

PRIS AU PIÈGE

Aventure d'introduction pour



par Intheheartofdarkness

Il s'agit d'une aventure d'introduction à Dragonbane. Les joueurs créeront et apprendront les règles au cours de l'aventure. Ils auront juste besoin d'une feuille de personnage vierge et d'un crayon. Le MJ apprendra et présentera les règles en même temps que les joueurs.

Les paragraphes de création sont en rouge, ils sont destinés au MJ.

1. OBSCURITÉ EFFRAYANTE

« Les héros ouvrent les yeux, il fait sombre, humide et ça sent l'argile et la nourriture pourrie. Ils sont suspendus, la tête en bas, à quelques centimètres du sol, ils peuvent presque le toucher avec leur tête. Ils sentent des toiles tout autour de leur corps, c'est collant, mais ça semble lâche. Ils ne voient pas grand-chose. S'il n'y avait pas un bouquet de champignons luminescents le long du mur derrière eux, ils seraient dans le noir complet. Ils savent qu'ils ne sont pas seuls, mais ils semblent souffrir d'amnésie. Ils peuvent entendre venir de l'obscurité : des bruits de succion et de mastication forts mais lointains. »

Les joueurs ne peuvent voir que leurs silhouettes respectives, mais s'ils se tortillent, ils se libèrent et tombent au sol sans subir de dégâts. Ils sont un peu étourdis. Une fois libérés, ils peuvent enfin se voir. S'ils s'inspectent, ils remarqueront 2 morsures à l'arrière de leur cou... des araignées ?

Maintenant, les joueurs peuvent se décrire. Ils choisissent ou tirent au sort une FAMILLE à partir des règles. Ils ne peuvent se décrire que physiquement, ils ne portent qu'un pagne et un soutien-gorge, ils n'ont pas encore d'équipement et pas de nom, juste leur KIN (parenté) et leur AGE. Remplissez les feuilles de personnage avec les informations sur la FAMILLE, la CAPACITÉ INNÉE, le MOUVEMENT DE BASE. Ils peuvent également lancer le dé pour leur APPARENCE sur la table des apparences s'ils le souhaitent (RB p.9-13,24,25,29).

« Les champignons n'apportent pas beaucoup de lumière et ils cessent de briller une fois ramassés. Lors de votre chute, vous avez senti que le sol était couvert de débris : os, objets cassés, vêtements déchirés. »

S'ils inspectent le sol avec leurs mains, ils peuvent obtenir une **CARTE TRESOR**, ils trouveront également un **MONOCLE** (voir les documents). Le monocle aidera l'un d'eux à voir dans le noir. Encouragez-les à se tenir la main ou à rester suffisamment proches l'un de l'autre pour pouvoir suivre celui qui a le monocle. Rappelez-leur les bruits afin qu'ils restent silencieux et parlent à voix basse. Conduisez-les dans le couloir.

S'ils veulent faire des tests de compétences pour l'**INTUITION** ou la **DISCRETION**, etc., utilisez simplement 10 comme base pour l'instant.

« Vous arrivez à une bifurcation dans la grotte, à gauche, les bruits de succion et de mastication sont plus forts, une odeur nauséabonde se dégage de cette obscurité. A droite, c'est le silence... »

2. MONSTRE ENDORMI

« Les héros atteignent une ouverture de grotte sur leur gauche, le couloir continue tout droit. Un bruit de respiration lourd provient de la grotte. On peut voir de cocons de formes humanoïdes suspendus au plafond et au milieu d'eux une grosse araignée des cavernes : En train de dormir. »

Ils devront être furtifs ou être prêts à combattre l'araignée (**RB p.89**) dans le noir sans arme. Ils peuvent faire un test de **DISCRETION** à 10 avec un bonus de 5 pour continuer à avancer dans le couloir.

3. A L'AVEUGLE

« Vous avancez lentement et prudemment jusqu'à l'entrée de la grotte et on atteint un passage étroit, il y a une chute, un trou, profond, peut-être 4 à 5 mètres de long. Le seul moyen d'y parvenir est de sauter ou de grimper le long du mur ou de descendre dans le trou ».

Il est maintenant temps de lancer les dés pour les **ATTRIBUTS**. Expliquez ce que sont les attributs et comment ils sont liés aux compétences. S'ils veulent être bons dans une compétence, ils doivent avoir beaucoup de points dans les **ATTRIBUTS** correspondants. C'est aussi le bon moment pour expliquer les **POINTS DE SANTÉ**, les **POINTS DE VOLONTÉ** et les attributs secondaires : mouvement, course, saut, bonus aux dégâts, etc. Une fois

leurs **ATTRIBUTS** définis, ils peuvent réfléchir à la façon de traverser de l'autre côté du trou avec un seul personnage capable de voir (RB p.24,25, 43).

