

Playtest Fantasy-OSR

Mise en place

Ce document est un playtest du jeu Fantasy OSR, en cours de développement.

Pour les besoins du playtest, j'ai préparé 6 personnages:

- Ser Morton, mercenaire
- Thorik, un nain combattant des tunnels
- Dame Gertrude, prêtresse
- Sylvara, une rôdeuse elfe
- Smyrne, un voleur
- Carolus, un homme d'armes

J'ai sélectionné deux donjons sur le site Dyson's Dodecahedron:

- <https://dysonlogos.blog/2017/02/24/secret-tunnels-beneath-the-graveyard/>
- <https://dysonlogos.blog/2017/02/28/crypts-tombs-beneath-the-graveyard/>

Ce sont deux donjons connectés, un ensemble de tunnels, de tombes et de cryptes situés sous un cimetière.

J'ai placé les cartes des donjons dans un Miro, ainsi que les 6 fiches de personnage et j'ai également prévu des tokens pour représenter les 6 aventuriers.

Cela me permettra de suivre visuellement leur exploration du donjon.

J'ai préparé quelques tables aléatoires:

- des rencontres dans des catacombes
- des découvertes macabres
- des événements inquiétants
- des pièges
- et des trésors

De quoi peupler le donjon et générer des événements pour les aventuriers.

Le but ici n'est pas de faire du grand roleplay, même si ce n'est pas interdit, mais plutôt de valider les mécaniques de jeu et de jauger le niveau de létalité.

Quelques mots pour lancer la partie

Le cimetière sur la colline était connu pour avoir été érigé sur les restes de plus anciennes tombes; on raconte que la colline elle-même recèle d'antiques mausolées, des sinistres et sombres tunnels, des tombeaux où dit-on des trésors seraient enfouis. On raconte aussi que les allées souterraines ne sont pas désertes et que les profondeurs de la colline sont hantées par d'ignobles créatures, des êtres morts-vivants affamés de chair humaine, avides de se repaître des vivants.

Quiconque s'aventure dans ces sombres allées le fait à ses risques et périls.

Cela n'a pourtant pas décourager un petit groupe de hardis aventuriers, une bande de pilleurs de tombes; ils sont six lorsqu'ils se glissent à la faveur de la nuit dans l'obscur entrée du monde souterrain. Les dieux seuls savent combien en ressortiront.

Le groupe

A leur tête, **Ser Morton**, un redoutable mercenaire.

Vient ensuite **Dame Gertrude**, une prêtresse qui compte bien apporter pardon et miséricorde aux âmes perdues qui errent sous la terre.

Ils sont accompagnés par **Thorik**, un combattant des tunnels et mineur. Son expertise sera grandement appréciée pour cette exploration souterraine.

Moins à l'aise dans cet environnement claustrophobe, **Sylvara** l'elfe s'avance, fière.

Plus silencieux qu'une ombre, **Smyrne** le voleur n'en est pas à son premier pillage.

Lui préfère parler de récupération. Après tout, les morts n'ont pas besoin de toutes ces choses. La marche est fermée par le solide **Carolus**, homme d'armes au service de Ser Morton.

Première salle

C'est Thorik, mineur nain, qui a percé le mur donnant accès aux souterrains.

Derrière lui s'avancent Ser Morton, Carolus et Dame Gertrude. Tous trois ont préalablement allumé torches et lanterne. Pas question de mener cette exploration dans le noir.

L'endroit sent le moisi, la terre et les racines. L'air est froid et humide.

Le sol, de terre damée et de caillasses, est légèrement spongieux comme celui d'une vieille cave.

Ser Morton remarque une petite alcôve sur la droite.

A la lueur des torches, deux tunnels s'ouvrent, l'un un peu sur la gauche, le second plus large descend dans les profondeurs. Des marches taillées dessinent un escalier.

Les aventuriers sont sur leur garde. Aucun d'eux n'ignore les légendes qui courent sur ses lieux.

Ser Morton perçoit des bruits de grattement sur sa droite, venant précisément de l'alcôve qui se découpe dans la lueur vacillante des torches.

Ser Morton décide d'aller jeter un œil tandis que les autres aventuriers se déploient dans la salle.

Ser Morton annonce: "Pardieu, j'entends quelque bruit inquiétant venant de la pénombre. Déployez-vous tandis que je jette un oeil dans ce recoin"

Alors que Thorik et Carolus se placent de part et d'autre de la salle, Dame Gertrude s'avance, lanterne à la main, murmurant une prière.

Derrière elle, aux aguets, Sylvara prépare une flèche.

