

Poison et Artefact

Coordonnées

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

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

Auteurs du document : Uribellu [Uribellu1982_nospams_@hotmail.com] - Illustrations : Sheeana

Corrections et suggestions : Kronale

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

Note : Enlevez « _nospams_ » des adresses ci-dessus.

© 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

20 Avril 2005

Résumé

Ce scénario met les PJs en confrontation avec une femme sans scrupules promettant de guérir les PJs d'une terrible maladie - qu'elle leur a inoculée - s'ils récupèrent un artefact de grande valeur.

Note : Ce scénario est une version one shot de « Malédiction et Savoir » (cf. sur le site de la Chronique). Il reprend donc des éléments communs



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

Poison et Artefact



L'Aventure

L'histoire commence à **Bakshaan**, en Ilmiora. Les PJs se seront rencontrés peu avant le début de l'aventure et sont tous installés à une table dans une modeste taverne de la cité. Nous sommes en plein hiver et le froid fait rage, nombreux sont les cadavres de vagabonds retrouvés au petit matin...

Malheureusement pour nos PJ, il n'y a aucun travail de libre et ils seront bientôt à la rue, risquant de subir le même sort !

La taverne est assez vide, et seuls quelques colporteurs, joueurs, et autres buveurs sont tous à leurs affaires. Cependant les joueurs remarquent à la table voisine une femme magnifique, mais qui semble nerveuse.

Si les PJs l'aborde, elle répondra avec une certaine forme d'affolement qu'elle attend quelqu'un et qu'elle ne désire rien de plus...

Quelques minutes plus tard, la femme paie et sort de la taverne, elle reviendra peu de temps après, l'air véritablement affolée et se dirigera tout de suite vers la table des PJ. Elle leur demandera

de l'aide, leur expliquera qu'elle ne sait pas quoi faire. Ses propos sont confus et elle semble réellement paniquée...

Si les PJs acceptent, elle leur expliquera qu'ils seront bien payés mais qu'elle ne pourra leur en dire plus que s'ils la suivent... Faites leur comprendre qu'ils n'ont rien à perdre et que c'est le seul moyen de gagner de l'argent qu'ils auront...

Double jeu

S'ils acceptent, ils déboucheront dans une allée sombre et distinguent une forme sur le sol.

En s'approchant, ils trouveront un cadavre. Il s'agit d'un homme vêtu de noir, d'une quarantaine d'année, la gorge proprement tranchée. Les PJs voudront en savoir plus.

Jouez le jeu de la crise de larme, et expliquez l'affaire...

La femme dit être la fille d'un riche marchand de Bakshaan du nom de Na'lia K'elash

Elle leur explique que son père a disparu depuis près de deux semaines et que l'homme qui a été tué ce soir était une sorte d'espion qu'elle avait contacté pour enquêter sur la disparition de son père. En effet, la milice de la cité n'avait pas eut l'air de s'intéresser à cette affaire malgré la





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

renommée de son père. Elle leur dira douter de l'intégrité de certains membres de la milice, ce qui expliquerait le peu d'attachement à suivre l'affaire...

L'espion avait donné rendez-vous à la taverne pour lui faire son rapport, mais il a été assassiné avant...

Il fouilleront vraisemblablement le cadavre et découvriront, outre une dague, une bourse de cuir. Lorsqu'ils ouvriront la bourse pour inspecter ce qu'elle contient, une étrange vapeur leur brûlera les poumons et les fera suffoquer quelques secondes. La femme les regardera alors étrangement et leur demandera s'ils tiennent à la vie, en éclatant de rire... Faites comme s'il ne s'agissait plus de la même personne...

Elle les traitera d'imbéciles et leur expliquera que cet homme était mort depuis des heures. C'est elle même qui l'avait tué et placé ce poison sur lui.

