

Mini-Adventure

Le Manoir Hanté

♦ Le Manoir Hanté

En quelques mots...

Vos PJ font route vers je ne sais où et demandent l'hospitalité dans un manoir où 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

✂ **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 : Attaque toujours le plus faible.

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 touchez, 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 ces temps-là ?». 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 vampire, 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 où un merveilleux festin vous attend. Des bouteilles de vin et du bœuf 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

mains 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 tout cas, un combat est 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 fées qui enlève des enfants pour en faire ses serviteurs.

Les PJ commencent le combat au (2) et les Elfes Noirs au (5).
Note pour le MJ : Après et pendant le combat, les PJ pourront visiter le bâtiment. Reportez-vous alors au paragraphe correspondant. Seulement quand des objets intéressants pour le groupe d'aventuriers se trouvent dans la pièce et qu'ils combattent, ils ne les remarquent pas.

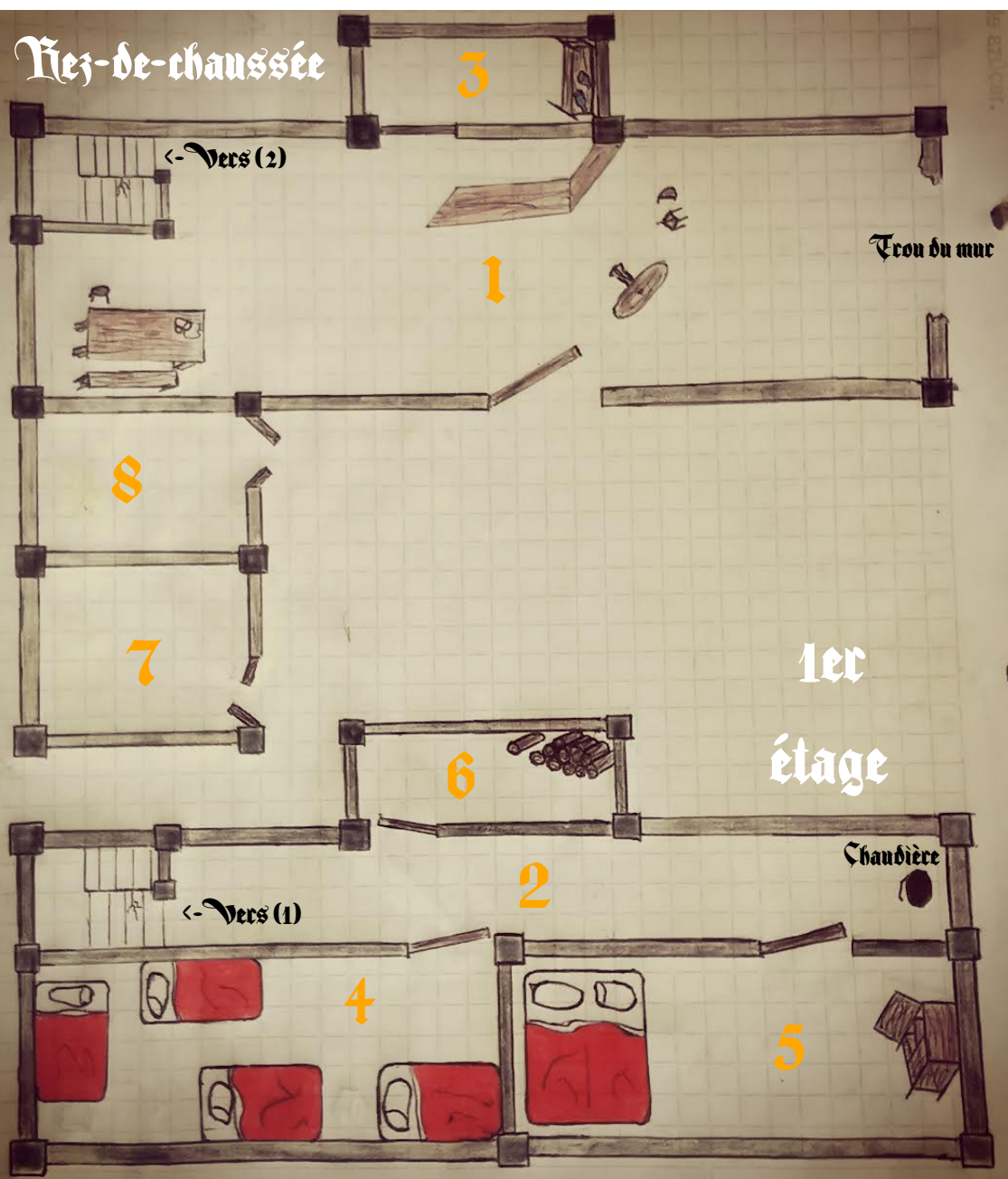
♦ L'Auberge du Vieux-Pont

1. Hall d'entrée

Cette grande pièce est jonchée de multiples débris. Des meubles en bien mauvais état jonchent cette pièce habituellement chaleureuse et pleine de vie.

2. Le couloir

Trois portes s'ouvrent sur ce couloir barricadé de tables. Une chaudière de fer sombre à la porte entrouverte déverse de la suie quand le vent pénètre dans ce corridor poussiéreux.



Compteur de **PV** des Elfes Noires

EN1: □□□□ □□□□ □□□□ □

EN2: □□□□ □□□□ □□□□ □

L'Auberge du Vieux-

Ponts

L'Auberge est un lieu de passage pour les aventuriers de la région de Clairval. On peut y passer la nuit dans un dortoir collectif au prix de 6 pa.

Tour de Garde

Vos PJ vont parfois devoir dormir en milieu sauvage. L'ordre est déterminé par les joueurs. Chaque gardien doit effectuer un test de **CON** dont la difficulté est déterminée par le MJ (en fonction de la fatigue) ou s'endormir.

