

Le divertissement de Mabelrode

Les aventuriers vont devoir retrouver un objet pour un voyageur multisphère. En fait, c'est grâce à celui-ci qu'il peut œuvrer dans tous les plans mais ils risquent de rencontrer Mabelrode en personne.....

Bonne chance à eux car ils devront rusés pour survivre et pourrons peut-être récolter une malédiction. Mouhahahahaha.....

(avant de commencer noter les caract. d'attaque, défense, points de vie de chaque PJ et leurs classes)

Introduction : Les joueurs sont dans une taverne et boivent tranquillement lorsque surgit un homme fatigué et couvert de blessures. Il porte sur lui une carte (utiliser la carte des jeunes royaumes, direction Nord/Nord-Ouest (il y a un temple dessiné)) et marmonne quelques mots : « Shankra..... La Rêveuse.... Ilmar..... », et s'évanouit. S'ils le fouillent, ils trouveront la carte, une lettre et quelques pièces. S'ils le soignent, il mourra.... Son apparence est assez laide et difforme, c'est un croisement entre un humain et un poisson (devinez ce qu'il a rencontré). La lettre parle d'un homme qui habite à cote d'une ville dans une grande région, qu'il existerait un endroit du nom « les terres maudites ». Il doit contacter un certain S..... (C'est illisible) La Rêveuse.... Endroit richesse.....

Dans la taverne : Cet homme est poursuivi par une garde composée de 7 hommes (ils sont envoyés par un seigneur pan-tangien (Weil Vargas) qui est aux ordres de Mabelrode). Ils sont là pour récupérer la carte. Donc à peine mort, la rencontre avec eux se fait. S'ils n'obtiennent pas satisfaction, il y aura une bataille entre les joueurs et la garde.

Caractéristique de la garde : (équiper en armure et épée large)

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
Cap.	13	13	12	15	17	18	13	13
UN	12	14	10	16	18	16	12	12
Deux	10	18	18	14	12	17	13	18
Trois	17	15	09	12	15	15	10	12
Quatre	12	13	15	17	17	14	13	14
Cinq	14	16	14	10	11	15	10	15
Six	09	10	09	18	17	16	17	10

MD : + 1D4

Armure Pan-Tang : 2D8+1

Épée large : 80 %, 1D8+MD+1

Si les joueurs gagnent, ils pourront fouiller (quelques pièces : 100 GB/PJ). S'ils perdent le combat, le capitaine récupère la lettre et les survivants seront emportés pour les donner à manger aux tigres de Pan-Tang.

Optionnel : si les pj's doivent prendre un bateau pour rejoindre l'auberge, ils seront attaqués par des mercenaires (6) lors du voyage (payés par le seigneur).

Caractéristiques des mercenaires : (armures, épées larges)

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	13	15	14	10	13	16	13	15
Deux	10	13	10	15	09	13	08	12
Trois	17	11	18	08	16	14	09	15
Quatre	10	11	18	11	13	12	10	15
Cinq	16	18	09	07	11	18	15	14
Six	12	13	12	16	15	10	12	13

MD : + 1D4

Armure plaque : 1D10+2

Épée large : 80 %, 1D10+2

Dans l'auberge « La Rêveuse » à Ilmar : Cet endroit est de bonne facture, le tavernier est un peu débile et il est facile de marchander avec lui. Les pj's pourront dormir sur place, si Shankra n'est pas encore

arrivé. Shankra est assez petit et de forte corpulence, c'est un fin marchand et si les pj's veulent des renseignements, ils devront les obtenir en payant. Des hommes costauds (6) le protègent en cas de problème. En fait, ils sont là pour permettre la fuite de Shankra si l'entretien se déroule mal.

Caractéristiques des hommes : (armures, épées longues, boucliers)

Le but c'est d'empêcher qu'il soit tué.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	15	14	16	11	12	14	10	15
Deux	11	13	10	08	09	10	08	12
Trois	17	18	08	08	12	15	09	13
Quatre	10	11	18	11	13	12	10	15
Cinq	18	18	09	09	14	16	11	14
Six	13	13	10	16	12	13	12	12

MD : + 1D4

Armure plaque : 1D10+2

Epée longue : 80 %, 2D8+MD

Pour les informations, les pj's devront payer 10000 GB. S'ils ne donnent que la moitié, ils ne connaîtront que le nom du voyageur « Brandon ». Autrement, ils pourront savoir où il se trouve : dans un oasis, non loin de la ville, quelques kilomètres en direction du temple (le but c'est de les amener dans ce lieu où se trouve l'objet).

