

L'auberge maudite de la malédiction maléfique (de la mort)

L'auberge maudite de la malédiction maléfique (de la mort) est un scénario Advanced Serial and Dragons © prévu pour 8 aventuriers de 1 à 653 niveaux.

L'ensemble des personnages pré-tirés et des aides de jeux se trouve en annexe du scénario.

Synopsis et contexte :

Les aventuriers sont tous invités à une grande fête organisée par Drik (cf personnages pré-tirés en annexe) à l'auberge du Lapin Velu. L'auberge se situe sur une île au plein milieu du lac de cristal. Cette île est maudite car elle a été construite sur un ancien cimetière goblin maudit. La fête va être gâchée par l'intervention du fantôme de Jorg Tobius qui a investi l'âme d'un des aventuriers.



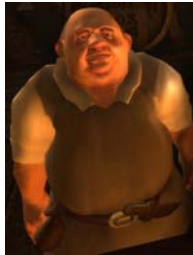
Acte 1 : L'auberge maudite du Lapin Velu

Le scénario débute alors que tous les aventuriers arrivent à l'auberge du Lapin Velu. En plein milieu de l'auberge se trouve le cadavre maudit d'un homme en noir à l'air mystérieux. Si les aventuriers l'examinent, ils constateront que celui-ci a été assassiné d'un coup de rapière maudite à 2 mains (dégâts : 3D6 +4).

Dans un coin de l'auberge se trouve un orchestre de musiciens semi-elfes maudits qui jouent divers chants mélodiques. Les musiciens ne savent rien sur le meurtre de l'homme en noir à l'air mystérieux mais vous invitent à danser. Que faites-vous ?

Les musiciens informent les aventuriers que l'aubergiste attend qu'ils commandent à boire.

Derrière le bar, se trouve un aubergiste qui a l'air inquiétant. Que faites-vous ?



Si les aventuriers l'interrogent, il leur répondra que l'auberge est maudite car elle est construite sur un ancien cimetière goblin maudit. Il expliquera aussi que le fantôme de Jorg Tobius hante les lieux et assassine régulièrement les aventuriers de passage. Il ne serait pas étonnant que l'homme en noir mystérieux ait été victime de Jorg Tobius.

L'aubergiste leur racontera également la légende de Jorg Tobius et leur donnera pour mission de débarrasser l'auberge de la malédiction.

En récompense, il se propose d'offrir :

- 4 635 pièces de platine
- 965 698 pièces d'or
- 2 154 758 pièces d'argent
- 5 168 678 447 pièces de cuivre
- 54 objets magiques (à tirer sur la table aléatoire d'objets magiques – cf. Advanced Serial & Dragons Donjons Master Guide p327)

La légende de Lorg Tobius racontée par l'aubergiste inquietant :

Après avoir vaincu le royaume de l'infâme démon du mal Akarachoss, le barbare Lorg Tobius fut nommé par le roi de la terre du côté « gardien de la cage maléfique ». C'est dans cette cage qu'était enfermée l'âme du démon Akarachoss. C'était un très grand honneur pour Lorg Tobius.

Pour fêter l'emprisonnement du démon du mal Akarachoss, le roi décida également d'organiser une grande joute équestre avec tous ses vassaux qui voulaient changer de niveau.

Le chevalier Bruck Chambior y participa. Il faut dire que tout comme Lorg Tobius, Bruck Chambior était amoureux d'une belle elfe du nom d'Ambera Pauélis. La belle promit d'épouser le vainqueur de la joute (et de lui offrir 1776 points d'expérience).

Lorg Tobius motivé comme jamais y excella et arriva en finale face à Bruck Chambior. Le combat entre les deux guerriers fut terrible. Bruck prit le dessus en utilisant la légendaire arme des souverains de la Dynastie Chambior : La Crosse Écarlate ! Il écrasa les dents du malheureux Lorg. Humilié, Lorg Tobius quitta le tournoi. Ambera ne lui jeta même pas un regard. Le soir même, elle devint l'épouse de Bruck Chambior.

Lorg Tobius se réfugia au Donjon et reprit sa place devant la cage maléfique où était enfermée l'âme d'Akarachoss. Le démon sentant le barbare vulnérable utilisa sa colère à ses fins.

L'humain et le démon firent un pacte. Le démon prit possession de Lorg et grâce à sa puissance assouvît sa vengeance en massacrant tous les guerriers aux alentours.

Lorg ne fit aucun quartier et même Ambera ne survécut pas à son courroux.

Dans sa fureur, Lorg Tobius poursuivit sa dernière victime sur le lac de cristal alors gelé par le rude et froid hiver. Mais la glace rompit sous le poids du guerrier et Lorg Tobius disparut à jamais dans les eaux du lac de cristal.

Depuis ce jour maudit, de mystérieuses disparitions ont lieu. Et d'aucuns affirment que c'est le fantôme de Lorg Tobius qui vient achever sa vengeance...

L'inquietant aubergiste finit son exposé en prenant un air mystérieux : « Il n'est pas impossible que ce soit l'un d'entre vous qui, possédé par l'esprit de Lorg Tobius ait assassiné le mystérieux homme en noir... »

Acte 2 : Le parchemin maudit



Demandez à chaque aventurier de faire un jet de sagesse avec une difficulté de 2D10.

En cas de jet réussi, l'aventurier découvre un parchemin d'incantation maléfique, démoniaque et mortel dans un coin de l'auberge. **Remettez l'aide de jeu n°1** à l'aventurier concerné. Il s'agit d'un parchemin maudit.

[Ce que les aventuriers ignorent] : La lecture du parchemin suffit à l'invocation de créatures maudites et démoniaques mort vivantes et assoiffées de sang.

Demandez à chaque aventurier de faire un jet de constitution avec une difficulté de 5.

