient logiquement tourner autour des ruines.

La tour est une ruine - on dirait qu'elle a été soufflée par un éclair. À l'origine, elle devait mesurer 12 mètres de haut, mais maintenant elle n'en mesure plus que 3.

Ce qu'il reste de la tour peut être facilement escaladé et ne nécessite aucun jet de dés de la part des joueurs. Lorsque le premier membre du groupe entre dans les ruines, lisez ce qui suit à ce joueur. Les autres joueurs peuvent écouter.

Vous franchissez le mur et voyez que l'intérieur de la tour est rempli de débris et de détritus. Des feuilles mortes, des pierres brisées et du bois pourri sont éparpillés sur le sol. Vous apercevez en partie enterrée une porte qui mène sous la colline.

Comme vous le remarquez, vous voyez également un tas de feuilles qui bruissent légèrement à votre gauche. Un gros rat passe sa tête sous les débris. Il siffle un avertissement, montrant ses dents longues tranchantes comme des rasoirs. Il se précipite vers vous, et derrière lui, trois autres rats sautent de leurs cachettes.

Il y a au total quatre rats géants parmi les débris qui défendent leur territoire. Les rats sont gris-brun, mesurent environ 60cm de long et ont des dents pointues et des yeux rouges, sauvages.



Ils n'attaquent que les personnages de la zone de la tour, Et ne grimperont pas sur les murs. S'il n'y a qu'un personnage dans la zone de la tour, les quatre rats se jettent sur lui.

Rats Géants (x4):

HAB : 5 End : 4 Arme : morsure(petite) Armure : aucune

Il n'y a pas de trésor parmi les débris, mais si les joueurs veulent que leurs personnages regardent, laissez-les faire.

Quand ils décident de poursuivre, ils peuvent enquêter sur la porte cachée en partie par les débris qui peuvent être facilement déplacés de côté.

La porte est une lourde porte en chêne, avec une serrure rouillée et inutile. Cependant, la porte est gonflée dans son cadre à cause de l'humidité et les personnages devront utiliser la force brute pour entrer.

Le couloir et la fosse :

Pour lancer cette section de l'aventure, lisez ce qui suit aux joueurs:

Vous forcez la porte et une bouffée d'humidité et d'air moisi en jaillit. La poussière retombe et et vous voyez un long couloir menant dans la colline. Les murs et le sol sont faits de pierre taillée et sont tachés par l'humidité. Le plafond est soutenu par de lourdes poutres en chêne. Le couloir disparaît dans l'obscurité environ 6m plus loin.

Ce serait maintenant le bon moment pour les membres du groupe de penser à allumer leurs torches ou lanternes. Une torche ou une lanterne suffit pour éclairer le groupe -mais notez que toute personne qui porte une torche allumée ou une lanterne doit utiliser une main pour la faire et ne peut utiliser les armes comme les arcs ou épée à deux mains.

Une lanterne peut être déposée facilement si quelqu'un a soudainement besoin d'utiliser ses deux mains, mais une torche s'éteint si elle est posée sur le sol. Si un membre du groupe avance seul dans le couloir dites aux autres joueurs qu'ils ont de plus en plus de mal à voir son personnage.

Lorsque au moins un aventurier allume une torche ou lanterne, ajoutez les informations suivantes:

Vous voyez que le couloir continue dans la colline. Les murs et le sol ont été fortement endommagés par l'eau, et les dalles du sol sont couvertes de moisissure. A environ 12m de distance, vous voyez une porte. Il semble y avoir quelque chose d'écrit dessus mais vous êtes trop loin pour le lire.

Demandez aux joueurs dans quel ordre de marche se trouvent leurs personnages en descendant dans le couloir. (Il y a assez de place pour deux personnages de front.)

Le couloir est traître et inégal, et a été endommagé par l'infiltration d'eau. A environ 6m de la porte, le sol est tellement érodé que toute pression sur le sol provoquera son effondrement. Sur la carte, cet endroit est marqué par le symbole d'une fosse. (C'est une des raisons pour lesquelles vous ne montrez pas la carte du Mj - vous voulez que cet endroit soit un secret jusqu'à ce que les personnages y arrivent.)

Si les personnages marchent joyeusement dans le couloir, en direction de la porte, les personnages qui se trouvent devant le groupe tombent dans la fosse qui apparaît soudainement devant eux lorsque le sol se désintègre.

