

La Bague de Méphidross

Coordonnées

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : Kronale [kronale_nospams_@free.fr]

Auteur du document : Shigeru Otori [shigeruotori69_nospams_@yahoo.fr]

Conseils de rédaction, Corrections et suggestions : Kronale

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord. Les Logos Elric, Stormbringer, Princes Dragons appartiennent à Oriflam/Chaosium. Ils sont utilisés uniquement dans un cadre amateur et de promotion des jeux associés.

Date de la Mise en Ligne

15 Avril 2005

Résumé

Un Scénario très facile à mettre en œuvre (idéal pour un MJ débutant). Deux artefacts pourront être découverts lors de l'aventure. Dotés d'une puissance importante, leur mise en œuvre reste difficile et les éventuels effets néfastes non négligeables !



© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

La Bague de Méphidross



Découverte de la mission

Les PJs n'ont plus le moindre sou vaillant ! L'argent de leur dernière aventure a fondu comme neige au soleil, et ils doivent donc se faire à l'idée qu'il va falloir se trouver une petite mission pour renflouer les caisses ! Un soir lors d'une fête dans un bar prêt du port de Rignariom, les PJs voient affiché sur un mur, un vieux support de bois où sont placardées de nombreuses affiches dont une, qui pourrait s'avérer intéressante (depuis quelque temps les annonces de missions se font rares !). Elle annonce :

« Pour tous les jeunes aventuriers qui ont assez de courage et de vigueur pour accepter une mission de taille, rendez-vous à la rue du Sanglier bleu devant l'herboristerie »

Elrat

Ils peuvent demander à l'aubergiste des renseignements sur cette affaire pour savoir si elle est encore valable (il les renseignera avec un

sourire narquois et en susurrant « *qu'enfin il allait peut être pouvoir payer l'ardoise qu'ils lui doivent encore* »), ou se ruer au point de rendez-vous dès le lendemain matin. D'après l'aubergiste, pas plus tard qu'il y a une semaine, il a renseigné un autre groupe qui semblait intéressé. Mais peut être qu'ils n'ont pas accepté la mission finalement, en tout cas, il ne les a de toute façon jamais revus !

(Si les aventuriers ne sont pas intéressés, ils ne participeront pas à la mission...)

Arrivée devant l'herboristerie d'Elrat

Pour la trouver, c'est très simple : tous les médecins connaissent la boutique. Il est également possible de demander à un passant le chemin. Nombreux sont les personnes ayant utilisé les herbes médicinales et autre potions de tout genre préparées par Elrat.

Arrivés devant le magasin, les PJs sont accueillis par un homme de petite taille, mais très gros. Voyant leur air pataud en entrant dans sa boutique au plafond bas, il leur demande s'ils ne viendraient pas par hasard pour répondre à l'annonce. Devant leur réponse affirmative, il réfléchit un court instant puis se décide de les faire entrer dans l'arrière salle de son magasin. Il leur





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

offre du thé ainsi que des fruits, puis entame la discussion :

« Je vous propose 3000 bronzes chacun, si vous me rapportez un précieux rouleau qui appartient à ma famille depuis des générations et qui nous a été volé. Je vous préviens tout de suite, j'ai déjà engagé des hommes pour cette mission, mais ils tardent un peu alors pourquoi ne tenteriez vous pas aussi l'aventure ! Je donnerais la récompense au premier venu avec mon rouleau.

Je suspecte le comte Grosbois d'être derrière ce vol, car c'est l'une des seules personnes à être au courant de ce parchemin, et je ne lui fais aucune confiance. Vous devrez vous en assurer (Note : c'est effectivement celui-ci qui a dérobé le document, mais vous pourriez compliquer le scénario par une partie enquête). Pour se faire, vous devrez partir au nord de la ville et continuer sur deux jours de marche au nord-est où vous trouverez son manoir.

Si vous le souhaitez, je vous donnerai un guide, mais vous serez responsable de son sort. Je ne souhaite pas qu'il lui arrive quelque chose ! . S'il venait à mourir, je le retiendrai sur votre récompense. Dernière chose, je vous avance de 100 bronzes, si jamais vous aviez besoin de quelque chose pour le voyage. Rendez-vous demain ici à 7 heures du matin et soyez à l'heure ! »

Les aventuriers repartent à leurs occupations. Ils ont le reste de la journée pour réunir le matériel dont ils pensent avoir besoin pour l'aventure. Laissez les Joueurs décider de ce qu'ils ont besoin, et négocier les prix auprès des divers boutiques dans lesquelles ils se rendront.

