

Remède à l'hémophilie porphyrique.
Un scénario proposé par Finaltidius.

À chaque déplacement tirer une rencontre au minimum sur la table correspondante.

C'est un peu au sud du lac de zblouf que les aventuriers cherchent un endroit où passer la nuit. Alors que tout autour d'eux n'est que plaine et étendues d'eau ils aperçoivent un château en haut d'une colline bordée de ruines. Qui ne tente rien n'a rien, ils vont frapper à la porte voir s'il est abandonné ou si les habitants peuvent les héberger pour une nuit. Ils ne le savent pas encore, mais ils se font manipuler.

À leur arrivée ils trouvent un château bien vide, au détail près que le ménage est fait régulièrement, les chandeliers s'allument au fur et à mesure qu'ils avancent, et s'éteignent aussi. Ils finissent par tomber sur la salle à manger, là il y a une table gigantesque où d'innombrables mets sont présentés. Au bout de la table assis sur son trône se trouve un homme à la peau bien pâle, les cheveux noirs et les yeux rouges, richement vêtu.

L'homme s'adresse aux aventuriers en avançant lentement son trône vers eux, sans pour autant faire le moindre bruit (le trône lévite à quelques cm du sol).

Les aventuriers en arrivent vite à la conclusion qu'ils sont entrés dans le repaire d'un vampire! Malheureusement, il est trop tard et sont tous sous son emprise, ils ne sont point libres de leurs mouvements ni de parler..

Le vampire se présente alors, il a un fort accent

- Bonjour étrangers, je me présente, je suis le comte Strigoï. Je vis dans ce château depuis plus de 100 ans, et ma vie est aujourd'hui bien solitaire. Mon fief est tombé en miette, recouvert peu à peu par les vents, aujourd'hui le seul vestige visible est ce château vide... enfin pas si vide que cela pour aujourd'hui. Il est très rare que des aventuriers passent si près de chez moi, c'est une route peu fréquentée, nombre de voyageurs préfèrent contourner la forêt des chênes d'Ulgargh de par le sud, route qui est plus sûre. Et comme vous n'étiez pas au courant j'ai pu lancer sur vous mon contrôle en vous poussant à entrer chez moi.

Le sort liant leurs langues s'estompe peu à peu, et ils peuvent à présent discuter avec le vampire.

- j'ai levé mon maléfice de mutisme, parlez librement.

L'histoire du comte est la suivante : alors qu'il était en voyage vers Ulgargh pour une réception chez son ami, la cariole a été attaquée par un vampire affamé, il fut neutralisé mais lui et sa femme furent contaminés, lui a facilement accepté les changements s'opérant en lui, mais sa femme refusa de se nourrir de sang humain ou d'autres créatures et tomba à force dans le coma. Leur neveu Arkain lui aussi contaminé emménagea dans une crypte à quelques lieux de là.

Le comte cherche depuis des années le remède à l'hémophilie porphyrique afin de guérir sa femme et éventuellement lui-même afin d'être de nouveau heureux en ménage et reconstruire son fief.

Les aventuriers, qu'ils veuillent l'aider ou non n'ont pas vraiment le choix, ou bien ils acceptent ou bien ils se font vampiriser, et devront se soigner aussi... de plus le comte lance un sortilège de fidélité, qui les empêchera de le trahir, ils devront retourner la terre de Fangh à la recherche d'une sorcière nommée Mariana. Le comte lui ne peut sortir du château en plein jour, et le chemin serait trop long pour lui.

La dernière fois qu'il eut ouïe de cette femme, c'était à travers une boule de cristal pointée sur Glargh, mais la ville étant vaste et peuplée, il ne put localiser correctement les personnes qui en parlait, de plus cette visions date, et il n'est pas sûr qu'elle soit encore en vie.

Les aventuriers devront donc rallier Glargh trouver Mariana et obtenir d'elle le remède.

Une fois à Glargh les aventuriers en profiteront sûrement pour trainer un peu dans les tavernes et acheter de nouvelles pièces d'équipement. Une fois leurs conneries finies, ils auront vite fait de se rendre compte que pour trouver une sorcière, il faut se rendre à l'université de magie de glargh. Zone S-O n°6.