L'aventurier ayant réalisé le meilleur jet constate que caché au dessus d'une armoire se trouve une boule de cristal maudite.

Si un aventurier examine cette boule, il comprend qu'il s'agit d'une boule de cristal transdimensionnelle de niveau 7 qui permet à son possesseur d'observer ce qui se passe dans l'auberge depuis un plan parallèle et maudit.

Acte 3 : L'intervention des Samouraïs nains du Chaos

Demandez à chaque aventurier de faire un jet de charisme + intelligence avec une difficulté de 1D4 + 7.

Trois Samouraïs nains du Chaos attaquent les aventuriers.

Samouraï nain du chaos n°1 : Tchjng

Classe d'armure : - 66

Dés de vie : 2D4

Points de vie : 4

Alignement : Mauvais mystérieux

Attaque : Sabre ancestral maudit : 1D1 +8 de dégâts

Possessions : 1D8 pièces d'or maudites

Samouraï nain du chaos n°1 : Tch'ang

Classe d'armure : - 21

Dés de vie : 2D6

Points de vie : 5

Alignement : Mauvais ombrageux

Attaque : 4 Shuriken maudits : 1D2 +1 de dégâts par Shuriken

Possessions : une potion de régénérescence maléfique (+2 points de vie)

Samouraï nain du chaos n°1 : Tch'ung

Classe d'armure : - 2

Dés de vie : 3D8

Points de vie : 1

Alignement : Mauvais énigmatique

Attaque : 12unchaku de myrtil maudit : 4D8 de dégâts

Possessions : gemme de puissance + 4

Avant de mourir, le dernier Samouraï nain du chaos a le temps de glisser qu'un portail multidimensionnel et multitemporel maudit se trouve dans la cave de l'auberge du lapin velu et que la destruction de ce portail maudit mettrait fin à la malédiction de l'auberge.

Acte 4 : Le portail multidimensionnel et multitemporel maudit

La cave de l'auberge du lapin velu débouche sur une galerie souterraine labyrinthique maudite.

Dans le labyrinthe, les aventuriers peuvent rencontrer diverses créatures. Utilisez la table des rencontres du labyrinthe maudit de l'auberge du Lapin Velu.

Table des rencontres du labyrinthe maudit de l'auberge du Lapin Velu :

Firez 1D7

| Résultat | Rencontres |
|----------|--|
| 1 | 1D9 + 6 hobgobelins du chaos |
| 2 | 7 zombies nécrophiles |
| 3-4 | 1 chevalier errant – Sylvere Forêtperdue |
| 5 | 2D5 + 1,2,2,5 de dragons chromatiques |
| 6,5 | 342 412 gobelins munis d'épée courte +1 |
| 6,7,5 | 1 bûcheron des bois du nez de la sorcière – Horn Ampton |
| 7 | 1 paladin sheriff de niveau 27 – Githiligy |

Le labyrinthe maudit de l'auberge du Lapin Velu se dresse devant vous d'un air sinistre. Un frisson vous passe sur l'échine. Quelque chose s'y est passé il y a très longtemps et ça se ressent dans les environs.

Le labyrinthe maudit semble être obscur, labyrinthique et maudit. Il est constitué de milliers de couloirs, intersections, corridors et autres bifurcations. Vous sentez d'avance qu'une seule erreur dans le chemin vous perdrait à jamais dans les limbes maudites. Que faites-vous ?

Demandez à chaque aventurier de faire un jet d'intelligence avec une difficulté de 1D1.

Si le jet est réussi, les aventuriers traversent le labyrinthe sans se perdre.

Si le jet est raté, les aventuriers se verront condamner à errer à jamais dans le labyrinthe maudit (ce sera la fin du scénario).

Vous arrivez devant le portail multidimensionnel et multitemporel maudit. Le chef des samouraïs nains du chaos semble vouloir se servir de ce portail pour vous échapper. Que faites-vous ?

Chef des Samouraïs nains du chaos : Maître Fueng

Classe d'armure : - 55

Dés de vie : 42D8

Points de vie : 228

Alignement : Mauvais sombre

Attaque : éclairs de puissance : 6D12 de dégâts

Possessions : Fourchettes à la viande et aux légumes

Si les aventuriers battent le chef des samouraïs nains du chaos, c'est la fin du scénario. Attribuez les récompenses promises par l'aubergiste (attention : l'une des pièces d'or est maudite).

Le chef des Samouraïs nains du chaos succombe sous vos coups. Dans un dernier rôle, il déclare « *Ô preux aventuriers, vous avez réussi à défaire la malédiction de l'auberge du Lapin Velu. Mais l'âme de Lorg Fobius rôde encore et toujours. D'ailleurs, l'un d'entre vous est le meurtrier de l'homme en noir mystérieux. Et ce tueur qui est parmi vous, ce traître à vos rangs, cet assassin qui s'est glissé dans votre groupe, je sais qui il est. Il s'agit de ...*

|
|
|

----- OUT OF PRINT -----

Veuillez changer la cartouche de votre Serial imprimante SP21X-28

|
|
|

Aide de jeu N°1 : le parchemin maudit

« Sort d'incantation pour libérer les auberges maudites des âmes maléfiques

*Des âmes maléfiques hantent ce lieu maudit
Des Samourais nains du Chaos attaquent sans merci
Le fantôme de Jorg Tobius agit sans répit
Pour chasser ces mauvais esprits
Il faudra lire les lignes de ce parchemin écrit
Avec des tripes et du sang bouilli.
Mais malheur à celui qui le lit
Car à cause de lui
Des cadavres gobelins reviendront à la vie
Et l'auberge maudite du lapin velu bientôt sera assaillie
Par des morts trolls et autres humains zombies
Qui pour tout dire, ne sont pas du tout gentils »*