

Scénario

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

LA TOUR DE CREDOZ



LA TOUR DE CREDOZ

UN SCÉNARIO POUR DÉFIS FANTASTIQUES LE JEU DE RÔLE



Graham Bottley

TRADUCTION : TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR GUILLAUME LEROLLE

ILLUSTRATIONS : CHRIS WALLER, JOHN BLANCHE ET RUSS NICHOLSON

COUVERTURE : JIDUS

ANNEXE : THOMAS ROESCH

MAQUETTE : FABRICE LAFFONT

RELECTURES : INBADREAMS, KRULL, THOMAS ROESCH, SALLA, YAZTROMO

POUR 2 À 4 JOUEURS.

TITRE ORIGINAL : THE TOWER OF CREDOZ

Official Fighting Fantasy website: www.fightingfantasy.com

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson & Ian Livingstone © 1982, 2002, 2010. All rights reserved.

« Un Livre dont vous êtes le Héros », les séries « *Défis Fantastiques* » et « *Sorcellerie !* » sont publiés par les Éditions Gallimard Jeunesse. Tous droits réservés.

© Scriptarium, 2015, pour la traduction française et les ajouts : <http://scriptarium.fr>

Ce scénario a initialement été publié en anglais dans le huitième numéro de *Fighting Fantazine* en février 2012.

DFJdr-LdB fait référence à l'ouvrage *Défis Fantastique - le Jeu de rôle* publié par Scriptarium.

Cette courte aventure pour *Défis Fantastiques - le Jeu de Rôle* est prévue pour 2 à 4 Héros relativement débutants. Elle peut aussi fonctionner avec des Héros plus expérimentés mais le Meneur de jeu devra être vigilant s'ils possèdent un ou plusieurs objets magiques puissants. Il y a très peu de Compétences nécessaires à l'accomplissement de cette aventure, seulement quelque compétence à l'épée et un peu de bon sens !



INTRODUCTION

Vous arrivez au crépuscule, épuisés, dans le petit village de Chêvrepont, après des jours de voyage à travers [insérer la région que parcourent vos joueurs ici]. Bien que pauvre, ce village compte une auberge, avec, enfin, la promesse du gîte et du couvert. Cependant, alors que vous traversez la place du village, votre chemin est barré par un homme en haubert portant un heaume dissimulant son visage. Il garde la main sur le pommeau de son épée et lance d'une voix caverneuse : « Dehors la nuit : amende. 25 pièces d'or chacun ! Payez maintenant, et rentrez. » Il vous fixe sans bouger.

Bienvenue à Chêvrepont !

Note : Afin de mener à bien cette aventure, le groupe de Héros doit posséder au moins 5 pièces d'or avant d'entrer dans la tour. Si ce n'est pas le cas, insérez un monstre errant dans leur voyage jusque là sur le cadavre duquel ils trouveront suffisamment de pièces pour en disposer d'au moins 5, sans quoi ils seront dans l'incapacité de résoudre le scénario (voir plus bas la description du dernier étage de la tour).

Deux options s'offrent aux Héros :

Ils peuvent payer (s'ils ont de quoi s'acquitter) et entrer dans l'auberge, ou déclarer qu'ils ne peuvent (ou ne veulent) pas payer. S'ils payent et se rendent à l'auberge, tout est expliqué plus loin.

L'homme en armure ne négociera pas ni n'expliquera ou même ne justifiera sa demande. Si les aventuriers répondent qu'ils ne peuvent pas payer, l'homme les informera que la peine pour

défaut de paiement d'amende est l'esclavage à perpétuité et qu'ils doivent déposer les armes. Il va de soi qu'aucun Héros qui se respecte ne tolérera ce genre de traitement et un combat devrait s'ensuivre :

COLLECTEUR D'IMPÔTS							
HABILETÉ	8						
ENDURANCE	12						
Jet de dé	1	2	3	4	5	6	7+
Épée	2	3	3	3	3	4	5
Haubert	0	1	2	2	2	2	3

Bien qu'assez robuste, le Collecteur ne devrait pas poser de réel problème à un groupe de Héros. Il ne cédera en aucune manière et combattra silencieusement.