Après avoir interrogé différentes personnes à l'université, étudiants puis administration et enfin un prof ou deux, on les dirige vers le doyen de l'université et le bibliothécaire.

Le doyen leur apprend que Mariana est morte il y a plusieurs années, elle était professeur dans cette université, enseignant l'art de l'alchimie, puis un jour après avoir mélangé certains ingrédients rares, une explosion se produit brûlant gravement un stagiaire et tuant sur le coup elle et les autres personnes présentes. Le feu ainsi provoqué fut contenu assez facilement et l'incident fut étouffé, on évita ainsi de nouvelles manifestations anti-magie dans Glargh.

Quelques traces de ses travaux purent être sauvés, et archivés dans la bibliothèque.

Le doyen prévient alors le vieux bonhomme qui s'en occupe et les fout à la porte. Le bibliothécaire, un vieux croulant bourré de rhumatismes et de mauvaise humeur. Il met 30 très longues minutes à retrouver les clefs de la réserve, celles-ci n'ont pas servi depuis 3 semaines, mais c'est un vieux grincheux qui n'a pas envie d'être dérangé par des bouseux. Il les conduit dans les allées, et ils arrivent devant une grande porte en bois d'ébène, il actionne la clef et marmonne un truc inaudible, la porte grince sur ses gonds, ils peuvent enfin s'y engouffrer. Après avoir cherché pendant des heures dans les débris entreposés dans cette salle, ils trouvent enfin un tas de papiers parlant de recherches sur l'hémophilie porphyrique et le Lic-V, deux des affections les plus graves en ce monde, l'une tournant les hommes en bêtes avides de sang et l'autre... faisant la même chose mais seulement lors des pleines lunes.

Ils ne trouvent rien de vraiment intéressant, seulement que lors de l'explosion Mariana travaillait à un vaccin pour le Lic-V, après qu'une de ses stagiaires ait eu une piste sur l'hémophilie porphyrique et qu'elle la laisse travailler de son côté pour qu'elle puisse obtenir son diplôme de sorcière accomplie. Le nom de la stagiaire est mentionné dans le journal, mais celui-ci étant endommagé par le feu, ils doivent réussir à faire parler les gens de l'université (encore).

Ils finissent par entendre au détour d'un couloir qu'un groupe d'étudiants font les mêmes recherches pour leur thèse, si les aventuriers se montrent, ils se taisent instantanément, s'ils écoutent sournoisement la discussion, ils découvrent que Apolonia, l'ancienne stagiaire, allait trouver le remède à l'hémophilie porphyrique quand l'explosion a eu lieu, et qu'elle n'a jamais mis en pratique sa théorie, cette bande d'étudiants zélés vont la tenter mais ce sont des manches et se louperont. Cependant, ils mentionnent que Apolonia vit encore aux abords des marécages de l'éternelle agonie, dans une cabane où elle peut récolter diverses plantes rares qu'elle vend, mais elle n'exerce plus depuis son tragique accident qui lui brûla la partie droite du visage.

Les aventuriers décident d'aller lui parler. Après s'être dirigé vers les marécages, ils voient qu'une piste est régulièrement empruntée par ce qui semble être une créature humanoïde de petite taille portant des talons.

En la suivant ils arrivent devant une vieille cabane où de la lumière s'échappe par une fenêtre.

À l'intérieur ils trouvent une vieille femme aux traits prononcé et abîmée par le temps, aucun doute sur le fait qu'elle fût magnifique plus jeune et qu'elle devait faire tourner les têtes, mais maintenant elle est aigrie et on voit toujours une trace de brûlure sur son visage qu'elle cache sous un capuchon.