Chauve-Souris Géante

Une immense silhouette sombre occulte quelques instants la lune dans un claquement d'ailes, mais ce n'est pas un oiseau mais plutôt une affreuse chauve-souris géante...

FOR -1 DEX +4 CON -1
INT -4 SAG +4 CHA -4
Init 18 PV 29 DEF 16

✂ **Morsure +7 DM 1d6+1+Poison**

Poison anesthésiant: Si une créature est mordue par la chauve-souris géante, elle doit effectuer un test de **CON** difficulté **12**. En cas d'échec, la créature utilise un d12 pour tous ses tests (à la place du d20) pendant 1d6 tours. Si la créature subit une seconde morsure alors qu'elle est déjà anesthésiée, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 tours.

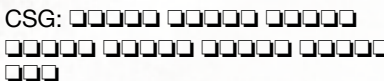
Déroulement du Combat

Nombre : Les Chauves-Souris Géantes sont des animaux solitaires, il n'y a qu'une seule Chauve-Souris Géante.

Tactique : Ce monstre attaque une nouvelle créature à chaque tour pour en anesthésier le maximum.

Moral : À 8 **PV** ou moins, la Chauve-Souris Géante fuit et vous pouvez lire le paragraphe qui suit.

Compteur de PV de la Chauve-Souris Géante

CSG: 

3. Le cellier

Cette petite pièce sans fenêtres sent le sel et la viande séchée : pas étonnant, c'est la réserve de nourriture de l'auberge. Des biscuits secs et des sacs d'avoine traînent ici et là.

Une fois vos PJ entrés, jetez 1d4.

- Si le résultat est compris entre **1** et **2**, les héros gagnent une ou deux potions de soins (en fonction du besoin actuel).
- Si le résultat est **3** ou **4**, les PJ trouvent une outre d'eau et deux sacs de provisions (une semaine le sac).

Le cellier sert également de retraite aux elfes noirs (voir *moral* des elfes noirs).

4. Le dortoir

Vous pénétrez dans une pièce où sont disposés quelques lits et des tables de nuit. Cette pièce est pleine de cachettes pour se protéger des projectiles.

Un PJ ou un PNJ se réfugiant dans cette salle aura un bonus de **+2** à la **DEF** contre des attaques à distance ✂ (poudre non incluse).

