

# L'ARTEFACT



Aventure en une page n° 2

Textes & dessins : Jan Van Houten  
Graphisme & édition : Nicolas Folliot  
Publiée en 2020 par Jdrlab



## Introduction

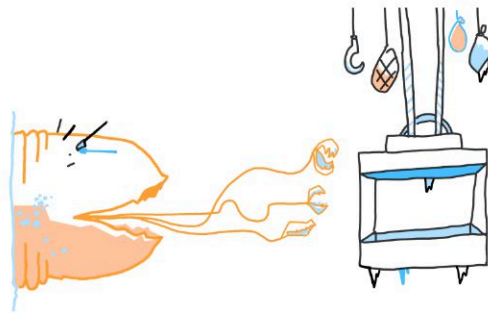
Un des refroidisseurs magiques de la Guilde des glaciers est en train de rendre l'âme. L'artefact est dangereux et très fragile.

**S'il subit un choc, il risque d'exploser**, gelant tout sur des kilomètres

(en cas de choc, lancer **1D6** ; sur un **6**, l'artefact explose).

Les aventuriers sont chargés par la guilde de se débarrasser de l'objet en le jetant dans un portail

vers une autre dimension. Le portail se trouve dans un antique temple elfique autour duquel une tribu kobold s'est installée.



### Quelques kobolds

**Garz la Blanche**, grimpeuse experte  
**Gaz la Verte**, chasseuse de bouquetins  
**Gil la Rouge**, sorcière et goûteuse de sorbet  
**Gurk le Bleu**, cueilleur d'herbes en chef  
**Gyk le Noir**, garde du temple

### Le secret du délicieux crémeux des sorbets kobolds

De gros asticots blancs broyés.

### DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

## Les marches

- Le temple est situé sur une petite montagne enneigée où vivent des bouquetins et des kobolds.
- Au début de l'aventure, les aventuriers se trouvent sur les marches menant au village, derrière un vieux goblin sourd qui menace une patrouille de kobolds. Il s'agit de **Korkan**, le plus grand guerrier que le monde ait connu, mais aussi le plus vieux. Il a une chance sur deux de se bloquer le dos après une attaque.
- **Korkan est à la recherche de la lance de son père**, perdue durant sa lointaine jeunesse.

## Le village kobold

- Le village est installé autour d'une statue gigantesque de la déesse de l'hiver et de son temple.
- Il est dirigé par **Gex**, kobold rouge colérique secondé par Gix, son trouillard de frère jumeau.
- **Le festival de l'hiver bat son plein dans le village**. Les kobolds en profitent pour fabriquer des sorbets délicieusement crémeux avec tout ce qu'ils trouvent.

- Ingrédients (1D6)**: 1 Soufre 2 Poivre 3 Viande de bouquetin 4 Baie 5 Moisissure 6 Argile
- **Les kobolds s'affrontent dans des épreuves**: placer une guirlande le plus haut possible, imiter le cri d'un dragon, manger la plus grande quantité de sorbets, dompter un bouquetin féroce...
  - Le temple, couvert de glace, sert de garde-manger. Il est gardé en permanence, et seuls les gagnants du festival et les maîtres sorbetiers ont le droit d'y entrer.



## Le temple

- Au milieu du temple rempli de nourriture se trouve un **large et profond puits de glace**, qu'une lumière froide éclaire par intermittence.
- Un **ascenseur, visiblement peu utilisé**, permet de descendre dans le puits. Une petite musique accompagne son fonctionnement.
- Au cours de la descente, les aventuriers risquent d'être attaqués par les **tentacules du Gros Blanc**, un ver carnivore dont la gueule est aussi grande que l'ascenseur. Il est aveugle et coincé dans la paroi, mais son odorat et son ouïe sont développés.
- Ses longs tentacules peuvent capturer un aventurier et bloquer l'ascenseur.
- **La lance du père de Korkan** est plantée dans le Gros Blanc.

## Le fond du puits

- Le fond du puits est une grande grotte jonchée d'ordures jetées par les kobolds.
- À une centaine de mètres, on peut voir un **portail en pierre**. Toutes les deux minutes, une lumière bleue et un puissant vent glacé en sortent.
- La zone grouille de **vers blancs agressifs**. Des descendants du Gros Blanc, tout aussi affamés et aveugles que leur ancêtre.
- Le portail conduit dans une immense forêt complètement gelée, au milieu d'une armée d'elfes congelés. Un aventurier n'a que quelques secondes pour retourner dans son monde s'il ne veut pas finir congelé à son tour.