Quand les aventuriers le tuent finalement, ils peuvent fouiller le corps. S'ils retirent le heaume, ils découvrent que, sous l'armure, presque fusionné avec elle, se trouve un cadavre momifié !

Les aventuriers sont interrompus dans leur investigations par des portes qui s'ouvrent et quelques acclamations étouffées des villageois, suivies par d'autres leur signifiant de se taire. Les Héros sont pressés par les villageois jusqu'à l'auberge, où des explications leur sont données.

Il y a cinq ans, une immense tour est apparue au milieu des bois non loin du village. Personne n'en est sorti et les villageois n'ont pu y entrer, ils ont donc vite décidé de l'ignorer et ont continué à faire face aux difficultés de la vie quotidienne comme si de rien n'était. Six mois plus tard, un homme vêtu d'amples robes grises a passé une nuit dans l'auberge du village avec ses quatre servants avant d'entrer dans les bois pour enquêter sur la tour.



Il n'est jamais revenu, mais des hommes en armes ont fait leur apparition, demandant des pièces d'or pour toutes sortes de prétendues taxes.

Les années passées depuis ont été terribles pour le village et ses visiteurs, et il n'y a plus d'argent du tout. Les Collecteurs de taxes commencent à réclamer des villageois comme esclaves quand les aventuriers sont apparus. Les villageois étaient très inquiets, mais, si les Héros ont tué celui qui leur a barré la route, ils le sont encore plus, redoutant le châtement qui s'ensuivra.

Avec un peu de chance, les aventuriers comprendront que la seule chose à faire est de se rendre à la tour et découvrir ce qui s'y passe. Vous, en tant que Meneur de jeu, devriez faire appel à leur altruisme, leur cupidité, ou n'importe quel autre prétexte qui puisse les motiver.

Les villageois peuvent fournir à chaque aventurier l'équivalent de 2 repas faits de pain, de fromage et de fruits secs (à peu près tout ce qui leur reste de fait) et leur indiquent la direction du bois qui est à une heure de marche.

AUX ABORDS DE LA TOUR

Pendant que les Héros se frayent un chemin dans les bois jusqu'à la tour, ils peuvent faire un test de Vigilance (ou de Connaissance de la forêt) pour s'apercevoir que les bois sont curieusement silencieux et désertés pour cette période de l'année.

À mesure que les Héros s'approchent de leur but, le sol entre les arbres devient marécageux.

Cela ne semble pas naturel, d'autant que le marais présente des profondeurs inhabituelles par endroits, en particulier à proximité de la tour.

Après quelques minutes à patauger à travers les bois marécageux, les aventuriers émergent dans une zone plus ouverte, avec, en son centre, une tour haute et lisse.

L'édifice est percé d'une seule porte large et voûtée, sans aucune fenêtre, ni balcon, ni autre relief architectural en dehors d'une double arche majestueuse encadrant la porte, surmontée d'une proéminente clef de voûte.

Les Héros n'ont aucun mal à gagner la tour bien que l'eau semble plus profonde aux abords de celle-ci. Entrer ne sera pas si facile.





LA TOUR

Contrairement aux apparences, la porte ne semble faite ni de bois ni de métal, mais de la même matière douce au toucher que les murs de la tour elle-même. À défaut de poignée, le seul élément qui puisse évoquer un procédé d'ouverture est un trou circulaire et sombre exactement en son centre. Rien n'est visible dans l'orifice et, si un bâton, une branche ou tout autre objet oblong et inanimé est poussé à l'intérieur, il est bloqué à environ 30cm.

La seule manière d'ouvrir la porte est de glisser une main à l'intérieur du trou. La première personne à le faire ne sent d'abord rien, puis une poigne forte et glaciale lui serre soudain la main.

Une voix s'élève alors :

« Risqueras-tu ta main pour entrer ? »

Si le Héros piégé répond « Oui », la poigne se relâche et la porte pivote lentement vers l'intérieur.

Si le Héros répond « Non », la poigne se resserre encore, jusqu'à lui briser les os de la main, avant de relâcher prise. La porte ne s'ouvre pas et l'infortuné aventurier souffre d'un malus de -2 à toute activité nécessitant cette main pendant au moins 2 semaines.