Elle expliquera qu'elle seule détient l'antidote et que si les PJ n'accomplissent pas sa volonté, ils seront morts dans un mois, rongés par un terrible mal qui les consumera dans d'atroces souffrances. Elle leur expliquera ce qu'elle désire d'eux :

Il s'agit de ramener un artefact, situé dans l'abbaye de la flamme purificatrice construite près de Vilmiro, en Vilmir. Il s'agit d'une petite statue sur laquelle devrait être gravée le symbole du chaos. S'ils refusent, faites leur comprendre qu'il s'agit d'un suicide à petit feu. Elle soulignera le fait que cet abbaye peut renfermer des richesses et des connaissances de grandes valeurs qu'ils pourront conserver, elle ne désire que la statue. Elle leur conseillera la voie des mers et leur donnera un lieu où la retrouver, une taverne, où elle y sera présente tous les soirs dès la semaine d'après. Elle leur remettra l'antidote à ce moment...

En attendant, elle leur fournira à chacun une fiole contenant un élixir, à prendre une fois par jour, qui bloque le poison.

Mais, il n'y a de produit que pour un mois seulement. S'ils reviennent à temps, elle leur donnera l'antidote...

S'ils ne prennent pas l'élixir pendant une journée, leurs compétences baissent de 10% par jour jusqu'à ce que l'antidote soit ingéré.

Le départ.

Sur le port de Bakshaan, un seul bateau en partance pour Vilmir, un bateau marchand du nom de « La Douce de Strashaa » Il s'agit d'une goélette à deux mats, avec un équipage d'une trentaine de marins qui accepteront de les faire traverser à prix d'or, vu qu'ils sont les seuls à aller en Vilmir avant 2 semaines ! 200GB la traversée par tête !

Sur le bateau (cf description de l'équipage du navire marchand dans les Mers du destin p.32)

Ils pourront trouver des marins prompts à faire une partie de dés où à lancer une partie de différents jeux ayant souvent pour base l'alcool...

(voir de même la table des rencontres p26 du même livre...)

En Vilmir

Poussés par un vent exceptionnel, les PJ arrivent au bout de 12 jours en Vilmir, dans la cité de Vilmiro. (description p26 de l'Atlas)

Ils arriveront tard dans la soirée et devront se trouver une auberge. Une petite attaque de malandrins voulant délester des voyageurs est assez probable..

Ils trouveront une auberge, « La Voix de Valario »...Alcool...Bagarre...Une auberge en somme... Si ils se renseignent sur l'abbaye, ils apprendront quelques rumeurs sur le caractère inquisiteur de l'ordre et découvriront que les adorateurs du chaos ne sont guère appréciés. Ils apprendront que cet abbaye abrite des adorateurs fanatiques de Donblas et que leur ordre est également connu sous le nom d'Inquisition, parcourant le Vilmir à la recherche d'hérétiques et de sorcières pour les torturer et les exécuter... Ils entendront de même qu'un convoi est parti pour le monastère 4 jours auparavant...





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

Chasse, pêche, nature et tradition, la route jusqu'à l'abbaye

Ils se mettront en route le lendemain, ayant presque 200km à parcourir jusqu'à l'abbaye, ce qu'ils feront en 6 jours... Pendant la route, les PJ peuvent apercevoir des cigognes quittant les marais salant du Filkhar pour le Hrolmar et ils croisent aussi loups, ours bruns, vautours, aigles, lynx et bouquetins... Ils peuvent également croiser un groupe de braconniers qui s'en prennent à des animaux (ou à un convoi de marchandises...).

Devant l'abbaye

Au bout de 6 jours de voyage, les aventuriers arrivent en vue de l'abbaye. Il s'agit d'un immense bâtiment austère, aux murs portant la marque des années. (construite en 16, nous sommes en 400). Devant l'abbaye des hommes ressemblant à tout sauf à des moines, armés d'épées longues et portant des armures de cuir, ils montent la garde. Au nombre de 4, ils semblent habilités à ne laisser passer personne sans une bonne raison... Si les PJs font le tour du bâtiment, ils ne verront aucune autre entrée. Tandis qu'ils réfléchissent encore à la meilleur façon d'entrer, ils entendront des bruits de sabots et verront approcher, plus bas dans la colline une charrette tirée par deux chevaux. Un homme est installé et mène le véhicule vers le monastère.

S'ils l'interceptent, ils pourront passer sans problèmes. Le convoi transporte quelques objets de culte sans intérêt et des couvertures sous lesquels des PJ pourront se cacher.