Smyrne s'avance, une dague dans chaque main, ricanant en voyant l'elfe et son arc: "Un arc ne te sera d'aucune utilité ici. Les couloirs sont bien trop étroits. Je me demande sur qui ou sur quoi tu comptes tirer."

Carolus intervient d'une voix agacée: "ce n'est pas le moment ni l'endroit pour charger querelle. Avancez-vous donc et dites-nous si ces couloirs vous semblent sûrs, maître Smyrne..."

A ce moment, Ser Morton pousse un cri.

Test d'Agilité pour Ser Morton, pour ne pas être pris par surprise: il fait 5. C'est inférieur ou égal à son score d'Agilité qui est de 9. Les réflexes du mercenaire ne sont point émoussés.

Un rat surgit de l'ombre et tente de se glisser entre les jambes du guerrier.

Il n'a pas le temps de dégainer son épée mais il réussit à asséner un solide coup de pied à la bestiole.

Rat, FOR 3, AGI 12, ESP 3, PV 1, morsure D4

Le rat n'ayant qu'un unique point de vie, il trépasse dans l'instant, son petit corps velu broyé sous la semelle du mercenaire.

"Beurk", commente Dame Gertrude.

Brandissant sa torche, Ser Morton examine l'alcôve; elle semble vide, hormis les restes de vêtements, un sac déchiré contenant des restes moisissés de grains, pas mal de crottes de rongeurs et une vieille bourse en cuir contenant 5 piécettes de cuivre. Ser Morton empoche les pièces puis rejoint le groupe dans la première salle en commentant: "un piètre butin... sans doute une cache de voleurs oubliée."

Smyrne s'est avancé à l'intersection des deux tunnels.

Il examine les lieux.

Test d'Esprit; le dé est normalement lancé par le MJ et le résultat gardé secret.

Le dé indique 11, ce qui est un échec, mais du point de vue du voleur, il n'a juste rien détecté d'anormal.

"Ce ne sont que des tunnels; aucune inquiétude."

Tous les regards se tournent vers Ser Morton, chef de l'expédition.

“M'est avis que nous aurons plus de chance d'accéder aux mausolées en empruntant l'escalier”, propose le mercenaire.

Thorik, fort de ses aptitudes de mineur, observe le couloir de gauche.

Test d'Esprit, avec avantage vu son appartenance au peuple nain et son expertise de mineur: 5 et 18. Il conserve le 5. Une belle réussite, son score d'Esprit étant à 10.

“Ser Morton a raison, d'autant que ce couloir ne semble pas avoir été aménagé”, explique Thorik. “Va pour l'escalier”

Le groupe se met en ordre de marche: Thorik et Smyrne ouvrent la marche, suivi de Ser Morton, Carolus, Dame Gertrude et Sylvara.

Murmures dans les ténèbres

L'escalier est grossièrement taillé.

Au bout d'une vingtaine de mètres, le couloir semble obstrué par des éboulis mais un passage étroit, sur la droite, permet de franchir l'obstacle. Il est tout juste assez large pour une personne.

Thorik et Smyrne se figent soudain: tous deux ont perçu des murmures indistincts, des chuchotements venant des tunnels au-delà de l'étroit passage.

Impossible de comprendre les mots prononcés, non pas qu'ils soient incompréhensibles ou dans une langue inconnue mais parce que la source semble être assez éloignée.

“Soyons sur nos gardes”, conseille Ser Morton. “Smyrne, glissez-vous le premier et assurez-vous que le couloir au-delà du passage étroit soit sans danger.”

Smyrne fait la grimace mais s'exécute.

Le voleur a la capacité spéciale “Se déplacer silencieusement”; il fait un test d'Agilité avec avantage; 8 et 16. Le 8 est une réussite. Le voleur se glisse telle une ombre dans l'étroit passage et examine les lieux.

Il y a un tunnel vers le nord-ouest, en partie effondré, un second passage assez étroit au nord-est et un autre passage vers l'est, juste après les éboulis.

Les lieux sont déserts mais il perçoit encore les murmures.

Sur un test d'Esprit réussi sur le fil (10), Smyrne est certain que les voix viennent du couloir est.

Le reste du groupe tente de passer les éboulis le plus silencieusement; test d'Agilité pour tous les autres membres du groupe:

- Ser Morton: 3, réussi.
- Thorik: 6, réussi
- Carolus: 14, échec
- Dame Gertrude: 3, réussi.
- Sylvara: 19, échec.

Gêné par son bouclier et sa cotte de mailles, Carolus provoque grincements et frottements métalliques.