Après une brève discussion, durant laquelle elle explique qu'elle ne touche plus aux instruments alchimique depuis plusieurs années, elle leur indique où trouver les ingrédients de la potion soignant le vampirisme. Sa seule garantie que cette potion marche est qu'elle n'en a préparé qu'une durant toute sa vie, la seule dose qu'elle fit fut fini quelques instants avant l'explosion. La fiole fut fêlée et la moitié de la potion partit dans les égouts, mais elle bue la fin de la fiole pour ne pas mourir, en effet elle avait été contaminée quelques jours avant son entrée à l'université, le feu aurait eu rapidement raison d'elle mais tout ce qu'elle eut comme blessure fut cette brûlure qu'elle avait eut avant d'ingurgiter la potion, toutes les autres blessures dues a l'explosion avaient pu être guérie mais pas celle ci qui l'avait touchée en tant que vampire. (si le groupe demande des précisions, elle fût mordue dans son sommeil, remarquant ce qu'elle était devenue, et entrant à l'université, elle négocia avec le doyen de l'époque qu'elle soit gardée en tant qu'élève, mais elle n'étudiait que le jour, et se penchait exclusivement sur l'alchimie et les remèdes aux infections les plus graves).

La liste des ingrédients est la suivante :

- De la poussière d'un vampire originel.
- Une dose de sang de golbargh.
- les cendres d'une vierge tuée par un dragon.
- 3 doses du sang d'une elfette vierge (de la même elfette).
- 15 doses de poudre d'argent.

Une fois les ingrédients réunis, il faut les lui ramener et elle guideras la magicienne du groupe pour qu'elle effectue les manipulations mais elle ne toucheras pas aux instruments, il faut aussi qu'ils aillent récupérer son équipement dans l'université à sa cachette secrète (un équipement qu'elle gardait pour s'entraîner hors du labo). La cache se trouve dans l'allée 5 de la bibliothèque de l'université, il faut taper dans le bas de l'étagère pour qu'un morceau de bois tombe et ouvre la cache.

Pour les cendres du vampire, la seule solution est d'aller dans les ruines Belabardok dans la zone N-E de Glargh, où se trouve une crypte qui a une entrée scellée par magie, un vieux vampire y a été enfermé il y a plus d'un millénaire et oublié de tous, sauf par les livres d'histoire rangé à l'université de magie dont tout le monde se fout... sauf certains mage qui n'ont rien d'autre à faire, de la même manière que d'autres construisent leurs scénario alors qu'ils sont en stage...

La zone est hautement protégée par une foule de piège, ils datent, mais il n'empêche qu'ils sont là. Pour arriver sur l'îlot, ils doivent au choix soudoyer un vieux qui pêche au bord dans une barque, pousser le vieux dans l'eau et prendre la barque ou y aller à la nage.

À l'arrivée sur l'îlot, l'édifice se dresse devant eux impassible, et recouvert par les plantes grimpantes en tout genre... une bonne boule de feu et on en parle plus.

Une fois les plantes dégagées, les aventuriers distinguent des runes sur tout le tour de la bâtisse, en voici la traduction :

-ici fût enfermé avec les morts le vampire Drake Arnauld à l'aube du premier âge. Ce

vampire avait été utilisé lors de grandes guerres, puis se retourna contre ses maîtres, ceux ci espérant un jour en reprendre le contrôle préférèrent l'enfermer. Quiconque ouvrira cette voie se ferra devant le dilemme suivant, contrôler le vampire ou le tuer. Si aucune des deux solution n'est réussie, alors cette personne seras responsable de la libération d'un immense fléau sur la terre de Fangh.

Pour ouvrir la voie, une énigme est a résoudre et se trouve sous la forme de runes :

-À celui qui cherche à maîtriser le pouvoir de Drake l'énigme est posée et à complétée :

I N S Y G R N

les aventuriers doivent répondre H K J... cela est tiré d'une énigme d'une suite, à savoir 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10, pour compléter la suite il suffit de prendre la première lettre de chaque chiffre, ici écrits en japonais. Ichi Ni San Yon Go Roku Nana Hachi Kyu et Ju.

Une fois l'énigme résolue, un passage est révélé sur un escalier en colimaçon qui descend dans les "fondations" du lac.

Si les aventuriers s'engouffrent sans aucune précaution ils apprendront a leurs dépend que **quand un escalier se transforme en toboggan la descente est aisée, mais l'honneur s'en ressent**, que **dans un jardin d'enfant du sable vous accueil, mais dans** une crypte oubliée on tombe dans les cercueils.