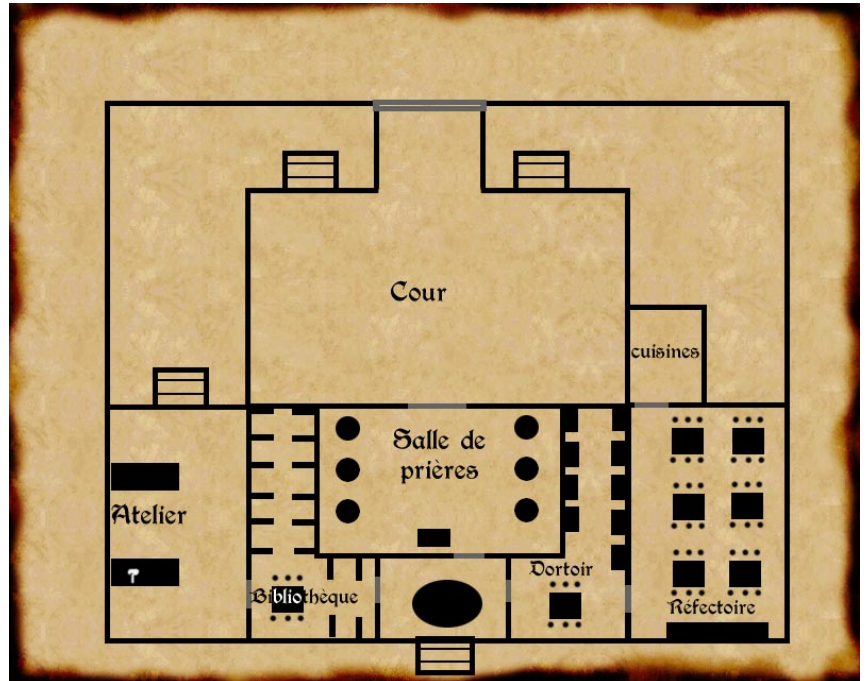


Illustration : Sheeana

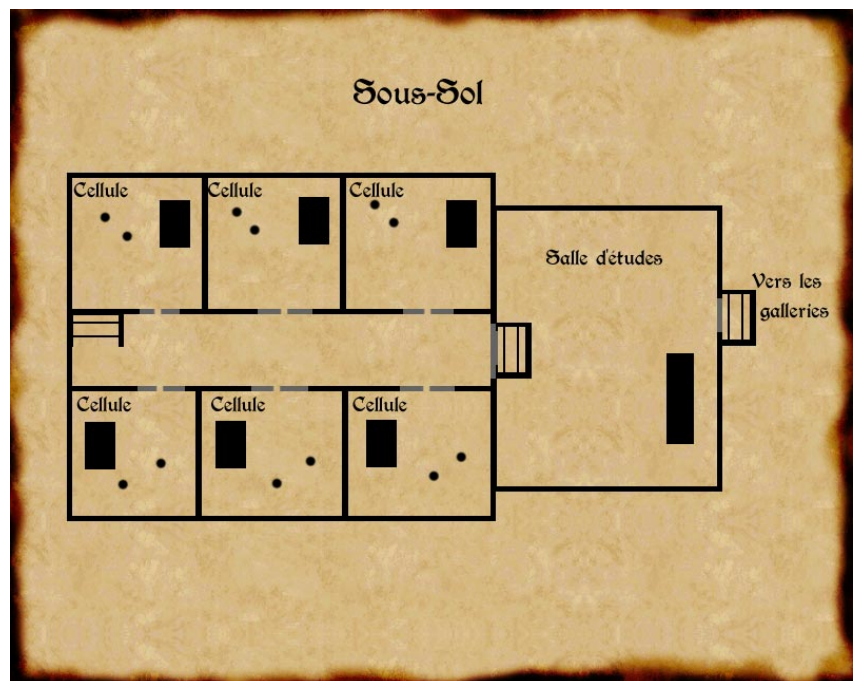


Illustration : Sheeana





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

Dans l'abbaye

Niveau 0

De nombreux moines arborant les symboles de la loi patrouillent dans les différentes salles... S'ils tombent sur une patrouille, sonnez l'alerte et faites leur comprendre que s'ils ne trouvent pas la relique très vite, ils risquent de ne jamais en avoir plus besoin...