Sylvara, malgré sa grâce elfique, est peu à l'aise dans les tunnels, provoquant à son tour du bruit.

Alors que les aventuriers se regroupent dans l'étroit couloir, les murmures cessent soudainement; peut-être les créatures à l'origine des voix ont-ils perçu la présence d'intrus dans les catacombes.

Ser Morton préfère éviter une embuscade et propose de prendre par le passage au nord-ouest, celui qui est en partie éboulé.

“Pressons-nous et évitons de tomber dans un guet-apens”, chuchote-t-il en s'engageant dans le dit passage.

Thorik et Dame Gertrude lui emboîtent le pas, suivis de près par Sylvara, Smyrne et Carolus qui ferme la marche.

Le groupe remonte un couloir en partie éboulé; leur marche est rendue peu aisée par les débris. Malgré leurs efforts, leur progression est loin d'être silencieuse.

Ils perçoivent bientôt des voix derrière eux mais aussi des cris devant eux, très clairement des cris d'alarme lancés par des voix nasillardes que Thorik reconnaît comme d'origine goblin.

Pressant le pas, le groupe débouche sur un Y, avec un couloir à gauche et un couloir à droite. De parois grossièrement taillées dans la pierre, les couloirs sont ici faits de pierres et de blocs taillés.

A gauche, on devine deux petits renforcements, comme des alcôves funéraires, puis le couloir continue dans la pénombre.

A droite, le passage devient plus large, s'ouvrant sur un large corridor orienté vers l'est.

Derrière eux, les aventuriers entendent des bruits: des créatures sont à leur trousses. Devant à droite (donc le large corridor), on entend également des bruits de pas nombreux et des cris inquiétants.

“Les gobelins sont à nos trousses et on dirait bien qu'ils en arrivent d'autres de là-bas”, s'alarme Smyrne.

“Je suis d'avis de foncer dans le tas et de briser leur front; hauts les coeurs compagnons”, arrange Thorik.

“Que la foi soutienne mon bras”, prie Dame Gertrude, brandissant sa masse.

Ser Morton est également d'avis de tenter un passage en force.

“Je couvre vos arrières”, jure Carolus en se plaçant en barrage dans le couloir.

Smyrne, plus prudent, se cache dans l'entrée du couloir de gauche, ses deux lames à la main. Un test d'Esprit, lancé par le MJ, indique un 8, donc une réussite.

Smyrne est caché, invisible et pourra bénéficier d'une attaque surprise sur un ennemi passant à proximité.

Premier sang

Un groupe de 2D4 (7) gobelins remonte le couloir que le groupe vient d'emprunter.

Ser Morton et Thorik se placent à l'entrée de la crypte au bout du couloir de droite.

Derrière eux, Sylvara prépare son arc. Elle a un angle de tir lui permettant de toucher les ennemis à l'autre bout de la crypte.

Face à eux, un groupe de 2D4 (5) gobelins.

Gobelins, FOR 8, AGI 12, ESP 8, PV 4, Dague D6, Fronde D6

Les gobelins auxquels Carolus fait face sont clairement désavantagés par l'étroitesse du couloir. Carolus peut facilement bloquer complètement le couloir avec son bouclier tout en frappant violemment ses ennemis avec sa masse d'armes. Dans la crypte, les aventuriers ont une bonne chance de l'emporter face à un groupe plus réduit d'ennemis.

La stratégie de Ser Morton semble être un bon choix, pour l'instant.

Le combat s'engage.

Sylvara encoche une flèche et tire avec l'intention de tuer un maximum de gobelins avant qu'ils arrivent au contact.

Son premier tir fait mouche avec 4 points de dommages, tuant net un premier ennemi. Les autres gobelins chargent.

De son côté, Carolus fait face. Il attend les gobelins de pied ferme et sa position lui permet de frapper en premier. Il abat sa masse sur le premier goblin qui a l'imprudence de s'approcher: 4 points de dommages. Le goblin est séché et s'effondre dans un cri bref.

Le goblin suivant dans la file tente une attaque, cherchant à percer la défense de l'homme d'armes: 6 points de dommages; une grande partie des dégâts sont absorbés par le bouclier et l'épaisse cote de mailles de Carolus, mais la pointe de la dague a semble-t-il trouvé un défaut dans l'armure, infligeant 2 points de dommages. Carolus pousse un grognement de douleur mais tient bon. Il lui reste 4 points de vie.

Dame Gertrude a entendu le cri de douleur de Carolus et se rapproche. Elle constate que l'homme d'armes perd du sang mais semble encore solide sur ses jambes, barrant le couloir face aux assauts féroces des peaux-vertes.

