

# 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 à 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.

Carolus et Smyrne gesticulent en tous sens pour se débarrasser des scarabées qui leur mordent et les meurtrissent: 3 pour Smyrne et 8 pour Carolus. Les scarabées finissent par se disperser, se glissant dans les interstices des murs ou dans l'ombre du couloir.

Au fond du tombeau, les deux aventuriers découvrent des restes humains, guère plus que des étoffes moisies et des os tombés en poussière... mais au pied du défunt, une étrange petite lanterne funéraire.

Carolus s'en empare et les deux pilleurs de tombes rejoignent leurs camarades.

## L'exploration continue...

Thorik a longuement examiné le tunnel obstrué au fond de la crypte.

Il est d'avis qu'en s'y mettant à plusieurs, il est possible de dégager un passage pour poursuivre l'exploration du mausolée.

Ser Morton partage son avis et les voici occupés à déblayer les pierres et les débris.

Pendant ce temps, Sylvara s'est postée un peu plus loin dans un tunnel secondaire d'où elle a entendu les bruits des gobelins. Elle monte la garde, prête à décocher une flèche à tout moment.

Dame Gertrude explore un passage qui donne apparemment sur une tombe dont l'entrée est fermée par une lourde porte gravée de runes.

En tendant l'oreille, elle entend comme un cognement sourd; elle jurerait que ça vient de derrière la porte. Comme si quelqu'un était enfermé et frappait la porte de pierre, espérant du secours.

Entretiens, Carolus se joint à Ser Morton et Thorik pour dégager le passage.

Smyrne a rejoint Dame Gertrude et envisage d'ouvrir la tombe. Les scarabées nécrophages ne lui ont pas servi de leçon apparemment, et l'appât du gain est trop fort.

"Ce sont sans doute quelques gobelins qui se sont réfugiés dans cette tombe et ont refermé la porte derrière eux. Les voici enfermés. Nous allons leur ouvrir et les tuer prestement... et nous pourrons alors voir ce que contient ce tombeau", propose-t-il.

Dame Gertrude est hésitante mais elle finit par céder.

Tenant fermement sa masse d'armes, elle attend que Smyrne force la porte.

Test d'Agilité: 14 et 15; malgré ses efforts, Smyrne ne parvient pas à ouvrir la porte.

Dame Gertrude propose de pousser la porte à deux: test conjoint de Force.

19 pour Dame Gertrude (qui a 10 en Force) et 16 pour Smyrne (qui a 6 en Force). La porte refuse de bouger.

A moins de persuader leurs compagnons de leur prêter main forte, cette porte restera fermée.

Ils décident de rejoindre le groupe.

Dans le couloir, Sylvara a repéré du mouvement dans la pénombre.

Soupçonnant les gobelins de s'être rassemblés pour repartir à l'assaut, elle décoche une flèche, un peu au hasard. On est sur un tir désavantagé, donc 1D4.

Elle n'inflige qu'un point de dommages mais a la confirmation qu'il s'agit bien de gobelins, à en juger par les cris de douleur.

Elle rejoint prestement ses compagnons d'armes et les avertit que les gobelins n'ont peut-être pas dit leur dernier mot.

Le tunnel vers le nord est dégagé. Il est possible de franchir l'éboulis et de continuer l'exploration de la nécropole.

## **La grande chapelle**

Le groupe entre dans ce qui ressemble à une grande chapelle: une large nef au plafond soutenu par des colonnes sculptées. De part et d'autre, des alcôves, 3 de chaque côté, dont deux sont fermées.

De l'alcôve la plus proche à droite, une formidable bruit d'éboulis et de chutes de gravats: sans crier gare, un énorme ver nécrophage surgit et attaque les intrus.

La créature a sans doute été dérangée par les travaux de sape des aventuriers et compte bien dévorer ces intrus.

### **Ver nécrophage, FOR 12, AGI 5, ESP 6, Armure 2, PV 12, morsure D10**

Carolus et Dame Gertrude sont pris par surprise, à moins de réussir un test d'Esprit.

6: Carolus se reprend et brandit son bouclier et sa masse d'armes.

1: Réussite critique. Dame Gertrude est la plus prompte. Assurant sa prise, elle fait tournoyer sa masse et frappe la créature dans un geste réflexe de défense.