En route pour le manoir de Comte Grosbois

Pendant le voyage, rien ne se passe, sauf une pluie torrentielle qui s'abat en fin de journée du premier jour de marche. Si les

PJs réussissent leur jet de chercher, ils aperçoivent une auberge au loin et peuvent s'y réfugier. Le lendemain, ils repartent en pleine forme s'ils ont dormi à l'auberge ou malades s'ils ont passé la nuit dehors (-15% pour tous jets de dés (pour les 3 jours qui suivent)) et arrivent devant le manoir en fin de journée. Ils peuvent commencer à élaborer une stratégie (observer les gardes, leurs habitudes ... Laissez leur imaginer leur propre stratagème)

Note : Si vous souhaitez que le scénario soit plus compliqué (le comte pouvant ne pas être l'auteur du vol) il faudra que les aventuriers réussissent une fouille de la bâtisse discrètement sans se compromettre d'une quelconque façon. Dans le cas contraire, ils peuvent faire cela « à la barbare », ou plus fin !

Le manoir du Comte Grosbois

Rez de chaussée

Les PJs arrivent dans un grand hall avec des tableaux alignés sur les murs...décrivez la pièce à votre goût cela n'a pas d'importance.

4 gardes sont installés dans le coin nord-est de la salle, en train de jouer une nième partie de carte, ils attaquent nos aventuriers dès que ceux-ci font irruption dans la salle (pour leurs caractéristiques se reporter en fin de scénario)

Puis quand les combats sont finis, les salles 1-2 peuvent être ouvertes (verrouillées avant le combat et avec les clefs sur un des gardes)

2 escaliers s'offrent à nos guerriers un qui monte et un qui descend.

Le sous sol

Les guerriers arrivent devant des cachots, lugubres et dégoûtants. 2 gardes attaquent et alerte immédiatement d'autres compères (ce qui est automatique), ce qui permet à 3 autres gardes





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

d'arriver au bout de 1D4+3 round (ils proviennent d'une salle au fond d'un couloir (une salle de repos)). A la fin du combat, les aventuriers peuvent prendre les clefs des gardes et ouvrir les cachots qui laissent sortir une dizaine esclaves (voir cartes pour les cachots ouverts ...) et des prisonniers (en fait les survivants du premier groupe engagé par Elrat (*note : ils peuvent les aider, mais dès qu'ils en auront l'occasion, ils trahiront le groupe pour leur prendre le rouleau*)). Les aventuriers peuvent remonter à l'étage supérieur et continuer leur expédition (évidemment, il n'y a plus de gardes dans la salle, sauf si vous décidez qu'une équipe de relève des premiers arrivent à cet instant).

Etage 2 : les cuisines et salle a manger

Les PJs arrivent dans une salle à manger richement décorée qui donne sur une autre salle à proximité : les cuisines. Suivant l'heure de l'attaque, la salle est vide ou occupée par des cuisinières. Ces dernières ne feront rien, apeurées devant la meute de nos charmants aventuriers. Elle peuvent néanmoins, donner des indications sur le nombre de gardes à la solde du comte et leur localisation (considérer la possibilité de leur tomber dessus dès lors avec un effet de surprise (1D4-1 round pendant lesquels les ennemis se battent avec -15% en malus).

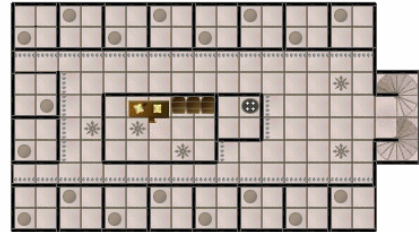
Etage 3

Par ce côté, il n'y a pas d'ouverture donnant sur l'étage 3 (condamnée par un mur, en fait l'escalier semble monter sur 2 étages) les PJs sont donc obligés de continuer de monter (voir par la suite l'Etage 3 bis...)

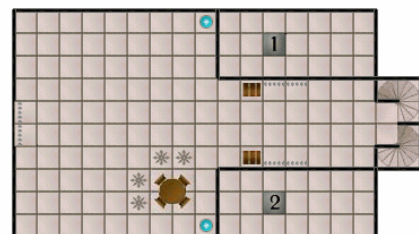
Etage 4

Les PJs arrivent dans un couloir qui débouche sur une salle truffée de pièges au sol (pieux en tout genre sortant du sol, trappes profondes et arbalètes