Dans la crypte, Ser Morton et Thorik se préparent à subir l'assaut des gobelins; Sylvara tente un second tir: 2 points de dégâts. Un des gobelins se prend une flèche mais poussé par ses congénères, il continue l'assaut.

Les gobelins sont maintenant au corps à corps avec Ser Morton et Thorik. Ser Morton doit résister à la charge. Un test de Force en opposition avec le goblin est demandé: 20 pour Ser Morton et 5 pour le goblin. Échec critique pour Ser Morton qui ne s'attendait pas à un choc aussi violent, d'autant que le goblin a très bien réussi sa charge. Non seulement le mercenaire est jeté au sol mais le goblin a tout le loisir de le frapper de sa dague. 2 points de dommages. La cote de mailles de Ser Morton lui sauve la vie mais les gobelins sont en passe de déborder le mur formé par le mercenaire et nain.

Thorik, voyant son compagnon d'armes au sol, tente un coup de pioche pour contenir les gobelins: 7 points de dommage. Le goblin n'aura pas eu l'occasion de savourer longtemps sa victoire; il s'effondre, transpercé par la solide tête de la pioche du mineur.

Cette manœuvre expose cependant Thorik à une attaque que son flanc; un goblin avec une flèche dans le côté tente de le frapper: 3 points, dont 2 bloqués par la broigne du nain. Thorik ne perd qu'un point de vie, rien d'inquiétant pour ce fier guerrier.

Sylvara est juste derrière Ser Morton. Elle lâche son arc et dégaine une élégante dague elfique. Elle s'avance pour protéger Ser Morton et taille en pièces le prochain goblin trop impétueux.

Alors que le combat fait rage dans la crypte, Carolus pousse un hurlement de guerre et abat sa masse sur le goblin qui lui fait face. Un 4 fait passer de vie à trépas l'imprudent goblin.

L'adversaire suivant s'avance, hésitant, et tente une attaque désespérée mais qui se solde par un coup inespéré: 6 dommages. Carolus, toujours protégé par son bouclier et sa cotte de mailles n'encaisse que 2 points mais sa situation commence à devenir sérieuse. Il lui reste 2 points de vie.

Il commence à reculer doucement mais en faisant toujours face à ses adversaires.

Les gobelins tentent de profiter de leur avantage pour pousser Carolus plus loin dans le couloir. Ce faisant, ils ne remarquent pas Smyrne caché dans l'ombre.

Silencieusement, le voleur s'avance vers le gobelin, qui ignore tout de sa présence.

Une épée courte à la main, une dague dans l'autre, Smyrne larde son adversaire de coups rapides: 3 avec la dague et 6 avec l'épée. On garde les dommages les plus hauts, donc ceux de l'épée. Le gobelin meurt sans comprendre d'où vient son funeste destin.

Profitant de l'effet de surprise, Carolus tente une ultime attaque: 2 seulement. Le gobelin encaisse mais tient bon.

Dans la crypte, le combat semble tourner doucement à l'avantage des aventuriers.

Sylvara frappe rageusement de sa dague: 3 dommages. Le gobelin vacille et recule.

Thorik s'avance et défonce son adversaire d'un coup de pioche; le gobelin était déjà blessé, touché par une flèche de Sylvara. Il s'effondre sans un cri.

Les deux gobelins rescapés se retrouvent face à une elfe et un nain, et Ser Morton qui se relève en s'appuyant sur le mur de la crypte.

Un petit test de Moral s'impose, en fait un test d'Esprit; 13, sur un score de 8. C'est un échec; les gobelins prennent la fuite sans demander leur reste.

Ser Morton, Thorik et Sylvara poussent un cri de victoire.

Pendant ce temps, dans le couloir éboulé, Smyrne et Carolus font face à 4 gobelins.

Carolus frappe: 3, ce qui suffit à abattre un gobelin déjà blessé.

Smyrne s'avance telle une ombre pour une botte vicieuse: 2. Le gobelin encaisse mais tente une riposte. Sur un 6, le pauvre voleur encaisse 5 points de dommages, ce qui le fait passer à 0 points de vie et un point de moins en Force. Il est blessé.

Sans doute le voleur a-t-il péché par excès de confiance.

Penaud, il recule se mettre à l'abri derrière l'homme d'armes.

Carolus tente une frappe pour faire reculer ses adversaires: un 3 cause une vilaine blessure au gobelin mais n'est pas suffisante pour le mettre au sol.