Escalader le mur de l'autre côté du trou donne un bonus de +5 au test d'**ATHLÉTISME** en raison de la surface de la grotte qui offre de nombreuses options d'adhérence. S'ils sautent, ils ne reçoivent aucun bonus à moins que celui avec le monocle ne donne des conseils, dans ce cas le personnage obtient un avantage pour l'**ATHLÉTISME**. Si un joueur tombe, les dégâts de chute sont de 1D6, le sol est plein de vêtements pourris, d'os et de toutes sortes de déchets. Un bon test de **PERCEPTION** donnera au héros une **CARTE TRÉSOR**.

4. MEMENTO

« Après quelques mètres, le passage tourne à droite et les héros aperçoivent une lumière vacillante devant eux. C'est calme, les bruits de succion et de mastication sont désormais loin derrière. Ils atteignent une ouverture : un mur en ruine s'ouvre sur ce qui semble être un temple avec 8 piliers menant à un autel sur le mur ouest. Sur l'autel, une statue représente une araignée avec une marque sur le front. Les yeux sont brillants et illuminent la pièce. Tout le monde peut voir maintenant. Il y a une odeur nauséabonde, des corps pourris, des cocons brisés vides et des os partout. Dans un tas au centre de la pièce, les héros peuvent voir quelque chose de précieux, quelque chose d'important, quelque chose qui apporte de l'espoir au milieu de cette obscurité ».

Maintenant, demandez à chaque joueur de lancer le dé pour son souvenir. Dites-leur comment cet objet leur rappelle la mémoire et leur confiance. Maintenant, ils se souviennent de qui ils sont. Ils peuvent lancer le dé ou choisir leur **PROFESSION** et leur **NOM**, définir leurs compétences acquises, leur équipement, leur **CAPACITÉ HÉROÏQUE**, leurs **SORTS** et enfin leur faiblesse. Vous pouvez leur apprendre comment fonctionnent les armes, l'inventaire et les capacités (RB p.13-28,35-39, 57-71).

*« Un flot de souvenirs vous revient. Vous vous souvenez de la quête que vous avez acceptée chez vous. Le voyage, le climat, les difficultés de la survie et l'abri d'une auberge : **L'AUBERGE DU SANGLIER NOIR**. Vous vous souvenez du barman nain et de sa femme. Du délicieux repas et de la boisson. Du vieux guerrier muet et silencieux et de sa masse impressionnante fumant sa pipe dans un coin sombre de l'auberge en regardant la pluie dehors. Vous vous souvenez du goût particulier du ragoût de lapin... et puis de l'obscurité. »*

Les héros peuvent maintenant parler de la façon dont ils se sont rencontrés, s'ils sont liés, pourquoi ils ont choisi de travailler ensemble. La quête qu'ils ont acceptée peut-être liée à un autre scénario (dans mes tests, je l'ai toujours préféré à l'aventure de la tour des Croassements ou à l'aventure du château du Roi **BRIGAND**).

Mais soudain :

« Vous discutez, vous vous souvenez de votre vie et de vos aventures jusqu'à maintenant, quand soudain vous entendez quelque chose bouillonner très fort et des ordures et des tas d'os sur le sol sortent 2 abominations, des golems de chair créés par une magie maléfique sombre. Cela vous fait froid dans le dos lorsque les 2 créatures se tiennent devant vous, prêtes à frapper. »

Il est maintenant temps d'enseigner le **SYSTÈME DE COMBAT**, les cartes d'initiative, les actions, les armes, les conditions et la coopération (RB p.41-51).

« Les abominations ont été vaincues et vous pouvez maintenant respirer profondément. Cette pièce est maléfique. La statue de l'ARAIGNÉE semble vous regarder. Tout semble menaçant ici. »

Vous pouvez donner aux joueurs une **PERIODE** de repos s'ils en ont besoin. Vous pouvez maintenant leur enseigner les durées de **TOUR**, de **PERIODE** et d'**INTERVALLE** (RB p.7,52).

Une fois le reste terminé, le héros entend un bruit provenant du mur brisé par lequel ils sont venus. Plusieurs grandes créatures semblent se précipiter vers eux. C'est effrayant et cela semble énorme. S'ils décident d'attendre pour voir, 3 araignées (2 grandes **RB p.89** et 1 très grande, **p.89 Férocité +1, HP +12**) sortent du mur brisé. Il n'y a qu'un seul moyen de s'échapper. S'ils veulent affronter les araignées, faites-leur comprendre qu'elles sont très dangereuses. Le feu peut éloigner le monstre si nécessaire. Ils devront courir pour trouver un endroit sûr.