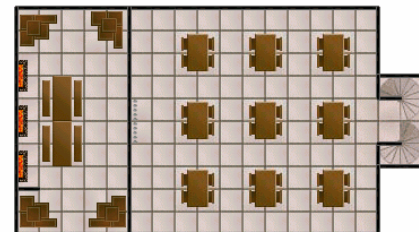
Sous-Sol



Rez-de-Chaussée

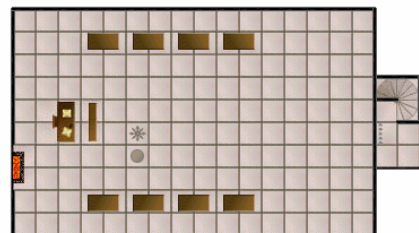


Cuisines



Etages 3 et 4 (voir autre plan)

Salle de Grobois



Légende

- Gardes
- Vestiaire des gardes
- Salle d'Armes
- Le Livre
- Le Comte



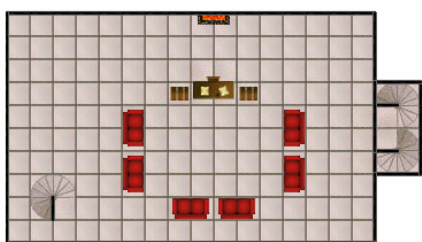


© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

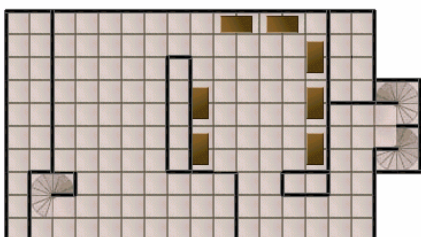
dissimulées dans les murs). Les deux seuls moyens de passer est de monter sur les meubles et de sauter de meubles en meubles ou de désactiver tous les pièges en lançant des objets, des pièces d'or... (aider les PJ sur ce coup là....).

Ensuite ils débouchent sur une passerelle qui les amènent sur un damier de 5 dalles sur 5 (à rapetisser ou agrandir en fonction du nombre de joueur. Il faut une rangée de dalles de moins que de joueurs. En plus si les joueurs ont demandé à l'équipe précédente de les aider, ces derniers avanceront en premiers et tomberont, donc mettez plus de dalles. Par la suite lancer le nombre de dés nécessaires aux personnages pour savoir qui avance en premier.)

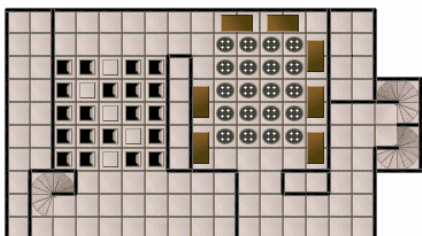
Étage 3 (Accès que par Étage 4)



Étage 4 (sans pièges)



Étage 4 (avec pièges)



Dès qu'un PJ pose le pied sur la mauvaise dalle, il tombe dans le cachot (prévoir les dégâts d'une chute) de votre choix (ils peuvent avoir été ouverts auparavant ou les gardes attaquent le PJ mais cette fois il ne sont que 2 par PJ tombé dans les cachots jusqu'à un maximum de 6 gardes. Quand une dalle tombe, toutes les mauvaises tombent, aussi n'en reste qu'une seule de bonne sur la rangée). Un PJ parviendra à la fin de la deuxième passerelle, elle débouche sur un escalier qui descend.

Étage 3 bis

Le PJ restant (il ne doit en rester qu'un seul !) découvre un vaste bureau où se situent 3 clefs (dont une bizarre), une bague (voir les caractéristiques de la bague) et 2 coffres (cf. carte de l'étage 3). Les deux clefs normales ouvrent les deux coffres, qui contiennent 1000 bronzes chacun.

Note : Une partie de la salle est basse de plafond (Nord-Ouest). Le plafond bas correspondant au piège de la salle 4 au dessus (les trappes donnant sur des conduits de pierres inclinés amenant vers d'autres verticaux dans le mur Nord, et donnant directement dans les cachots du sous-sol).

Étage 5

Si le PJ n'a pas exploré les étages 4 et 3 (la partie visitable accessible à la fin des pièges de l'étage 4) il trouve une porte fermée à double tour et indestructible.

Si le PJ a la clef bizarre, trouvé dans l'étage 3 (partie visitable), il débouche dans une vaste bibliothèque et se trouve nez à nez avec le comte Grosbois qui attaque aussitôt.

Le joueur doit donc seul parvenir à vaincre le comte !