Dans l'oasis, la rencontre avec Brandon : C'est un lieu paisible, ils le trouveront au bord de l'eau, son campement est de fortune. Brandon est d'apparence maigre et grand. Il porte des habits de qualité mais les pj's ne connaissent pas ce genre de tenues (peut-être magique). A leur arrivée, ils pourront festoyer et se reposer. Lors de la discussion, Brandon leur demande de récupérer l'objet « L'ivresse » : c'est un objet en forme de corne qui a aucune valeur pour les pj's mais pour Brandon c'est précieux. Il est prêt à payer 40000 GB/PJ, la moitié avant l'autre partie au retour d'Ilmar (les sous sont dans une banque). L'objet porte des inscriptions mais impossible à savoir ce que c'est. Dès que la mission sera effectuée, Brandon les attendra à l'auberge. Il leur donnera le lieu où se trouve le temple et le moyen de l'ouvrir (une clef magique en forme d'étoile).

Le temple de Mabelrode : (Tous les dieux du chaos en possèdent un, c'est un lieu où l'allégeance des pj's n'est pas tenue compte et le fait de demander une faveur entraîne des pertes de caractéristiques, des modifications de compétences et des malédictions). Les pj's doivent faire un jet de chercher pour trouver l'autel (- 20 %). Dès que les pj's actionnent le mécanisme (utiliser la clef magique), le temple apparaît dans un nuage de poussières. L'apparence extérieure du temple est en forme de pyramide, les murs sont sombres et ornés de symboles du chaos. Il y a une porte et une seule, s'ils font le tour de l'édifice. La porte n'est pas ouverte, il y a inscrit une énigme « Je suis la source de toutes les émotions. Qui suis-je ? » (Réponse : le cœur, c'est écrit en menilbonéen). Si c'est juste : la porte disparaît.

A l'intérieur du temple : (Il est composé de 7 pièces toutes ornées de symboles du chaos. Tout est sombre et les murs sont imprégnés de lueurs et de couleurs vives. Chacune de ces pièces représente les désirs les plus communs demandés à un dieu du chaos).

A peine entrés, le couloir s'illumine (des torches tout le long) et apparaît un moine. Ces habits sont noirs, sa tête est couverte par une capuche où l'on distingue à peine son visage (une tête de mort). Il leur souhaitera la bienvenue et leur fera un accueil des plus conviviaux (« c'est mon maître qui vous envoie »). Il leur expliquera que cet endroit est un lieu d'épreuves et aussi un lieu de plaisirs. Chacun aura droit à visiter 2 salles (« faites vos choix »). Après son discours, il disparaît (en fait le moine sera là pour chaque épreuve).

Description des épreuves par pièce : (ici les pertes de caract. sont définitives) ← voir annexe 2

- **La pièce des miracles** : Ici le PJ pourra récupérer des points de caractéristiques perdus (1d6/2), un ami disparu dans un autre plan, un amour perdu, ou le choix du PJ dans la limite du raisonnable (les pj's morts lors d'autres missions ne seront pas ressuscités).

Caract. : perte 1D6/2 sur INT,
Ami : perte 1D6/2 sur INT et POU,
Amour : perte 1D6/2 sur INT.

Le PJ aura une légère fatigue. A peine l'incantation terminée, le PJ se retrouve dans le couloir.

- La pièce du trésor : Cette salle est remplie d'or, d'argent et de pierres précieuses. Derrière le moine se trouve un coffre somptueux et couvert d'or (environ 800000 GB). Le moine lui proposera de choisir entre toutes ces pierres ou d'avoir le coffre. Si le choisit, il devra se battre contre un guerrier de son choix (en fait, le PJ se battra contre son ombre, noter les caract. du PJ). Si le PJ gagne, il se retrouve avec son coffre dans le couloir mais si c'est le perdant, il apparaîtra devant Mabelrode (voir l'épreuve). S'il choisit l'or/l'argent/pierres précieuses, il n'obtiendra que 20 % de sa valeur. (faire lancer 1D20 pour le poids)

Si gain obtenu : perte 1D6 sur INT. Le PJ aura une légère fatigue et se retrouvera dans le couloir.