C'est le moment idéal pour enseigner le mouvement et l'**ATHLÉTISME** (RB p.43)

5. CHACUN POUR SOI

« Vous vous précipitez dans l'obscurité du couloir à l'est de la pièce. Le passage mène au nord vers une impasse. Vous pouvez voir les araignées se précipiter derrière vous, la grande menant la chasse, tout semble perdu ».

Avec un test de **PERCEPTION** ou **INTUITION** réussi, ils trouvent un levier qui mène à une petite pièce. Une fois à l'intérieur de la pièce, ils peuvent fermer le passage secret.

6. BIENVENU DANS LE DONJON

« La pièce est petite et il y a une torche éteinte sur le mur. Il y a une porte qui mène au nord. On peut entendre les araignées derrière le passage qui essaient de trouver un moyen d'entrer et qui finissent par abandonner. »

Ils n'entendent aucun bruit venant de derrière la porte.

7. L'ABATTOIR

« Un petit brasero apporte une lumière orange pâle à la pièce. Le sol présente plusieurs taches, des taches rouges, sombres. Vous avez remarqué des cages de taille humaine, ouvertes et vides. Il y a des chaînes sur les murs. Vous remarquez une porte dans le coin nord-est, une porte de cellule. Sur le mur est, vous remarquez une petite table solide avec un billot de boucher dessus et un couperet usé et taché de sang. Cela semble être la pièce où les victimes sont tuées, vous vous dites. Vous n'avez pas le temps d'enquêter, une abomination de chair sort du fond d'une des cages. Initiative !!! »

C'est à vous de décider s'ils sont prêts pour un autre combat ou si vous pensez que c'est trop. L'idée est de les faire quitter cette pièce le plus vite possible.

8. LA CHAMBRE DES SACRIFICES

« La porte de la cellule s'ouvre sur une petite pièce rectangulaire recouverte de tapisserie. Sur le mur nord, une autre statue de la créature araignée avec une marque se dresse. Il y a une table en marbre noir au centre de la pièce. Les tapisseries représentent de grandes araignées mangeant des humanoïdes. Devant la statue se trouve un nain en robe noire, la tête écrasée au sol, à côté de l'autel, il y a une naine également en robe noire avec le torse écrasé. Vous avez reconnu l'aubergiste et sa femme. Les robes portent la même marque que celle des statues. Dans le coin sud-est, vous voyez le cadavre d'un vieux guerrier, tenant une masse dans sa main droite et un morceau de papier froissé dans sa main gauche. »

Le papier est une lettre (voir les documents). Si les joueurs pillent les cadavres, ils peuvent récupérer une bague et une masse. Un test de **PERCEPTION** réussi leur permet de trouver une porte secrète derrière la tapisserie sud.

9. LE GARDE-MANGER

« Un garde-manger bien éclairé apparaît devant vos yeux, mais rien ne semble appétissant sachant qu'il peut être empoisonné et après toutes les choses dégoûtantes dont vous avez été témoins. Dans le coin nord-est, il y a une double porte en bois. »

10. VERS LA LUMIÈRE

« Un grand couloir vide mène à un escalier qui monte, qui sort de cet enfer, vers la lumière, vers la liberté. »

C'est la sortie ; elle mène à l'Auberge. Il y a un groupe de soldats qui inspectent l'Auberge et recherchent des gens. Vous avez découvert que plusieurs personnes ont disparu le long

de cette route et que plusieurs voyageurs ont fait des remarques suspectes sur le couple qui s'occupe de cette Auberge et de leur nourriture. C'est le matin, vous avez faim et êtes fatigué. Vous pouvez maintenant manger et vous reposer grâce aux soldats et continuer vos aventures.

Si les joueurs expriment leur intention de descendre pour tuer les araignées, ils pourront se battre dans la salle **2** et **11** pour les grandes et dans la salle **12** pour la très grande. Chaque repaire d'araignée possède **une CARTE TRÉSOR, +1** pour le repaire de la très grande ARAIGNÉE.

11 et 12. VOUS EN VOULEZ ENCORE ???

« *Les tanières des araignées sentent horriblement mauvais, et le sol et les murs sont recouverts d'une toile épaisse et collante. BONNE CHANCE !* »

Un test de **PERSUASION** réussi convaincra 5 soldats de les aider dans les tanières. S'ils tuent les araignées, ils sauvent 1D6 adultes humanoïdes et 1D4 enfants humanoïdes. Ils sont dans le coma à cause du venin de l'araignée, mais avec un bon repos et une bonne guérison, ils survivront.