Elle lui inflige 7 points de dommages. La peau du ver nécrophage est épaisse et encaisse 2 points. La créature perd malgré tout 5 points de vie. La voici à 7 PV.

Carolus se porte au côté de la prêtresse et assène un violent coup de masse d'armes au ver nécrophage: 8, -2 de l'armure du ver, on est sur une perte de 6 PV.

Mortellement blessé, le ver (qui n'a plus qu'un point de vie), s'agite en tous sens et recule promptement dans le tunnel d'où il a surgi.

Saluons la rapidité de réaction de Dame Gertrude et Carolus.

Ser Morton est impressionné.

L'exploration continue.

Ce lieu semble désert mais Ser Morton soupçonne quelques pièges.

Il demande à Smyrne d'examiner les lieux.

Le voleur ne dispose pas de la capacité spéciale de détection des pièges mais peut malgré tout faire un test d'Esprit. Le jet de dé est fait en secret par le MJ qui obtient

13. Smyrne ayant 10 en Esprit, c'est un échec mais le voleur peut simplement dire qu'il ne voit aucun piège apparent, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en a pas.

Alors que le groupe s'avance dans la chapelle, Dame Gertrude pousse soudain un cri de surprise: la dalle sur laquelle elle vient de mettre les pieds a soudainement basculé, la précipitant dans une fosse dont le fond, plongé dans le noir, ne présage rien de bon. Elle tente de se rattraper au rebord de la fosse, test d'Agilité, 4... la voici agrippée par un bras, le corps pendant au-dessus de la fosse.

Elle tente de remonter: test de Force, 14, échec. Elle va lâcher d'un instant à l'autre. Smyrne, qui est le plus proche, se jette au bord de la fosse et tente d'attraper le bras de Dame Gertrude avant qu'elle ne disparaisse dans la fosse: test d'Agilité, 6, une réussite.

Smyrne glisse au bord de la fosse et agrippe le bras de Dame Gertrude.

Thorik et Carolus saisissent le voleur par les jambes et hissent les deux infortunés hors de la fosse: test de Force, réussi pour les deux héros.

Dame Gertrude a eu de la chance, ainsi que Smyrne, un peu contrit de ne pas avoir détecté le piège. Mais plus de peur que de mal.

Il y a 3 portes fermées. Deux des alcôves sont vides et la dernière était la tanière d'où est sorti le ver nécrophage.

Les aventuriers décident de fouiller systématiquement les 3 tombes fermées.

Après tout, ils sont descendus ici pour piller des tombes...

Sur un D6, 1 à 3, la porte est verrouillée, 4 à 6, elle n'est pas bloquée.

1e tombe: 3, verrouillée.

Smyrne tente un crochetage. On lance 2D20, avantage car il a la capacité "crocheter une serrure"; il obtient 7 et 10. Il a 13 en Agilité. C'est une réussite.

La porte est déverrouillée.

La tombe renferme un cercueil en très mauvais état et des restes humains pratiquement tombés en poussière... et une poignée de pièces anciennes (équivalent de 4 pièces d'or).

2e tombe: 2, verrouillée.

Crochetage raté. Smyrne fait même un 20, ce qui est un échec critique. Il casse certains de ses outils de crochetage. A partir de maintenant, à moins de trouver d'autres outils de crochetage, il devra se contenter de sa dague et ne pourra plus lancer qu'un seul D20.

Carolus et Thorik décident de forcer la porte: test de Force; l'énormel panneau de pierre bouge, permettant le passage d'une personne.

Sylvara se porte volontaire et se glisse dans la tombe.

A peine est-elle entrée dans la tombe qu'une forte odeur la saisit au nez, mélange de pourriture et de gaz de décomposition; elle se met à tousser violemment et la tête commence à lui tourner. Le gaz mortel contenu dans la tombe lui fait perdre 6 points de vie. Elle tombe à 0 points de vie et perd un point de Force.

A l'extérieur, les autres aventuriers sont alertés par la toux et les plaintes de l'elfe.

Ser Morton se glisse alors à son tour dans la tombe. Retenant sa respiration, il saisit l'elfe et tente de la traîner hors de l'alcôve mortelle: test de Force, 2, sur 13 de Force. C'est une réussite.