- La pièce de la forge : Ici le PJ pourra obtenir une armure (sans démon, page 118) ou une arme (sans démon, page 114) de son choix. Par contre il verra au fond de la salle une épée large magnifique (démon) et armure resplendissante (démon). Si le PJ décide d'avoir l'un des 2 objets, le moine lui proposera pour l'obtenir un combat, il devra se battre contre son ombre (noter les caract. du PJ). S'il gagne, il se retrouve dans le couloir avec son objet sinon il apparaîtra devant Mabelrode (voir l'épreuve).

Arme normale : attaque de base + 2D6 de bonus,
Armure normale : défense de base + 2D10 de bonus.

Épée large magnifique : (démon lié, 30 POU) DEX +15 (bonus), dégâts de l'arme = 5D10+2, Malus : le porteur doit la mettre dans une mare de sang pendant une journée entière/ 1 fois par mois. Si le porteur ne le fait pas, l'arme sera inutilisable.

Armure resplendissante (plaque) : (démon lié, 30 POU) bonus de défense=5D10+2, pacte de garde « Épée », pacte de garde « projectile », très légère (malus d'armure : cuir rigide -20 %), Malus : le porteur doit baigner l'armure dans une mare de sang pendant 1 journée entière/1 fois par mois. Si le porteur ne le fait pas, l'armure ne le protégera pas (en gros il a plus de défense).

Si arme : perte de 1D6/2 sur FOR,
Si armure : perte de 1D6/2 sur CON.

La pièce de l'entraînement : Ici le PJ va pouvoir apprendre les professions (voir liste, page 61) mais il devra lancer 1D100 pour la connaître (c'est aléatoire). Autrement il pourra choisir une classe connue. Là, il devra affronter un combattant (son ombre) pour l'acquérir (noter les caract. Du PJ). S'il gagne il obtient une augmentation des compétences sinon il se retrouve devant Mabelrode.

Profession : 30 % d'augmentation dans toutes les compétences de celle-ci, perte de 1D6/2 sur DEX et sur INT.

Si le PJ réussit, il se retrouvera dans le couloir fatigué et une légère sensation de malaise.

La pièce de la magie : Ici le PJ pourra obtenir un objet magique. Il y a le choix : bague, amulette, cape, etc.... . Par contre il verra 4 objets au fond de cette salle. S'il choisit l'un d'eux, il devra se battre contre une ombre (noter les caract. Du PJ). S'il remporte le combat, il se retrouvera avec l'objet dans le couloir fatigué et épuisé par la visite de cette salle (1D6 heures de repos) sinon il apparaîtra devant Mabelrode (voir l'épreuve).

Bague classique : Selon l'élémentaire + 1d4 de dégâts sur ordre du porteur et c'est permanent. (voir tableau).

Amulette classique : Selon l'élémentaire + 1D4 de protection et c'est permanent.

Le broyeur d'âme (15pm ou 15 pou) : c'est un médaillon démoniaque sous la forme d'une gemme (excellente qualité). Il faut l'enfoncer dans le crâne de la victime et la souffrance dure 1D10 heures

(torture= 90 %). Besoin du démon : manger 1 cerveau par mois sinon il attaque le porteur POU/POU, si le porteur perd : -1 en POU. Le PJ devra faire un jet POU/POU pour contrôler le démon (25 en pouvoir), si le PJ rate le démon disparaît.

Anneau du Titan : C'est une jolie bague magique tout en or portant une gemme verte. Elle permet au PJ d'avoir 20 en FOR et 10 en CON de bonus et c'est permanent. Le PJ doit faire un jet POU/POU pour contrôler le démon (25 en pouvoir), s'il rate le démon disparaît. Malus : Le porteur doit baigner la bague dans une personne mourante 1 fois/mois sinon le démon lui draine 1D4 point de vie/jour.

Manteau de la discrétion : Il est noir et recouvert de quelques runes. Pour l'activer, le porteur doit mettre son capuchon. Il ajoute 50 % à la compétence se cacher, et -50 % au regard des autres. Malus : Le porteur doit la baigner dans une mare de sang 1 fois/mois sinon le porteur à -80 % à Se Cacher, chaque fois qu'il l'utilisera. Le PJ doit faire un jet POU/POU pour contrôler le démon (25 en pouvoir). S'il rate le démon disparaît.