Lisez ce qui suit si cela se produit:

Vous marchez dans le couloir. Arrivés à la moitié du chemin, le sol se dérobe brusquement sous vos pieds révélant un gouffre noir. Les pierres sur lesquelles vous vous tenez debout glissent dans la noirceur, et vous suivez le même chemin.

La fosse mesure trois mètres de profondeur et est remplie d'eau et de terre douce. Chaque personnage qui tombe dans la fosse prend 1d4 points de dégâts. Les bords du puits sont rugueux et inclinés, il est donc relativement facile d'en sortir.

Si les personnages sont un peu plus prudents (et si les joueurs vous ont écouté quand vous leur avez dit qu'il y avait des dégâts causés par l'eau dans le couloir) et indiquent qu'ils examinent le corridor lisez ce qui suit:

Vous vous déplacez prudemment dans le couloir, vérifiant du bout du pied les dalles inégales. Une des pierres sous vos pieds se déplace lorsque vous la touchez et vous vous retirez rapidement. Avec un grondement profond, un trou s'ouvre directement devant vous. Un autre pas et vous vous auriez chuté dans une grande fosse boueuse.

La fosse est un trou dans le sol et une fois ouvert il restera là en permanence. Il y a assez d'espace autour de lui pour que les aventuriers puissent passer facilement. Notez qu'il s'agit d'une fosse naturelle causée par l'érosion.

Certaines créatures maléfiques mettent des fosses dans leurs donjons pour attraper ceux qui sont assez sots pour entrer et parfois ces fosses sont remplies de pointes aiguisées ou pleines de serpents.

Lorsque les personnages atteignent la porte de l'autre côté du couloir, ils voient qu'elle est pourrie et que ses charnières et son loquet sont extrêmement rouillés. Les mots sculptés sur la porte sont presque invisibles en raison des dommages. Le panneau indique:

SCRIPTORIUM NE PAS DÉRANGER

Un scriptorium est un endroit où les rouleaux et les livres sont copiés, généralement par des scribes ou des moines. La porte est presque complètement pourrie, et se désintègre dès le premier contact.

Le Scriptorium

Lorsqu'un personnage touche la porte, lisez le texte suivant à haute voix:

La porte pourrie s'effondre dès le premier contact. Le bois tombe en cascade dans une pile d'éclats et les charnières et la poignée claquent au sol.

De l'autre côté de la porte se trouve une grande chambre carrée d'environ 9m de côté. Il y a une autre porte directement en face de vous. Le sol ici est plus sec que le dans le couloir.

La salle contient six bureaux et tabourets. Quatre des bureaux sont occupés par ce qui devait être des moines, vêtus des robes qu'ils portaient au moment de leur mort. Il sont maintenant vieux et pourris, leur corps desséchés.

Un des moines vous regarde, son capuchon retombe tandis qu'il lève la tête. Il n'a pas de peau ou de chair, seulement un crâne avec de petites flammes brûlants dans les fosses de ses orbites.

Il lève une main osseuse et la pointe vers vous. Comme par un signal silencieux, les trois autres moines descendent de leurs sièges. Leurs robes volent ouvertes, révèlent qu'ils ne sont rien de plus que des squelettes animés. Ils portent tous des poignards triangulaires rouillés et se déplacent vers vous.



Il y a quatre squelettes, mais seulement deux peuvent attaquer une cible particulière. Si les personnages reculent dans l'encadrement de la porte un seul peut attaquer de front mais c'est également le cas pour eux. Les personnages attaquent en premier puis les squelettes.

Parce que les squelettes sont magiquement animés ils sont moins sensibles aux armes qui coupent. Les épées, les flèches et les poignards causent moins de dégâts lorsqu'ils sont utilisés contre un squelette.

Les squelettes se battent jusqu'à ce qu'ils soient vaincus ou que les aventuriers soient tués. Si les personnages fuient les squelettes ne les pourchassent pas.

Les squelettes ne peuvent pas rattraper des aventuriers à la course.

Squelettes des moines (x4):

HAB : 6 End : 5 Arme : griffes (petite) Armure : aucune

Lorsque les squelettes sont défaits, les aventuriers peuvent fouiller la salle. Ils ne trouvent rien dans les bureaux - les parchemins sur lesquels les squelettes semblaient travailler ne sont rien de plus que des lambeaux depuis longtemps. Les poignards triangulaires des squelettes portent un dessin archaïque et bien que teints de rouille sont toujours utilisables. Le Patriarche donnera aux personnages 5 pièces d'or par poignard s'ils les ramènent.