Suite à la chute dans les escaliers, ils se retrouvent au centre d'une salle où sont entreposés 4 cercueils, ainsi qu'un groupe de 2 squelettes archers et deux guerriers squelettes.

S'en suit un couloir, qui débouche sur une intersection, où une dalle piégée est présente, le passage a gauche débouche sur un lac souterrain où habite un serpent géant qui garde un coffre au fond de l'eau. Ce coffre contient un parchemin water-proof sur lequel est écrit une incantation, une bourse de 100 PO et une pierre noire carbone. Au bout du passage de droite se trouve une porte piégée, qui lanceras des fléchettes empoisonnées sur toute l'équipe, elles ne font pas de dégâts mais sont enduites de poison obtenu à partir de la Tyruk du marais.

Une fois la porte passée, les aventuriers débouchent sur une salle remplie de cercueil (18) et de squelettes, 10 warriors et 8 archers, les archers sont au fond.

Sur le mur du fond, une pierre bloque la voie, une corde pend à côté de cette roche, au bout de laquelle est nouée une poignée. En la tirant le sol de la salle commence a s'effondrer et ils doivent donc s'engouffrer rapidement vers la prochaine salle.

Après un petit couloir descendant, (le niveau suivant est en pente douce et visqueuse, si les aventuriers marchent trop vite ils doivent réussir un test d'AD pour ne pas tomber bêtement, en combat les maladroites sont amené a 17-18-19-20 et ils ont un malus de 3 pour tout les jets de combats, dû au sol instable.

La salle suivante est vide, seul un fantôme garde les lieux, ils n'ont pas le temps de réagir que le fantôme envoie vers chacun d'eux une boule lumineuse celle ci entre en eux et les transportent dans une dimension où ils sont seul face à une énigme. En voici 5, vous pouvez en créer d'autre si l'équipe est plus grande ou assigner la même a deux personnages. :

– 4 pierres noires puis 4 pièces blanches sont disposées comme ceci : NNNNBBBB il faut

former l'entraînement suivant avec 4 mouvements maximums : NBNBNNB 1 mouvement consiste à échanger deux pièces adjacentes

- on doit réaliser une chaîne fermée à l'aide de 4 morceaux de 3 maillons chacun. Briser un maillon coûte 5 sous, 10 pour ressouder, quel est la méthode la moins chère pour fermer la chaîne ? (on casse les 3 maillons d'un des morceaux et on s'en sert pour réunir les 3 morceaux restant).
- On dispose de dix pièces. Il faut réaliser 5 alignements de 4 pièces avec ces dix à disposition (une étoile à 5 branches est la solution).
- Mon premier est moins grave qu'un crime.
Mon deuxième est une céréale
Mon troisième est un homme anorexique
Mon tout menace l'ivrogne. (Déliirium Tremens).
- Vous êtes soumis à la sentence de mort, le bourreau vous annonce votre peine : "vous pouvez faire une dernière déclaration qui déterminera la manière dont vous mourrez ! Si vous dites faux vous serez écartelé, sinon vous serez brûlé vif" n'aimant aucune des propositions, vous cherchez à sortir de ce mauvais pas, quelle déclaration peut vous sauver ??? ("je vais être écartelé", cela pose un paradoxe pour le bourreau qui ne peut appliquer aucune sentence car chacune infirmant alors la raison de son application.

Une fois les énigmes résolues, les aventuriers se retrouvent de nouveau dans la salle, mais au centre se trouve un coffre qui contient 5 pierres, une jaune une rouge une bleue un orange et une violette.

Une stèle se trouve à la sortie de la salle, il y a une place pour une petite pierre (il faut utiliser celle trouvée dans le coffre du serpent, ainsi que l'incantation water-proof. Un long couloir s'offre maintenant à eux contenant des squelettes (encore).

Pour chaque paire de squelette tué, un nouveau se forme... au maximum, il y en a 24 initialement, ce qui conduit à un total de 47 squelettes (à noter qu'un squelette réduit en cendre par un sort ne peut en aucun cas servir à en reformer un autre).