Le gobelin riposte: 4; un coup violent mais pas assez pour percer l'armure de l'homme d'armes qui abat sa masse sur le gobelin et l'achève.

Les gobelins restant comprennent que le guerrier humain ne se laissera pas si facilement tuer et décide d'un commun accord de prendre la fuite.

C'est une victoire pour les aventuriers qui s'en sortent plutôt bien.

Seul Smyrne a subi une blessure que Dame Gertrude va s'empresser de soigner. Elle a la capacité Soins (1D4); sur un score de 3, ses soins permettent à Smyrne de récupérer son point de Force perdu et 3 points de vie.

Il faudra un peu de repos pour récupérer le reste des points de vie.

Mais l'heure n'est pas encore au repos.

Certes, les gobelins ont fui mais ils peuvent revenir et les aventuriers n'en sont qu'au début de leur exploration de la nécropole.

Les aventuriers se regroupent dans la crypte.

Smyrne voudrait rebrousser chemin pour explorer le couloir où il s'était dissimulé lors de l'assaut des gobelins.

Thorik est d'avis d'avancer et d'aller examiner l'autre extrémité de la crypte.

Ser Morton conseille de rester sur ses gardes: les gobelins pourraient revenir.

Le groupe se scinde en deux: Smyrne et Carolus vont explorer le couloir à l'ouest tandis que le reste du groupe explore le fond de la crypte.

Le tombeau

De sa cachette, Smyrne avait repéré deux alcôves funéraires.

Son premier réflexe est d'aller les examiner.

Dans la première alcôve, le voleur trouve une main momifiée. Elle semble avoir été coupée nettement et repose sur le sol, en partie recouverte d'une couche de poussière. Il décide de la ranger dans son sac à dos.

Ce que Smyrne ne sait pas, c'est que cette main est une main animée qui reprendra vie au moment le moins opportun. D'ailleurs, si Smyrne a une main, où se trouve le reste du corps ?

La seconde alcôve semble vide. Smyrne fouille un peu; test d'Esprit: 13, c'est un échec. Le voleur ne trouve rien. L'alcôve est bien vide.

Il ne sait pas qu'il est passé à côté d'un petit coffre funéraire caché derrière une dalle; ce coffret renferme quelques gemmes et un bijou précieux. Dommage.

Pendant que Smyrne fouillait les alcôves, Carolus a continué à explorer le tunnel et est arrivé face à une massive porte de bois, fermée par une serrure massive.

Il est rejoint par Smyrne; le voleur pense pouvoir crocheter la serrure.

Un test d'Agilité, avec avantage, réussi (avec une réussite critique, 1 sur le D20), débloque la porte.

Les deux aventuriers poussent la porte et se retrouvent face à... un cercueil posé sur une large pierre gravée de runes.

Smyrne et Carolus s'avancent. L'endroit est froid mais moins humide que le reste des couloirs. Un grattement semble s'échapper du cercueil qui semble hermétiquement fermé.

Vont-ils tenter de l'ouvrir ?

Cela signifierait profaner une tombe...

Le couvercle du cercueil est très lourd mais en s'y mettant deux, le voleur et l'homme d'armes tente de le faire basculer sur le côté. 3 pour Smyrne et 12 pour Carolus. Une réussite pour chacun d'eux.

Hélas, très mauvaise idée que de profaner un tombeau. A peine le couvercle est-il déplacé qu'une nuée de scarabées nécrophages surgit du cercueil, comme un nuage noir envahissant la pièce.

Nuée de scarabées nécrophages, FOR 8, AGI 14, ESP 3, Armure 1 PV 6, nuée dévorante D6

Pris par surprise, les deux aventuriers sont mordus à plusieurs reprises et aveuglés par les insectes. 5 points de dommages pour Smyrne et 4 pour Carolus. Et le port d'une armure ne garantit pas contre les morsures d'un si grand nombre d'insectes.

Détails vicieux: les dommages au-delà des PV ne sont pas décomptés de la Force ou de l'Agilité mais de l'Esprit. Être assailli par une nuée d'insectes affecte plus l'esprit que le corps, et les malheureux aventuriers pourraient bien y perdre la raison.

Smyrne perd 2 points d'Esprit, ce qui le fait descendre à 8 en Esprit.

Carolus descend à 7 en Esprit.

Les deux aventuriers poussent d'épouvantables cris et gesticulent dans tous les sens, frappés de panique face à une attaque aussi ignoble.

Leurs cris retentissent dans les couloirs et leurs compagnons restés dans la crypte sont frappés d'effroi en entendant leurs hurlements.

(...)