Amulette du combat : Elle en or et représente 2 épées croisées. Permet au porteur de faire 2 attaques/round. Le PJ doit fait un jet de POU/POU pour contrôler le démon (20 en pouvoir), s'il rate le démon disparaît. Malus : doit tuer un guerrier en son honneur (1 fois/mois).

Si objet classique : perte 1D6/2 sur POU.

Si objet rare : perte 1D6/2 sur POU et INT.

La pièce de la connaissance : Ici le PJ pourra obtenir des sorts (lancer 1D10) sur la liste. Au loin dans la salle, il verra 3 statues (en fait, ce sont des démons qui serviront d'esclaves (bague de contrôle)). Se le PJ décide de choisir une des 3, il devra se battre contre son ombre (noter les caract. Du PJ). Si le combat est gagné, il se retrouvera avec son esclave dans le couloir sinon devant Mabelrode (voir l'épreuve).

Si sorts : 1D6/2 sur POU.

Si démon : 1D8/2 sur POU.

- La pièce de l'inconnu : IL y a une porte et une énigme à résoudre « Cette chose dévore tout : oiseaux, bêtes, arbres, fleurs ; ronge le fer, mord l'acier, broie les pierres les plus résistantes en poussières ; tue les rois, ruine les villes, et fait sombrer les plus hautes montagnes. Qui suis-je ? » (réponse : le temps). C'est ici que l'objet recherché se trouve. Il est sur un autel au milieu de la pièce, 2 statues le surveillent. Si les pj's décident de le prendre, un souffle froid (c'est la malédiction) se répandra dans toute la pièce et continuera dans le couloir avant de disparaître. Les pj's devront fuir rapidement car le temple commence à trembler, les statues s'animeront. Ce sont 2 démons avec des grandes haches : Attaque 80 %, dégâts 3D6+2, armure 1D10, PV 15. S'ils réussissent à sortir, un démon les suivra. Le temple aura disparu.

Souffle de la disgrâce (sort) : Fait perdre 1D6/2 en FOR. Lors des combats, les pj's ne pourront plus attaquer en 1^{er} et auront un malus de -20 % a chaque attaque. Leur peau change de couleur, elle devient sombre. C'est le prix à payer pour avoir volé l'objet. (effet permanent)

- L'épreuve de Malberode : Si un PJ se trouve devant lui, il devra lui prêter allégeance. Pour prouver et rester en vie, il devra faire (lancer d'un 1D8) :

- 1 - Le PJ doit construire un temple à l'honneur de Mabelrode dans sa ville natale.
- 2 - Le PJ doit sacrifier 20 femmes (vierges) dans un temple de Mabelrode à Pan-Tang.
- 3 - Le PJ devra faire un combat à mort dans l'arène du cercle de velours à Ilmar.
- 4 - Le PJ doit détruire un temple de Callandus (temple de la loi).
- 5 - Le PJ doit parier tout l'argent qu'il a sur son compte à la roue au cercle de velours (un seul numéro).
- 6 - Le PJ doit trouver un prêtre de Donblas et le brûler dans son temple.
- 7 - Le PJ doit couper la tête d'un pan-tangien et se promener avec dans une ville de Picarayd.
- 8 - Le PJ doit invoquer un démon et faire attaquer les gens de la ville de Barkshaan en criant « tue les tous ».

Si le PJ accepte, il aura 3 mois pour exécuter sa mission. S'il refuse, son corps sera changé en statue et servira de décoration dans le temple.

Conclusion : Les PJ's doivent ramener l'objet à Brandon. Il leur donnera les sous, s'ils négocient ils pourront avoir 10000 GB/PJ en plus. Il leur fera remarquer qu'ils ont la peau noire (la malédiction !) et leur proposera de les aider pour avoir un sort de guérison (suite possible du scénario). Autrement, il les quittera. Si un PJ est prisonnier dans le temple ou changé, les PJ's pourront le secourir (une autre possibilité), Brandon sera la pour les aider.

Voilà cette aventure est finie mais une leçon est à retenir « le pouvoir est source de tout problème ».

ANNEXE