À l'intérieur, la pièce est circulaire, les murs sont lisses et il se trouve une très longue échelle métallique menant à une trappe ménagée dans le haut plafond. Contre le mur se trouve ce qui reste d'un campement de fortune établi anciennement et depuis très longtemps abandonné, avec paillasses, reliefs de repas desséchés et noircis par le temps et autres détritiques divers.

Un autre perceur, identique à celui rencontré au village, se trouve au milieu de la pièce. Celui-là attaque sans poser de question.

Il n'y a rien d'intéressant dans les détritiques du campement, hormis des carnets aux pages assombries pleines d'une écriture tremblante dans une langue inconnue.

En grimpant à l'échelle, les Héros aboutissent dans une pièce similaire à la première. L'échelle menant à l'étage suivant se trouve à

l'extrême opposé de la pièce, et, au centre de celle-ci, se dresse une énorme araignée métallique. Il y a deux porte-armures vides contre le mur, de part et d'autre de l'araignée. La partie antérieure de l'araignée métallique est composée du corps momifié d'un homme en tunique grise. Alors que le premier Héros émerge de la trappe, l'araignée s'exclame d'une voix râpeuse :

« Qui ose se mesurer au gardien de la Seconde Chambre ? »



L'esprit de l'individu à qui appartenait le corps momifié a été rendu fou par son esclavage métallique et il commencera à scander toutes sortes de propos insensés. L'araignée attaquera cependant quiconque tentera de traverser la pièce.

ARAIGNÉE GARDIENNE							
HABILETÉ	10						
ENDURANCE	10						
Attaques	2						
Jet de dé	1	2	3	4	5	6	7+
Morsure	1	2	2	3	3	4	5
Carapace métallique	1	2	2	2	2	3	4

Une fois l'araignée vaincue, les Héros peuvent monter à la deuxième échelle.

L'étage suivant est le dernier étage de la tour. La pièce est identique aux deux précédentes hormis un plafond encore plus haut et conique. Contre le mur, à l'opposé de l'échelle se trouve un large trône de métal sur lequel siège le cadavre émacié d'un homme, que les Héros pourront identifier comme Credo sur la base de la description qu'en ont fait les villageois : son costume est très caractéristique et ample, car il était un homme grand et bien bâti (même s'il est maintenant ratatiné; de même, sa barbe, décrite comme noire, a blanchi). Un chatolement surnaturel environne le trône et son occupant et grésille doucement, de temps à autre.



Au centre de la pièce, une haute et mince colonne de verre est presque remplie de ce qui semble être de l'or liquide ! Le niveau de ce der-

nier frôle une ligne rouge près du sommet. Au-dessus, on distingue une ouverture circulaire de la taille d'une pièce de monnaie. Une échelle métallique est dressée contre un mur et mène à une plate-forme près du sommet de la colonne de verre.

Quand les Héros entrent dans la pièce, Credo croasse dans leur direction :

« Vous essayez de voler mon pouvoir. Je ne le permettrai pas ! Mort aux envahisseurs ! »

La trappe d'accès se referme brusquement avec un bruit sourd. Il n'est plus possible de l'ouvrir.

Les Héros seront dans l'incapacité totale de blesser Credo, que ce soit de manière physique ou magique. Le sorcier et son trône sont entourés d'un champ de force crépitant. Les armes rebondissent dessus tandis que les attaques magiques sont renvoyées à l'envoyeur.

Si une flèche est tirée, elle touchera par ricochet le personnage le plus exposé (déterminé par le MJ en fonction de ce que les joueurs auront expliqué du positionnement des personnages dans la pièce), mais seulement s'il échoue au test de Chance qu'il lui faudra faire pour l'éviter.

À chaque round, Credo utilise l'un des sorts ci-dessous sans avoir besoin d'utiliser de Points de Magie (ils lui sont fournis par la tour elle-même), ni que le MJ procède au moindre jet de dés :

✂ Bousculade (DFJdr-LdB, p. 92)

✂ Éclair enflammé (DFJdr-LdB, p. 100)

✂ Vire-Langue (DFJdr-LdB, p. 102)

✂ Sommeil (DFJdr-LdB, p. 105)

Le seul moyen de vaincre Credo est de mettre au moins 5 po dans la colonne de verre par l'ouverture dans sa partie supérieure (aucune autre ouverture ne pouvant être créée, la colonne étant incassable).



