

Mini-Adventures

Mystère dans les Montagnes

♦ Le Manoir Hanté

En quelques mots...

Vos PJ font route vers je ne sais où et demandent l'hospitalité dans un manoir ou ils seront drogués par le valet d'un vampire...

Fiche technique :

TYPE • Fermé
PJ • niveau 6, 7 voir 8
MJ • Un peu entraîné

Action - ★★

Ambiance - ★

Interaction - ★

Investigation - ★

Vampirien

Le vampirien est un mort-vivant mineur au service du vampire qui l'a créé, il ressemble à un humain d'une pâleur mortelle.

FOR +3 **DEX** +2* **CON** +3*

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

Init 15 **PV** 35 **DEF** 17

RD 5 sauf argent ou feu

✂ **Arbalète légère (L)**(30m) +6
DM 2d4+1+Poison

✂ **Morsure et griffes** +6 **DM**
1d6+5

Absorption d'énergie: à chaque fois que le vampirien blesse une créature, il récupère 5 **PV**.

Vulnérabilité au soleil: un vampirien exposé au soleil subit 2d6 **DM** par tour sur ses **PV** max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Déroulement du Combat

Tactique: Évitez le combat au contact.

Moral: Combat jusque'à la destruction.

Cette mini-aventure de liaison est faite pour des joueurs de niveau 4 minimum. Elle se joue en 1h à peu près.

♦ Arrivée au Manoir

Vous marchez sur le sentier quand une pluie torrentielle se met à marteler vos capes et manteaux. En quête d'un refuge pour la nuit, vous sortez du chemin désormais boueux. Vous êtes trempés jusqu'aux os quand vous apercevez un grand manoir à flanc de falaise. Le tonnerre gronde tandis que vous suivez le chemin raide et glissant qui mène à la bâtisse. Quand vous toquez, un homme à la peau pâle vous ouvre. Il vous pousse à entrer en demandant «Mais qu'est-ce qui peut donc pousser des gens à voyager par temps ?». Vous pénétrez dans un grand hall au plafond en forme d'arcade. La pièce est décorée d'étranges tableaux.

Ici, faites un test de **SAG** difficulté 10 à vos joueurs. En cas de réussite, les PJ remarquent que l'homme, Vastro Van-den-Sangre qui est en réalité un Vampirien, utilise chaque mot dans un murmure et que les tableaux semblent les fixer... aventuriers trop sceptiques où étrange demeure ?

Votre hôte vous conduit dans une grande salle à manger ou un merveilleux festin vous attend. Des bouteilles de vin et du boeuf sont disposés sur les tables.

- Si vos PJ se méfient et ne mangent pas, leur hôte s'indigne et commence à les attaquer. Passez au **Combat Final**.
- Sinon, ils consomment un puissant somnifère et doivent effectuer un test de **CON** difficulté 13 pour se réveiller, lié les

main dans le dos sur un socle de pierre sombre et taché...

- Si un joueur s'éveille, un test de **FOR** ou de **DEX** difficulté 7. Un PJ libéré peut libérer un camarade sans test au prix d'une action *Limitée*.
- Si un personnage ne s'est pas libéré ou est toujours endormi deux tours après le début du combat, Le Vampirien les libère accidentellement en effectuant une *Absorption d'énergie* de 7 **DM** (voir fiche du monstre).

En tous cas, un combat et lancé.

♦ Combat Final

Une fois le Vampirien mort, lisez ceci :

Tandis que votre hôte s'effondre, inanimé, un raclement sourd vous parvient d'une autre pièce. Partant en quête de la source de ce bruit, vous entrez dans une salle sombre où trône un grand cercueil creux. Une main desséchée en sort et un Vampire en jaillit brusquement. Vous fuyez sous la pluie face à la puissante créature. Sous la pluie qui tombe toujours à verse, les éléments commencent à prendre de l'ordre dans vos esprits. Van-den-Sangre ! C'est le nom d'un vampire de conte de fée qui enlève des enfants pour en faire ses serviteurs.