5. La chambre de l'aubergiste

Cette belle chambre équipée d'un lit double et de magnifiques meubles en ébène semble avoir été vidée à la hâte. Peut-être que l'aubergiste est venu récupérer quelques affaires, ou alors des bandits ont pillé le bâtiment.

Cette chambre contient (**PJ x 5**) pa. C'est également le point de départ des elfes noirs.

6. La réserve de combustible.

Cette pièce est remplie de fagots de bois secs. Les buches sont bien empilées et sont prêtes à partir au feu. **Jerro**, le messenger de Clairval, s'y trouve, bâillonné et ligoté.

- Si vos PJ veulent prendre des bâtons (✂ 1d4 **DM**) ou d'autres objets simples en bois (ex: une torche, du petit bois pour allumer un feu...) vous pouvez leur procurer ces objets.

- Si Jerro est libéré, il dira qu'il souhaitait rentrer à Clairval et qu'il ne se souvient plus de ce qu'il s'était passé une fois qu'il était entré dans l'auberge.

7 & 8. Les écuries

Ces petites boxes sont conçues pour recevoir de beaux coursiers et des montures appartenant aux clients de l'Auberge. De la paille couverte de crottins secs s'étend au sol de la pièce aux murs gris et froids.

À la fin de l'exploration, lisez ceci :

Vous vous couchez dans le dortoir en vous demandant si cette maison sera un jour récupérée par ses propriétaires. Au petit matin, vous vous levez de bonne humeur et, pleins d'une énergie nouvelle, vous repartez sur la Grande Route.

Passez ensuite à «**Le Bucheron**».

♦ L'Attaque Nocturne

Vous installez votre camp à la belle étoile. Après avoir organisé votre tour de garde, vous vous endormez calmement non loin de l'auberge sans penser au lendemain.

Demandez à vos PJ l'ordre du tour de garde (voir ci-contre).

Vos PJ sont ensuite attaqués par une chauve-souris géante affamée.

- Si vos PJ sont tous endormis, ils doivent effectuer un test de **SAG** difficulté **17** ou être *surpris*.

Les joueurs endormis commencent le combat en bien mauvaise posture : ils sont renversés !

À la fin du combat, paraphrasez le texte qui suit.

La chauve-souris tente lamentablement de fuir mais trébuche malhabilement et s'écrase face contre terre, morte. Vous vous remettez rapidement de vos émotions et vous rendormez. Au petit matin, vous vous remettez en route et partez de bonne humeur.

Note pour le MJ : les joueurs n'ont pas beaucoup dormi. Vous ne pouvez donc pas effectuer l'action Repos.

◆ Les Bucherons

Vous marchez en bord de route depuis un quart d'heure dans une brume compacte. Soudain, une puanteur insoutenable vous submerge en causant une légère nausée. Dans les bois, vous entendez des cris d'humains effrayés et un terrifiant grognement bestial.

Vos PJ vont probablement foncer dans la direction du bruit mais si ce n'est pas le cas, essayez de les inciter à y aller : il n'y a aucun autre parcours prévu !

Vous vous enfoncez dans la forêt en coupant les ronces et les broussailles des lames de vos épées. Vous débouchez sur une minuscule clairière dans laquelle se trouve un chariot renversé. Ce dernier se trouve en fort mauvais état. Vous apercevez de grosses traces. De trolls à n'en pas douter. Vous vous en approchez lorsqu'un individu encagoulé vous passe à côté, son cheval lancé au galop. Un homme armé d'une hache qu'il brandit en hurlant de rage ne tarde pas à arriver. « Cet homme fait partie de la guilde des Vipères des Bois, un dangereux groupe de bandits. Il a enlevé mon neveu et est venu demander une rançon dans notre camp de bucherons ! » » Une fois le bucheron parti, vous vous demandez laquelle de ces trois pistes vous allez suivre.

- Si ils suivent les traces du troll, passez au chapitre «**Les Trolls**».
- Si ils tentent de traquer le bandit, lisez le paragraphe suivant.

Vous avancez dans les sous-bois et les talus. Vous marchez longtemps en suivant du mieux que vous le pouvez la nuit tombante les traces de sabots et les empreintes des bottes du bûcheron. Des éclats de voix vous parviennent soudain et vous apercevez des silhouettes qui dansent autour d'un feu.