Dès qu'elle entre en contact avec l'or liquide à l'intérieur de la colonne de verre, la pièce fond et le niveau du fluide pâteux monte. Une seule pièce d'or peut être insérée par round. Quiconque tombe de la plate-forme encaisse des dégâts équivalents à une chute de 4 mètres (DFJdr-LdB, p. 57).

Une fois que l'or en fusion a atteint la marque rouge (ce qui se produit une fois les 5 po ajoutées), Credo hurle et se fige, comme saisi par le gel, la trappe s'ouvre et la tour commence à trembler dans un bruit sourd.

Si les Héros décident de partir immédiatement, faites faire un test de Compétence Escalade. Ils réussiront à sortir *in extremis* même en ratant leur jet, mais ne le leur dites pas ! Si un joueur fait un échec critique, faites lui *tenter sa Chance*. Un nouvel échec n'augure rien de bon.

S'ils ne partent pas dans l'instant, chaque tranche de temps supplémentaire passée à l'étage rajoutera un malus à leurs tentatives éventuelles de sortie, au jugement du MJ.

Les Héros étant parvenus à quitter la tour verront la porte se refermer seule et la tour vibrer violemment avant de disparaître progressivement, ne laissant pour toute trace qu'une large zone plate et circulaire emplie d'eau croupie.

Ceux qui ne parviennent pas à quitter la tour à temps ou ne le souhaitent pas sont plongés dans l'obscurité, la tour tremble violemment pendant quelques minutes puis se trouve transportée ailleurs, avec les Héros. Où et comment, cela reste à la discrétion du MJ, mais Credo a disparu, ainsi que les cadavres de ses serviteurs...

Les Héros qui se sont échappés peuvent, bien sûr, retrouver leur chemin jusqu'au village pour informer ses habitants qu'ils ont réussi leur quête. Qu'ils ne le fassent pas, néanmoins, dans l'espoir de quelque récompense, car ceux-ci n'auront rien à leur offrir, sinon leur reconnaissance et un repas très frugal quoique festif, mais c'est déjà une perspective fort sympathique !

QUE S'EST-IL RÉELLEMENT PASSÉ ?

Credo a eu vent de l'apparition de la tour très tôt et a quitté sa demeure, dans une ville non loin de Chèvrepont, pour venir enquêter avec quatre de ses serviteurs.

Après être restés une nuit à l'auberge du village, Credo et ses laquais ont trouvé la tour et y sont entrés.

Trois des serviteurs ont entrepris d'installer un campement provisoire et de faire des recherches tandis que le magicien et son dernier homme de main ont monté l'échelle jusqu'à l'étage suivant. Les défenses de la Seconde Chambre eurent raison du dernier compagnon et Credo atteignit seul le dernier étage où il fut piégé et corrompu par la tour elle-même.

Le magicien entreprit de remplir la colonne en envoyant ses serviteurs en armure (et à présent morts) collecter des « taxes » dans le village voisin.

Les villageois ont fini par épuiser leurs ressources, alors que la colonne était presque remplie d'or, c'est à ce moment que les Héros sont arrivés...

ANNEXE



La Tour de Credoz est une courte aventure pour joueurs débutants, mais elle permet plus d'ouvertures que ce qu'elle pourrait laisser penser au premier abord. Voici quelques pistes de réflexion pour les Meneurs qui souhaiteraient aller plus loin.

Qui est Credoz ?

Credoz est un mage qui a dédié une partie de sa vie à l'étude d'une mystérieuse tour ayant la faculté de disparaître et de réapparaître périodiquement de façon apparemment aléatoire, en provoquant d'étranges événements dans son entourage. Curieux des pouvoirs qu'il pourrait acquérir au contact de ce singulier édifice, il passa de longues années à étudier les rumeurs et témoignages qu'il put rassembler. Il finit par croiser la route de la tour, à proximité du petit village de Chêvrepont. Quatre ans et demi avant les événements contés dans ce scénario, Credoz arriva au village. Après une nuit à l'auberge, il s'enfonça dans les bois en direction de la tour, accompagné de ses servants. Personne ne le revit depuis lors.