Ils entreront par une vaste cour, une porte se trouvant en face d'eux et débouchent dans une salle ressemblant à une salle de prière. Trois moines en plein état de transe prient au fond de la salle. Faites leur faire un jet de déplacement silencieux. S'ils échouent les moines attaquent et sonnent l'alarme au bout du quatrième round de combat.

Une seconde porte se trouve au fond de la salle, mais elle est fermée. Si un des joueurs réussit un jet de crochetage, la porte s'ouvre sinon les moines de la salle seront avertis et attaqueront, toujours en sonnant l'alarme au bout du quatrième round.

Un des moines possède la clé sur lui.

Dans la salle suivante trône une gigantesque statue. De 30 mètres de haut, elle semble observer les PJs et mets mal à l'aise ceux ayant une attirance vers le chaos, un jet en Jeunes Royaumes réussi leur fera reconnaître le seigneur de la loi Donblas.

Un jeune homme n'excédant pas la trentaine d'année est représenté. « Il porte des cheveux courts et son visage est celui d'un bel homme, paisible et juste, les traits symétriques, sans la moindre imperfection. Il est revêtu d'une armure d'argent et porte à son côté une longue épée à la lame figurant un éclair de lumière ardente et porte un bouclier. Il est enveloppé dans une longue cape marquée de la flèche unique de la Loi ».

Deux portes se trouvent de chaque côté, et un escalier fait face. Les deux portes sont ouvertes mais 3 moines-guerriers attendent les PJs de chaque côté.

S'ils les affrontent, ils trouveront sur eux 200 GB.

Celle de droite renfermant une bibliothèque n'offrant que peu d'intérêt, ils peuvent cependant y trouver deux livres vierges qui feront office de grimoire.

La bibliothèque donne sur un atelier où les PJs pourront trouver un lourd marteau.

L'autre salle étant un dortoir sale, donnant sur une nouvelle pièce, un réfectoire, désert.

Sous sol

Les PJs se décideront à emprunter l'escalier. En colimaçon et lugubre, il descend pendant de longues minutes dans les ténèbres et les PJs doivent l'emprunter les uns derrière les autres. Au bout de quelques minutes, ils se mettront à entendre des hurlements de douleur...

Ils croiseront un moine que seul le PJ de tête pourra attaquer au corps à corps, il a cependant un avantage, étant situé sur une marche supérieure. Les autres pourront tenter d'utiliser des armes de jet depuis les marches supérieures avec 10% de chance de toucher leur compagnon.

Arrivé en bas, ils entendront d'insupportables hurlements. Ils peuvent voir une inscription étrange. Si les personnages en ont la capacité, ils verront qu'il s'agit de haut idiome mais le texte est quasiment invisible, usé par le temps.

Un long couloir s'offre à eux donnant accès à 6 salles disposées de chaque côtés du couloir. Des portes à lucarnes où sont installés des barreaux en ferment l'accès.. De trois de ces salles proviennent des hurlements, les PJs comprendront que les rumeurs étaient fondées et que l'on pratique bel et bien la torture en ce lieu.

S'ils ne tentent pas de rentrer dans les salles, ils ne se feront pas attaqués. Au bout du couloir se trouve une porte supplémentaire massive, en bois, et verrouillée par un énorme cadenas.

S'ils ont trouvé le marteau, ils peuvent le briser facilement. Sinon, ils devront fouiller les cellules.

S'ils commencent par fouiller les salles vides, ils tomberont sur des cadavres calcinés reposant attachés sur des bûches ... d'autres laissés à terre et ayant subi diverses atrocités... Mais pas de





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

clé...Ils devront se résoudre à visiter les salles occupées.

Ils ont 20% de chance que la première salle soit la bonne, 50% que la seconde soit la bonne, sinon...Ce sera la troisième.

Chaque salle est occupée par deux moines et un homme ou une femme en train de se faire...interroger. Les PJs ont évidemment l'initiative.

Les moines ont cependant le temps d'achever leur victime avant de mourir...

Une fois la clé récupérée, ils ouvriront la porte, un nouvel escalier s'offrant à eux. Celui ci débouche dans une vaste et sombre salle, faiblement éclairée au fond par quelques bougies. Des livres anciens sont posés sur une vieille table de bois usée, et divers objets y sont aussi disposés.