Lorsque le comte est mort, les PJs peuvent récupérer le rouleau situé sur une étagère de la bibliothèque et dépouiller le comte : il possède de nombreux bijoux et amulettes (des babioles), une





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

bourse de 10 pièces d'argent et un livre écrit dans une langue indescrivable (sur son bureau). (Il servira à l'apprentissage de la bague trouvée dans l'étage 3 une fois retranscrit, (d'une valeur de 5000 bronzes).

Note : Vous pouvez décider, si vous le souhaitez que la bague ne puisse être utilisée qu'en présence du MJ qui a maîtrisé le scénario.

Retour a Rignariom

De retour a Rignariom, les PJs ramènent le rouleau à Elrat (Note : il est également possible que les PJs décident de le garder, en imaginant qu'il vaut plus que l'offre de Elrat. A eux de trouver à qui le revendre, et à combien. A vous aussi de trouver la réplique d'Elrat pour cette

éventuelle trahison). Ils peuvent entreprendre de se reposer et/ou de faire du commerce avec les objets trouvés....

J'espère que mon scénario fera une bonne mission pour tous les amateurs d'artefacts. Page suivante, vous trouverez les caractéristiques des PNJs. Vous pouvez les diminuer ou les augmenter en fonction de votre groupe d'aventurier.

FIN

SHIGERU OTORI

Un grand merci à Kronale qui m'a assisté dans toute la création de ce scénario.





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Les caractéristiques des PNJs



Les soldats et le groupe de 6 aventuriers :

Caractéristiques quasiment identiques.

FOR : 12 CON : 11 TAI : 10 =>13 INT : 10 POU : 08
DEX : 13 APP : 8 =>12 PV : 12

Compétences :

Epée large : 75%

Esquive : 60% 75% (pour les aventuriers)

Dep. silencieux : 20%

Équipement : cuir maritime : 1D6

Compagnon : chien

FOR : 13 CON : 10 TAI : 08 POU : 10 DEX : 13
PV : 09

Morsure : 30% dégâts 1D8
(que pour les soldats)



Les esclaves :

Ils sont plutôt squelettiques et pas jolis à voir

FOR : 03 CON : 03 TAI : 10 POU : 08 DEX : 09
APP : 04

Compétences :

Esquive : 45%

Crochetage : 30%

Epée courte : 50% (si on leur fourni une arme)

Conte Grosbois :

FOR : 13 CON : 11 TAI : 10 INT : 07 POU : 16 DEX : 13
APP : 12 PV : 20

Compétences :

Esquive : 70%

Dialecte ancien : 105%

Epée longue : 90%

Cuir et anneaux : 1D6+1

Sorts :

Ailes de Lassa, Don de Grome, Générosité de
Straasha, Flammes de Kakatal, Soins





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Artefacts



Le livre de l'alchimiste Elrat :

Ce n'est qu'un vieux livre qui ne ressemble à rien, mais tellement ancien qu'il s'effrite facilement si l'on y prend pas garde. Dedans il y a de nombreuses recettes pour confectionner des potions plus extravagantes les une que les autres (Se teindre les cheveux, changer la couleur de ses yeux....). Mais d'autres peuvent être plus intéressantes comme des recettes de potions ayant les mêmes effets que les sorts de caractéristiques (cf. Livre de règles Elric page 135-144). Mais attention aux effets secondaires du à l'utilisation trop fréquente de ces produits.

Les potions peuvent donner jusqu'à 9 points (2D4+1 : déterminé à la création de la potion) dans les caractéristiques correspondantes aux potions pendant un certain temps.

A chaque utilisation, le PJ lance 1D4 puis notez ces chiffres en les accumulant. A chaque utilisation, le PJ lance 1D100 comparé à [100 - résultat accumulés des D4].

Si le joueur réussit, pas de problème d'effet secondaire. S'il rate son jet, c'est l'effet inverse de celui désiré qui arrive ! Il perd jusqu'à 9 point dans la caractéristique (pendant la durée de la potion). Il perdra définitivement 1D4 points dans sa caractéristique à la fin de l'effet de la potion, et ne pourra plus jamais utiliser cette potion ayant



développé une intolérance à cette dernière (mort dans le cas où le joueur teste quand même !).

Attention : si le joueur utilise une potion qui augmente sa CON, ou sa Taille (donc ses points de vie) s'il arrive à un niveau de point de vie inférieur au nombre de point de vie octroyés par la potion, et que l'effet de celle-ci se termine sans qu'il ne puisse recevoir d'autre soins ou reprendre une autre dose de potion, il mourra dans d'atroces souffrances

Exemple : +9 point de CON. Le joueur tombe à 8 point de vie après un combat acharné. Isolé, il ne peut se soigner et a perdu son sac dans lequel il aurait pu trouver encore une rasade de potion. D'horribles douleurs le saisissent alors qui le plient en deux. Il ne tarde pas à succomber.