Au fond du couloir se trouve une autre porte scellée avec une stèle semblable à la précédente, un aventurier doit récupérer la pierre et s'engouffrer dans le couloir avant que le passage ne se referme... sinon il lui faudra l'incantation...

Une fois la deuxième porte ouverte, un couloir sombre se dessine, le long de ce couloir, ils se prendront des flèches empoisonnées de Fièvre de Lafoune. Mais ce poison n'est pas référencé, et ils n'en trouvent pas l'antidote (sauf si un paladin ou prêtre de Lafoune est présent), cela provoquera chez eux diverses hallucinations et pensées salaces, exotiques et érotiques, ils ont du mal à se concentrer, les hommes saignent du nez et sont serrés dans leurs pantalons, les femmes sont serrées dans leurs corsets et ont l'entrejambe humide, cela durera 1D6 heures ou jusqu'à satisfaction des besoins ainsi ressentis (besoins charnels et parfois bestiaux, les ébats durent 1D3* 20 minutes... s'ils essaient de résister, les malus se suivant se feront sentir en combats : -5INT -3COU -4AD -2FO -2AT -2PRD +4CHA -5ResistanceMagique -5MPhy -7MPsy.

S'ils font une détection avant de s'engouffrer dans le couloir, en fouillant méticuleusement les cercueils (moyenne INT et AD avec malus de 3) ils remarqueront parmi les débris qu'il y a un renforcement dans chaque cercueil, en appuyant sur chacun d'entre eux le mécanisme sera désactivé s'ils n'appuient que sur un, le mécanisme sera toujours là, une fois le premier trouvé il n'y a plus de malus pour la découverte des autres..

Une fois le couloir franchi et l'éventuelle orgie effectuée, ils débouchent sur une salle circulaire au

dessins solstice... solesque... enfin avec des dessins sur le sol. Des stèles sont placées dans chacune des branches de l'étoile, il faut déposer les pierres sur les stèles de la couleur correspondante, dans l'ordre chromatique en commençant par la rouge et en tournant dans le sens horaire. Une fois cette manipulation faite, cela ouvre un renforcement secret dans le mur, qui est gardé par un champ de force, ils doivent alors retirer les pierres dans l'ordre suivant : violet (mélange de bleu et de rouge) puis jaune et enfin orange (mélange de jaune et rouge) on a donc : violet bleu rouge jaune orange. Ceci lève le champ de force(sinon cela cache de nouveau la cache à la moindre erreur) une fois le champ de force levé, une ultime énigme leur est posée :

-il y a 5 pièces avec chacune le chiffre 5 dessus, ainsi qu'une pièce avec une croix, une avec une étoile une avec une barre sur le diamètre et une avec une barre centrale (+ - * et /) sur le socle est dessiné une grosse pièce avec le nombre 100 écrit dedans.

Les aventuriers doivent effectuer l'opération conduisant à un résultat de 100, les ogres, les barbares et tout personnages de moins de 10 d'INT sont proscrits à ce test. La solution est $5*5$ (fait apparaître une grosse pièce avec un 25 dedans.

De nouveau $5*5$, puis $25*5$, une énorme pièce avec un 125 au centre, et enfin $125 - 25$ qui fait disparaître toutes les pièces et un bruit retentis, au centre de la salle les dalles s'enfoncent, ouvrant un passage en escalier à colimaçon débouchant dans la dernière salle. Une fois le dernier aventurier arrivé, l'escalier disparaît. Ils sont dans une salle semblable à celle du dessus, mais là tout est rouge sang, et il y a un cercueil dans la branche nord, la plus longue de l'étoile, Une brume blanche s'échappe du cercueil, le vampire se matérialise en même temps qu'un groupe de squelettes invoqués par le sort *animation rapide de squelettes*.

Les autres ingrédients se trouvent en échoppe, pour un groupe d'aventurier aisé, augmenter les doses, ou changer un ingrédient en un plus cher.

Une fois tout les ingrédients récolté, il faut préparer le remède, l'apporter au compte qui une fois soignée lui et sa femme donneras une récompense aux aventuriers : 1000 PO chacun ainsi que quelques équipement en fonction de leurs métier.