Lorsque les personnages se déplacent pour ouvrir la porte suivante, lisez ce qui suit :

La porte de l'autre côté de la pièce est faite d'un bois épais et lourd renforcée par des bandes de fer. Une grande plaque de métal est montée sur la porte et sur cette plaque est gravé le symbole d'une tête de taureau. La porte a été verrouillée et sécurisée de l'autre côté. Cette porte n'est pas seulement coincée, comme celle du début de l'aventure - elle a été fermée par les habitants qui se trouvent au-delà.

Les personnages peuvent penser à un certain nombre de façons d'ouvrir la porte.

- Forcer l'ouverture: Ils peuvent essayer de forcer la porte par la force brute, mais elle est plus dur qu'ils ne le sont. Elle ne s'ouvre pas, même si deux aventuriers essayent de la forcer en même temps.
- Crocheter: Les personnages peuvent essayer de crocheter la serrure et/ou les charnières de la porte. Jusqu'à deux aventuriers peuvent crocheter la porte. L'inconvénient de cette méthode est qu'elle avertit les habitants de la bibliothèque immédiatement et ils peuvent se préparer.

La bibliothèque

Dès que les personnages ont réussi à ouvrir la porte, lisez ce qui suit aux joueurs:

De l'autre côté de la porte se trouve une grande chambre meublée. Les murs sont encombrés d'étagères remplies de livres. Le sol est jonché d'os.

Vous apercevez directement deux zombies, des humains à la chair séchée et tirée sur leurs os. Il semble manquer de gros morceaux de chair de leur corps comme si quelque chose avait mordu dans leurs bras, jambes et torsos. Ils ont des expressions stupides sur leurs visages.

Derrière ces deux monstres se tient une autre créature qui ressemble à un humain, mais en plus sauvage - Sa peau est d'une couleur violet-bleu, ses yeux brillent d'une lumière jaunâtre, ses cheveux sont galeux et inégaux, et ses dents sont inhumainement pointues. C'est une goule, une créature morte et d'une puissance mortelle. Le contact de ses griffes ou de sa morsure peut paralyser un être vivant.

La goule regarde vers vous et siffle, "Tuez les intrus!" À son commandement les zombies se déplacent vers vous.



La goule dans la bibliothèque est responsable de la disparition du bétail dans les fermes voisines et les os éparpillés autour de la pièce sont ceux des chèvres et des agneaux qu'elle a volés. Les zombies sont à son service et elle les utilise comme gardes du corps.

Le goule ne veut pas se battre, mais plutôt fuir avec son trésor. Les chances de succès de la goule dépendent des actions des aventuriers avant qu'ils n'entrent dans la salle. .)

Dès qu'elle réalise qu'elle est sur le point d'avoir de la visite, elle se dirige vers une étagère le long de la paroi est et se saisit d'un petit coffre qui contient son «trésor». Cela lui prend un assaut. Ensuite elle va vers le nord-est, où il y a une porte secrète cachée par une bibliothèque. Cela lui prend un autre assaut. Elle passe deux assauts de plus pour pousser la bibliothèque et ouvrir la porte. Après quoi la goule passe dans le tunnel qui mène à la surface, le monstre est parti, laissant les zombies combattre les personnages.

En résumé, voici les actions de la goule, assaut par assaut :

- 1 - est informée de la venue des héros.
- 2 - récupère son trésor
- 3 - va à la porte secrète.
- 4 - écarte la bibliothèque.
- 5 - ouvre la porte secrète.
- 6 (ou plus tard) - s'échappe par le tunnel et sème la terreur dans une ferme locale en massacrant les habitants (à vous d'écrire cette aventure!)

Ce "calendrier" signifie que si les personnages sont trop long à ouvrir la porte, le goule est sur de s'échapper. Ils découvrent alors la porte secrète ouverte et la goule en train de pénétrer dans le tunnel. La goule ordonne aux zombies de les tuer puis s'enfuit. Causer des dommages au monstre avant sa fuite la rend folle de rage et elle attaque alors avec les zombies.