-Une dague ornée de pierres précieuses qui semble être de valeur et pourra être revendue ou utilisée comme arme avec un malus, vu son poids conséquent, soit 1D4+MD.

-un parchemin contenant 1d4 sorts

-Une statue représentant un guerrier melnibonéen revêtu d'une armure dragon. Elle semble faite d'or massif, mesurant 30 centimètres et d'un poids conséquent.

-Une statue d'un dragon melnibonéen prenant son envol, la statue semble être faite en bronze, et fait environ 50 centimètres de haut.

Les deux statues portent la marque du chaos, à savoir les 8 flèches sur leur socle...

-Un pendentif de Mabelode augmentant les compétences : saut, lancer, grimper, natation, équitation de 5%

Le PJ récupérant la dague ressentira immédiatement une forte nausée, suivie d'une impression de bien être et de santé. Il gagne un point de CON... Mais tombe à 13 point de POU, l'empêchant d'avoir de la magie.

Le Grand Inquisiteur

Au moment où ils s'apprêtent à repartir, une porte qu'ils n'avaient pas remarquée s'ouvre et un

homme en armure demi- plaque et trois moines-guerriers surgissent.

Le premier homme est le Grand Inquisiteur de l'ordre, il se mettra à hurler

« Intrus !!! Châtiez les intrus mes frères ! »

Une fois que ces fanatiques sont hors de combat, les PJ trouveront sur eux, outre les épées un document complexe qui sera déchiffré grâce à un jet de sagacité. Si réussite, les PJ verront que le document est en fait un rapport complémentaire sur l'étude des différents objets récemment apportés et découvriront que :

→ Les propriétés de la statue du dragon reste mystérieuses...

→ La statue du guerrier provoque une certaine forme de malchance lorsque l'on tente d'être discret, si elle a été manipulée sans protection de la Loi. -30% à tous les jets de discrétion, cela pouvant être éliminé par un prêtre du chaos assez puissant.

→ Les effets de la dague pourraient être anéantis seulement par un prêtre du Chaos

→ Les propriétés des autres objets que le MJ voudra ajouter..

S'ils regardent derrière la porte par laquelle sont apparus les fanatiques, un nouvel escalier de pierre se dévoile, celui ci débouche sur des galeries ne semblant jamais se finir. S'ils s'y engagent, ils ne pourront plus faire demi-tour, complètement désorientés.

Ils pourront y croiser des rats et quelques créatures au bon soin du MJ... Après quelques jours d'errance, ils sentiront que le niveau s'élève et un escalier s'offrira à eux, celui ci s'arrêtera devant une trappe.

S'ils reprennent le chemin inverse, en ne s'engageant pas dans les galeries, ils parviendront sans trop de mal à ressortir de l'abbaye, et retrouveront leur chevaux dehors (s'ils avaient pris le soin de les cacher, sinon, comptez 6 jours).





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

Retour à Bakshaan

Une fois dehors, les PJs se retrouveront à une cinquantaine de kilomètres de Vilmiro. Ils entendront de suite des cris terrifiés d'une famille aux prises avec une meute de loups. Après avoir passé un aussi long moment sous terre, ils sont désorientés et éblouis...

S'ils interviennent, baissez toutes leurs compétences de 20% pendant 2 rounds de combat.

La famille les remerciera en les soignant et en les menant à Vilmiro, ils arriveront le soir même

S'ils n'interviennent pas, retour à pied en ville, ils n'arriveront là que le lendemain.

A Vilmiro, ils embarqueront pour Bakshaan pour 200GB par tête, comme à l'aller et mettront 14 jours.

Arrivé dans la ville, ils attendront le soir pour aller rejoindre la femme dans la taverne. Elle leur

demandera la statue. Peut importe leur RP, elle refusera de donner l'antidote avant.

Une fois cela fait, elle expliquera qu'elle a caché l'antidote à un endroit précis et leur donnera le lieu (au choix du MJ, cela importe peu, enterré sous un arbre, caché dans le creux d'un mur...). Si certains veulent l'attaquer, faites leur comprendre que tuer quelqu'un dans une taverne remplie n'est pas forcément une riche idée. Ils se rendront au lieu décrit par la femme et trouveront bien une fiole remplie d'un liquide violacé..