Que peut-on trouver dans ses carnets ?

Assoiffé de connaissances et de pouvoir, Credoz a passé des années à la recherche de cette tour mystérieuse. Il a rempli plusieurs carnets du fruit de ses recherches. Paranoïaque, comme beaucoup de ses semblables, il a consigné ses recherches dans un langage de son invention, qu'il garda secret. Les joueurs seront donc incapables d'en déchiffrer le contenu. Cela dit, les pages des carnets sont émaillées de nombreux croquis de la tour, basés sur les observations de Credoz et les témoignages qu'il a pu recueillir.

Si les Héros s'intéressent aux carnets, ils pourront sans peine trouver le nom du magicien, ainsi que les croquis de la tour. S'ils passent plus de temps à leur étude, il ne trouveront rien de plus que le nombre d'étages de la mystérieuse bâtisse, soit trois.

Que lui est-il arrivé ?

Après avoir déjoué les premiers pièges de la tour, ce qui coûta la vie à l'un de ses serviteurs,

Credoz arriva dans la dernière salle, qui renferme la colonne de verre. Il prit place sur le trône et s'y retrouva piégé. Peu à peu corrompu par le pouvoir du bâtiment, il finit par perdre la vie et fut ainsi réanimé en un simulacre de l'homme qu'il avait été : un horrible mort-vivant. Possédé par la tour, il fut contraint de servir son dessein et envoya ses anciens compagnons, désormais revenus d'entre les morts, pour récolter l'or convoité par le bâtiment maudit.

Comment s'y retrouver piégé ?

La tour laisse les curieux entrer, mais pas ressortir. Une fois les Héros rassemblés dans la première salle, la porte se refermera et ne s'ouvrira plus tant qu'elle abritera âme qui vive. Si les joueurs décident de se séparer, la porte d'entrée se refermera dès que le premier aventurier touchera l'échelle.

Il en va de même pour la troisième salle : la trappe se referme dès que tous les Héros sont rassemblés ou dès que l'un d'entre eux touche l'échelle permettant d'atteindre la plate-forme ou le trône lui-même.

Concrètement, que fait la tour ?

La tour semble posséder une conscience propre. Elle a une influence néfaste, progressive, subtile et vicieuse. À son apparition dans un lieu, elle se met à corrompre les environs immédiats, donnant naissance à un marécage nauséabond qui s'étend à mesure que le temps passe. Les animaux fuient les abords de la bâtisse et les êtres intelligents s'y sentent mal à l'aise.

Mais ce n'est pas la seule conséquence de sa présence : elle a la particularité de relever les morts dans ses parages et de les asservir ! Par ailleurs, toute personne qui s'assoit sur le trône tombe immédiatement sous l'influence de la tour et finit par devenir une coquille vide à travers laquelle cette dernière s'exprime. Les morts-vivants contrôlés par la tour suivent un but unique : récolter de l'or pour nourrir le bâtiment corrompu. Ils ne se battent que s'ils rencontrent une opposition.



Par ailleurs, toute personne qui s'assoit sur le trône doit réussir un *test de Chance* avec un malus de -2, sous peine de tomber immédiatement sous l'influence de la tour et ainsi devenir une coquille vide à travers laquelle cette dernière s'exprime.

Pour nourrir son pouvoir, la tour cherche à accumuler de l'or. Une fois la colonne de verre remplie, elle se met à vibrer et amorce son départ, ce qui a pour effet de baisser ses défenses. Quelques minutes plus tard, elle s'évanouit, laissant derrière elle un marécage surnaturel aux relents nauséabonds, pour réapparaître, parfois à des distances considérables. Elle peut ainsi se manifester n'importe où sur Titan... Et peut-être même ailleurs, qui sait ?

À chaque cycle d'apparition et de réapparition de la tour, il semblerait que son pouvoir de corruption augmente. Rumeur ou triste réalité ?



<http://scriptarium.fr>
<http://defisfantastiques.fr>