Zombis (x2):

HAB : 6 End : 6 Arme : griffes (petite) Armure : aucune

Goule:

HAB : 8 End : 10 Att: 2 Arme : griffes (moyenne) Armure : aucune



La pièce ne contient aucun trésor, mais les livres sont précieux pour le patriarche. Si les personnages les ramènent au village (ou simplement rapportent l'existence de la bibliothèque), il donne à chacun 40 pièces d'or.

La boîte que gardait la goule contient son trésor personnel en gemmes et objets magiques. La boîte est verrouillée.

Elle contient :

- 12 perles noires.
- Un parchemin
- Une potion de guérison. Si un personnage tire le bouchon le liquide à l'intérieur sent comme de la menthe poivrée.
- Une dague avec des symboles sculptés le long de la lame dans une langue inconnue.
- Un sac en toile bleue.

Les personnages peuvent essayer de deviner à quoi servent les objets ou ils peuvent simplement les ramener au Patriarche qui les identifiera pour eux.

Si les personnages ont attrapé la goule par surprise et l'ont vaincue avant qu'elle ait atteint la porte secrète, ils pourraient ne pas trouver la porte secrète (à moins que quelqu'un pense à déplacer la bibliothèque de côté). S'ils trouvent La porte secrète, elle conduit dans un tunnel étroit et sombre sur environ 15m et finalement à la surface, de l'autre cote de la colline. Ce tunnel sert à la goule a

entrer et à quitter son repaire.

Conclusion :

Si le groupe a été vaincu dans la tour lisez ce qui suit :

Hélas! Malgré toute votre bravoure, vous n'avez pas découvert ni vaincu le secret de la tour en ruine. Vous vous réveillez un jour ou deux plus tard, dans l'église du Val. Des chasseurs vous ont trouvé et sauvé. Vos blessures sont guéries, alors peut-être qu'il est temps de faire une autre incursion dans les ruines.

Si vous voulez, vous pouvez essayer l'aventure à nouveau, Soit dès le début, soit avec tous les changements qui ont eu lieu en raison de la première incursion des aventuriers. Par exemple, la fosse du corridor peut être ouverte et il peut y avoir moins (ou plus) de rats.

Si les personnages découvrent certains des secrets de La tour, puis retournent en arrière avant d'atteindre le repaire de la goule, lisez ce qui suit:

Vous retournez vers le patriarche et lui racontez ce que vous avez découvert. Le vieil homme est très excité par vos nouvelles et croit qu'un plus grand trésor et de la connaissance se trouvent sous le tas de pierres. Il vous demande si vous voulez y retourner pour terminer le travail ou si vous préférez que quelqu'un d'autre ait l'honneur de découvrir le secret de la tour.

Si les personnages ont trouvé la bibliothèque et ont vaincu la goule lisez ce qui suit:

Le Patriarche est extrêmement satisfait de votre découverte de la bibliothèque sous les ruines la tour! Il croit qu'elle a peut-être appartenu à un ancien et puissant sorcier, dont le repaire n'a pas encore été découvert et dont le trésor est toujours sur place, en attente de courageux aventuriers pour le trouver! Félicitations à vous!

Si les personnages ont vaincu la goule, ajoutez ceci:

Le patriarche est heureux que vous ayez vaincu la goule qui attaquait les fermes. Avec cette menace écartée il peut se tourner vers d'autres sujets, tels que la découverte de la tombe cachée du sorcier qui a gouverné autrefois la vallée.

Comme indiqué plus haut, le Patriarche donne à chaque personnage 40 pièces d'or pour les récompenser pour leur découverte de la bibliothèque. S'ils ont vaincu la goule, il donne 10 pièces d'or chacun.

Le Patriarche identifiera volontiers les objets que les aventuriers ont trouvés:

- Les perles valent chacune 10 pièces d'or.
- Le poignard est fait d'un métal aiguisé magiquement et le métal est renforcé. C'est un poignard magique + 1 aux dégâts.
- Le parchemin contient un sort d'éclair enflammé et un de foudre.
- Le liquide dans la bouteille est une potion de guérison qui guérit 1d6 + 3 points de dégâts.
- Le sac est juste un sac !

Une fois le trésor divisé, les personnages se retirent à l'auberge locale pour un bon repas et célébrer leur aventures, se vantant de leur succès. Ils pourraient même acheter un peu plus d'équipement dans le Val. Les joueurs peuvent garder ces personnages et les jouer à nouveau, un autre jour.