- Si vos PJ ne vont pas voir le camp, ils peuvent se cacher pour passer la nuit mais n'ont pas la possibilité de faire demi-tour (la nuit est tombée et qui sait quelles créatures rôdent dans la forêt à cette heure-ci ?). Dans ce cas, ils se réveillent pour ne trouver que les traces du campement. Ils n'ont qu'une solution : retourner à la clairière des trolls.
- Si vos PJ foncent dans le tas, lisez le texte qui suit.
- Si vos PJ veulent s'approcher discrètement, effectuez un test de **DEX** difficulté **15**. Si un de vos PJ échoue, passez au texte qui suit mais si ils réussissent tous, ils s'approchent suffisamment pour reconnaître l'homme qu'ils avaient aperçu et ses camarades. Ce sont les *Vipères des Bois*, le fameux groupe de voleurs. Si ils lancent le combat, les bandits sont *surpris*.

Tandis que vous vous approchez, vous apercevez l'homme que vous avez suivi. Vous tentez d'identifier ses camarades quand un cri aigu fait de derrière un buisson. Les personnages vous encerclent en ricanant et saisissent des dagues et des épées ! Ce sont des bandits !

Normalement, la situation va se résoudre par une victoire mais les PJ peuvent également donner 10 pa chacun et éviter le combat.

- Si ils gagnent, les PJ gagneront trois *Fioles d'Acides*, libéreront le bucheron et son neveu qui sont ligotés non loin de là. Ils dorment sur les lieux et repartent à la clairière pour poursuivre les Trolls.
- Si ils paient la taxe, ils vont monter un camp un peu plus loin, dorment paisiblement et retournent également à la clairière.

Fiole d'Acide

Cette petite fiole contient un liquide verdâtre qui émet une légère fumée blanche. Une étiquette porte une écriture soignée qui dit « Fiole d'Acide, dangereux ».

✂ (5 m) DM 1d8 (acide) pendant 1d4+1 tours.

Les Vipères des Bois

Ce groupe de bandits est la guilde des Vipères des bois, des bandits s'attaquant aux fermiers isolés et aux marchands perdus. Leur chef Badlar n'est jamais loin de ses subalternes lorsque ils commettent un larcin.

Bandits

FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +0 CHA +0
Init 12 **PV** 9 **DEF** 14

✂ Épée Longue +2 DM 1d8+1

✂ Arc (30 m) +2 DM 1d6



Badlar, Chef Bandit

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
Init 10 **PV** 35 **DEF** 17

✂ Épée Longue +6 DM 1d8+5

✂ Arc (30 m) +5 DM 1d6+2

Déroulement du Combat

Nombre : Il y a un bandit de plus que de joueurs sans compter leur chef.

Tactique : Attaquent à trois un ennemi commun.

Moral : Quand ils n'ont plus que 3 **PV** (6 **PV** pour le chef) ou moins ou que le chef a fui, le bandit fuit.

Compteur de **PV** des Bandits

B1 : □□□□ □□□□

B2 : □□□□ □□□□

B3 : □□□□ □□□□

B4 : □□□□ □□□□

B5 : □□□□ □□□□

B6 : □□□□ □□□□

CB : □□□□ □□□□ □□□□

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Les Prisonniers

Les prisonniers sont maigres et pas en très bonne forme, mais certains d'entre eux se battront quand même.

Bucheron

FOR +3 DEX +1 CON +2
INT -1 SAG +0 CHA +1
Init 12 PV 20 DEF 17

✂ **Hache +3 DM 1d8+2**

Attaque Circulaire (L): Le bucheron peut effectuer une attaque contre chaque adversaire au contact.

Marchands x3

Les Marchands ne combattent que si on les a convaincus (discours). Les marchands n'ont pas besoin d'être joués : ils restent à distance et tirent une flèche par tour.

✂ **Arc Long (40 m) DM 1d6+2**

Les Trolls (x3)

La gigantesque créature à la peau violette soulève, sans effort, un rocher de la taille d'un homme. Son visage hideux ne respire pas d'intelligence, mais ses muscles saillants et ses mains griffues, eux, trahissent la vraie nature violente du monstre.