Il extrait l'elfe inconsciente.

Dame Gertrude se penche sur l'infortunée Sylvara et lui prodigue des soins (+1D4): l'elfe récupère 3 points de vie mais pas son point de Force perdu. Elle est encore faible et devra prendre quelque repos si elle veut récupérer sa santé.

3e tombe: 5, la porte n'est pas fermée. D'ailleurs, elle s'ouvre au moment où Thorik s'en approche.

Une horde de 5 goules se rue hors de la tombe et attaque les aventuriers.

**Goules, FOR 12, AGI 14, ESP 8, Armure 1 (peau dure et desséchée), PV 6, griffes et morsure D8**

Deux goules se jettent sur Thorik tandis que les 3 autres attaquent Ser Morton, Dame Gertrude et Sylvara.

Smyrne s'est glissé dans l'ombre et les goules ne l'ont pas repéré.

Thorik doit réussir un test d'Agilité s'il veut pouvoir réagir avant les goules: 11, c'est un échec. Les goules se jettent sur lui, le griffant et le mordant méchamment.

Le nain encaisse 10 points de dommages: il perd les 5 PV qui lui restaient et 3 points de Force.

Une vilaine blessure et des cicatrices profondes et douloureuses.

Sa broigne lui a évité d'autres blessures.

Les goules sont féroces mais il parvient à riposter d'un coup de pioche.

Son coup atteint une des goules qui ricane de douleur; sa peau épaisse la garantit d'un point de dommage. Elle en perd 3 et descend à 3 PV.

De son côté Ser Morton dégaine son épée et tente d'occire la goule: 3. La goule encaisse et perd 2 PV. La voici à 4 PV. Elle riposte, toutes griffes dehors: 2. La cotte de mailles de Ser Morton est épaisse et résistante. Il faudra plus pour le blesser.

De son côté, Dame Gertrude frappe de toutes ses forces: 4, la goule gémit mais résiste. La voici à 3 PV. Elle tente une morsure: 3. La broigne de Dame Gertrude lui évite 2 points, et les dents de la goule ne lui inflige qu'un point de dommage: la voici à 3 PV.

De son côté, Sylvara a encoché une flèche qu'elle tire presque à bout portant. Sur un 4, elle n'arrive pas à stopper la charge de la goule (qui perd quand même 3 PV) Malgré une flèche dans le corps, la créature nécrophage frappe l'elfe, qui perd les 3 PV qui lui restaient.

Thorik se débat toujours avec deux goules.

Les voici qui repartent à l'assaut: 8 points de dommages, dont 2 absorbés par l'armure du nain. Il perd néanmoins 6 points de Force. Sa situation est critique.

Il tente malgré tout une riposte: 5 points de dommages. Une des goules s'effondre.

Il n'en reste plus qu'une.

Voyant son compagnon d'armes en difficulté, Ser Morton repart à l'assaut, bien décidé à terrasser la goule qui lui fait face. Sur un 4, il réussit à la tuer d'un habile coup d'estoc.

Dame Gertrude murmure une prière et abat sa masse d'armes sur l'immonde créature: 4 points. La chose n'ayant plus que 3 PV, elle meurt sur le champ.

Au corps à corps avec la goule, Sylvara dégaine sa dague et tente désespérément de frapper la chose. Elle frappe de toutes ses forces: 3. La peau desséchée de la créature semble plus résistante que du cuir tanné. La goule ne perd que 2 PV.

La goule est "mourante" mais pas encore "morte".

Ser Morton et Dame Gertrude viennent prêter main forte à Thorik.

Les voici tous les trois face à la goule.

Les trois aventuriers portent une attaque conjointe, infligeant 13 points de dommages à la goule. Elle n'avait aucune chance.

Carolus se porte au secours de Sylvara et défonce la goule d'un violent coup de massue: 4 points de dommages. Sylvara se relève, reconnaissante.

Dans la tombe qui servait de refuge aux goules, les aventuriers trouvent un **livre de prières ancien** contenant des bénédictions contre les esprits.

Dame Gertrude range précieusement le missel dans son sac.

Le groupe continue son exploration, s'avançant vers un passage ouvert au fond de la chapelle.

(...)