Pour concocter ces magnifiques potions, il faut des ingrédients très particuliers. A vous de les imaginer.

Par exemple, il sera nécessaire pour préparer une potion de force de trouver :

- 4 champignons de la forêt de Troos en Org (15% de chance de les trouver par jours passés dans la forêt)
- 1 fleur de sauge de la forêt de Troos en Org (5% de chance de la trouver par jour)

Mais attention aux nombreux dangers qui se cachent dans cette forêt (se reporter à sa





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

description dans l'atlas des JRs ou dans le supplément le voleur d'Ames).

Ensuite pour les créations des potions, il faut réciter des runes qui sont dans le rouleau (elles sont toutes différentes en fonction de la potion désirée. La chance de réussite dépend de la maîtrise de la langue utilisée dans l'ouvrage : jet sous la caractéristique. Un critique permet d'avoir les points maximum (9)).

Pour information, il est nécessaire de secouer avant l'utilisation (à découvrir par les joueurs) sinon l'effet désiré n'est pas obtenu. La potion ne peut en outre être contenue que dans une fiole de 5 décilitres (soit une dose maximum par flacon). Le contenant doit forcément être en verre d'Ilmiora, seul capable de conserver les propriétés de la potion. Un autre verre entraîne une perte rapide des propriétés de la potion (à discrétion du MJ). La fragilité des fioles doit être considérée si les joueurs passent par des événements tumultueux où leur sacs seront mis à rude épreuves (combats, chute, chevauchées etc....).

La bague de Méphidross :

C'est une bague avec une gemme étrange qui ressemble à un oeil rouge et l'anneau est dans les motifs d'une peau de serpent. C'est un objet magique qui n'a qu'un seul propriétaire, le premier qui la passe au doigt en récitant les runes adéquates pour se l'approprier (si un étranger la passe au doigt, elle se resserre et coupe le doigt du voleur)

Le seul moyen de l'utiliser est donc d'avoir appris les runes dans le livre trouvé dans la bibliothèque du Comte Grosbois, car lui seul contient toutes les runes qui servent à l'utiliser.

Lorsqu'une rune d'arme est prononcée correctement, la bague génère une arme (indestructible sous cette forme) dans les mains de son détenteur. L'arme rougeoit d'une lumière étrange et pulsante. Les dégâts sont doublés par rapport à l'arme de base modèle de l'arme générée. Le joueur doit pendant tout le combat réciter une

litanie pour que l'arme demeure consistante. En cas de déconcentration, ou d'incapacité de parler, l'arme disparaît 1D4-1 rounds après.

Une rune mal prononcée peut entraîner aucun effet, ou une arme quelconque (au choix du MJ et en fonction du niveau d'apprentissage du livre) que le joueur devra alors manier du mieux qu'il peut. Il est possible aussi que l'arme soit disproportionnée, donc inutilisable. Elle peut aussi se retourner contre son possesseur (échec critique – des traits d'énergie jaillissent de la bague et enveloppe le propriétaire (dégâts à discrétion du MJ).

Si le joueur, possédant la bague reçoit un coup sur la main portant la bague, il est possible que l'anneau se brise (30 points de CON) et devienne inutilisable (Vous pouvez décider que c'est définitif, ou qu'il soit possible de la réparer (avec d'éventuels effets négatifs) par le seul moyen possible : le sort réparation)

Si l'arme fait un succès critique, les dégâts sont quadruplés.

Pour apprendre ces runes, il faut traduire le livre (écrit dans une langue incompréhensible) et donc trouver un érudit. La traduction demandera 10.000 bronzes + le temps d'apprentissage, environ 3 mois.

Le pourcentage de base pour réussir la première matérialisation est de 20% par round de récitation de la rune. Au bout de trois essais, si aucun jet n'est réussi, les essais ultérieurs seront inefficace (par jour). Baissez les points de magie du personnage d'1D4 par test !

Rajouter 2% à cette caractéristique en cas de succès critiques lors de l'utilisation de l'arme générée (au pourcentage d'utilisation du joueur).

La bague ne peut être utilisée qu'en présence du MJ qui a joué le scénario (si vous le souhaitez).

Note : les pouvoirs de cette bague pourront évoluer. N'hésitez pas à vous rendre sur le Site *Chronique de Dame Kronale* pour trouver des évolutions. Vous pouvez également en proposer.