FOR +6* DEX +1 CON +6
INT -2 SAG +0 CHA -2
Init 14 PV 60 DEF 19

✂ **Griffes +9 DM 2d6+6**

✂ **Lancer de Rocher (10 m) +6 DM 2d6+6**

Vitalité surnaturelle: À chaque tour, le troll récupère 5 PV sauf s'il est infligé par le feu ou l'acide. Même à 0 PV, le troll continue à se régénérer mais ne reprend conscience que à partir de 15 PV. Le troll meurt définitivement lorsque son corps est incinéré.

Déroulement du Combat

Tactique : Chaque Troll commence le combat par un **lancer de rocher** sur l'adversaire le plus imposant.

Moral : À 6 PV ou moins, un Troll tente de fuir.

Les Trolls

Vous commencez à suivre les traces de troll. Ce n'est pas difficile : là où les gros pieds pustuleux ont été posés, tout est aplati. Vous marchez longtemps et au fur-et-à-mesure que vous avancez, la piste est de moins en moins fraîche. Votre espoir commence à faiblir lorsque vous décidez de vous arrêter et de vous reposer. Vous reprenez ensuite la route. Un vent frais vous pousse pendant que vous avancez péniblement dans les sous-bois.

Vous débouchez ensuite sur une clairière. Au milieu, trois gros trolls se disputent bruyamment la carcasse d'une bestiole qui ne semble pas comestible pour un humain. Au fond de la clairière, attaché à un grand chêne, une cage de bois sombre est ballottée au vent.

Vous apercevez à l'intérieur quelques silhouettes. Ces ignobles créatures sont sûrement la cause de la disparition des marchands.

Comme c'est le combat final, j'ai pris le temps de trouver un maximum de possibilités. Vous pouvez également ajouter des possibilités que vos joueurs imagineront.

- Vos PJ peuvent, s'ils le veulent, essayer de libérer les prisonniers dès le début. Pour se rapprocher d'eux sans être remarqués par les Trolls, il faut réussir 2 tests de **DEX** en opposition avec la **SAG** des Trolls (+0). Une fois arrivés à la cage, un test de **FOR** difficulté 13 est nécessaire pour casser les barreaux. Si vos PJ sont repérés, ils peuvent continuer et aller casser les barreaux.
- Si les prisonniers sont libérés, un bucheron va se battre avec les joueurs et trois marchands le feront aussi suite à un discours que vous jugez convaincant.
- Si le bûcheron ou un PJ perd conscience, vous pouvez considérer que les marchands ont une potion.

de vie chacun. Enfin, à la fin du combat, lisez ceci :

Les Trolls ont été vaincus ! Cette quête va sans aucun doute accroître votre réputation de héros. Vous rentrez à Clairval en héros ! Les marchands qui étaient détenus par les Trolls sont partis à la ville la plus proche prévenir que la menace est passée et raconter votre combat épique. Les villageois sont ravis que la famine soit terminée. Un banquet a été dressé en votre honneur et vous fêtez l'événement avec tous les villageois jusqu'à la nuit tombée. À la fin de la fête, le bourgmestre vous remet 40 pa chacun et vous offre un grimoire trouvé dans une hutte abandonnée au milieu des bois. Comme quoi, tout est bien qui finit bien.

Compteur de PV des Trolls et du BUCHERON

T1 : ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████
T2 : ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████
T3 : ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████ ██████████ ██████████
██████████ ██████████ ██████████
B : ██████████ ██████████ ██████████ ██████████

Grimoire d'Invocation (L)

Ce livre dont la couverture de cuivre pourpre et décrépite sent l'humidité et tout froissé...

Ce livre contient la formule d'invocation gobelinoïde. Ce sort disponible une fois par jour, accorde la capacité *limitée* de pouvoir invoquer une créature. Si le PJ possesseur de ce grimoire et de niveau :

- 1 à 6, le joueur peut invoquer un goblin.
- 7 à 12, le joueur peut invoquer un hobgoblin.
- supérieur à 12, le joueur peut invoquer un gobelours.