VOUS POUVEZ MAINTENANT ATTRIBUER les notes d'avancement pour l'aventure, enseigner les compétences et l'avancement en suivant la p.29.

ET maintenant ???

Les joueurs peuvent décider de poursuivre la quête originale qui les a conduits à se reposer à l'Auberge, ils peuvent également suivre la piste de la lettre trouvée sur le corps du vieux soldat.

Qu'en est-il de la marque sur les araignées et les robes ? Vous pouvez créer votre propre culte démoniaque qui traquera les héros pour ce qu'ils ont fait ou le lien au culte de **SATHMOG** pour créer un lien avec la campagne **EMPEREUR DRAGON**. Tout est entre vos mains.

Merci de votre lecture !

N.B : Si vous désirez jouer ce scénario avec le **GUIDE de DEMARRAGE** gratuit en ligne, **donnez-leur le choix entre les prêtirés une fois libérés de la toile mais sans leur donner les feuilles de personnages (Décrivez simplement la FAMILLE du personnage). Ne donnez les feuilles que lorsqu'ils trouvent leur équipement (Cha. 4).** Ils pourront ensuite enchaîner avec les autres scénarios gratuits en ligne. Je recommande de ne pas jouer l'aventure « Le Tertre du Chevalier » si vous souhaitez jouer la campagne de l'**EMPEREUR DRAGON**.

Abomination de chair

Férocité	1	Taille	Normal	Mouvement	4	ARMURE	0	PS	15
Compétences	Toutes les compétences 5								
D6	ATTAQUE								
1	L'Abomination utilise ses griffes. L'attaque inflige 2D4 de dégâts tranchants.								
2	Le monstre mord sa victime. L'attaque inflige D6 de dégâts perçants.								
3	La créature vomit un long jet de sang tout autour de lui dans un cercle de 6m. Les héros dans la zone doit réussir un test d' AGILITE pour éviter d'être aveuglé pour un tour.								
4	L'Abomination émet un nuage putride autour de lui, suffocant ses ennemies. Tout héros adjacent au monstre doit réussir un test de CON ou prendre 2D4 de dégâts, l'armure ne protège pas.								
5	La créature s'immobilise et se transforme en statue avec une armure 8. Tout arme qui touche la statue perd 1D4 of DURABILITE .								
6	Le monstre gonfle jusqu'à exploser. Il perd tous ses PS. L'explosion a une aire d'effet de 6m et fait 2D8 de dégâts. Les personnages dans la zone d'explosion doivent réussir un test d' ATHLETISME , si le test est réussi, ils ne prennent que la moitié des dégâts (arrondis au supérieur). L'attaque peut être ESQUIVE .								

EXTRA

<p>NAME: Masse Bélier</p> <p>Type: Masse</p> <p>Description: Masse à une main avec un Bélier sculpté sur le pommeau.</p> <p>Effect: FO :10, Portée : 2m, Dégâts : 2D6, Dur. : 12 Quand l'attaque fait des dégâts, la victime doit réussir un test de CON ou bien reculer de D8 mètres. Si la victime est poussée contre un mur, elle prend D6 dégâts contondants ignorant l'armure. Si la victime touche un obstacle, elle doit réussir un test d'AGL ou tomber à terre.</p>	<p>NAME: Anneau de Pouvoir</p> <p>Type: Petit objet</p> <p>Description: Anneau avec 3 pierres précieuses : rouge, bleu et vert.</p> <p>Effect: Réserve de Points de Volonté : 2 par jour.</p>	<p>NAME: Monocle de Vision</p> <p>Type: Petit objet</p> <p>Description: Monocle avec un lacet en cuir et une lentille orange.</p> <p>Effect: Permet de voir dans l'obscurité totale sur 90 degrés et 20 mètres</p>
--	--	---

Maitre Dimbar

J'ai enfin découvert la vérité sur la disparition de mon cher Pillio. Lors de son retour à FAUBOURG avant d'atteindre VALBRÛME, il a dormi à une Auberge du SANGLIER Noir.

Après quelques recherches, j'ai découvert que de nombreuses personnes avaient disparu à cette Auberge.

Si vous plaît, pourriez-vous investiguer les lieux et en apprendre plus sur ce qui est arrivé à mon mari, j'en serais reconnaissante.

CORA DELAMARCHE

- PILLAR
- CAGE
- TABLE
- ◊ STATUE
- ▮ SHELF

S SECRET DOOR