→ S'ils le boivent : Ils regagneront tous leurs points de vie perdus et leurs pourcentages de compétences s'ils ont choisit de ne pas prendre l'élixir à un moment (ou s'ils ont dépassés les délais... et n'en disposaient plus).

FIN

URIBELLU





© 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



Capitaine Vashmarl

Voleurs/Assassins

Age : 20 à 40 ans

Nationalité : diverses

Caractéristiques

FOR	15		
TAI	14		
CON	12		
INT	12	Idée	60%
POU	14	Chance	70%
DEX	17	Dextérité	85%
APP	10	Charisme	50%

Points de vie : 13

Points de magie : 0

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4

Armure : Cuir souple, 1D6-1

Armes	%	Dégâts
Épée courte	80%	1D6+1+MD
Dague	105%	1D4+2+MD

Compétences :	%	Compétences :	%
---------------	---	---------------	---



Chercher	800%	Crocheter	65%
Déplacement silencieux	90%	Déguisement	80%
Se cacher	75%	Lancer	60%
Potions	35%	Dissimuler objet	70%

Na'lia K'elash

Age : 26 ans

Nationalité : Ilmiora

Caractéristiques :

FOR	20		
TAI	14		
CON	17		
INT	22	Idée	100%
POU	22	Chance	100%
DEX	18	Dextérité	90%
APP	15	Charisme	75%

Points de vie : 15

Points de magie : 22

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D6





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

Armure : aucune

Armes	%	Dégâts
Bâton de combat	120%	1D8+MD
Dague	85%	1D4+2+MD

Compétences :	%	Compétences :	%
Baratin	220%	Royaumes inconnus	65%
Haut-Ménilbonéen	90%	Jeunes royaumes	70%
Eloquence	90%	Scribe	90%
Millions de sphères	75%	Déplacement silencieux	70%
Potions	85%	Déguisement	75%

Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Convoquer un démon	1	Convoque un Démon !!
Possession	variable	Prendre possession du corps d'autrui, nécessite PM/PM
Brasero du Pouvoir	4	Crée une réserve de point de magie
Persuasion démoniaque	10	Force quelqu'un à accomplir sa volonté, peut être relancé plusieurs jours pour 3 PM
Relents du tombeau	4	Crée une odeur immonde. jet de CON pour tenir...

Moines Guerriers

Faisant partie de l'ordre de la Flamme Purificatrice, aussi appelé Ordre de l'Inquisition, ces puissants combattants n'ont qu'une joie dans la vie, traquer, torturer et tuer les sorciers et les hérétiques

Age : 20-40 ans

Nationalité : Divers

Profession : Moine

Religion : Donblas

Caractéristiques :

FOR	15		
TAI	14		
CON	15		
INT	12	Idée	60%
POU	14	Chance	70%
DEX	18	Dextérité	90%
APP	12	Charisme	60%

Points de vie : 15

Points de magie : 15

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4

Armure : cuir et anneaux 1d6+1

Armes	%	Dégâts
Cestus de fer	80%	1D3+2+MD
Bagarre	80%	1D3+MD

Compétences :	%	Compétences :	%
Déplacement silencieux	80%	Fanatisme loyal	500%
Esquive	40%	Se cacher	30%

Grand Inquisiteur

Age : 42

Nationalité : Divers

Profession : Moine

Religion : Donblas

Caractéristiques :

FOR	16		
TAI	14		
CON	17		
INT	15	Idée	75%





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

POU	15	Chance	75%
DEX	18	Dextérité	90%
APP	16	Charisme	80%

Points de vie : 15

Points de magie : 15

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4 / 1D2

Armure : Demi plaques 1d8+1

Armes	%	Dégâts
Cestus	105%	1D3+2+1D3+MD
Bagarre	110%	1D6+1+MD

Compétences :	%	Compétences :	%
----------------------	----------	----------------------	----------

Déplacement silencieux	80%	Fanatisme loyal	800%
Esquive	40%	Se cacher	30%

Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Restreindre démon	3	Rend une des facultés du démon inutilisable, nécessite POU/POU
Reffet de la Loi	9	Renvoie les sorts
Champ de la Loi	4	Sur lui ou sur l'endroit touché, aucun sort ou faculté démon ne fait effet

