

.....  
**Scénario A30**

# Le Messie de Kasa Del Sol

Scénario pour 4 à 7 joueurs niveau 7-9



### AVANT PROPOS :

L'action se passe dans la ville de KASA DEL SOLE, un endroit qui vient de subir de grands tourments!

Elle était jusqu'alors gouvernée par un terrible tyran, le Roi Sorcier "EL SALOS", et servait de plaque tournante à tous les agents mauvais de la région.

Le règne d'"EL SALOS" a pris fin grâce à un complot organisé contre lui, comprenant trois principaux acteurs : DOLCE VITA, la propre fille du Roi Sorcier, le Mage Inaire, chef de la rébellion et au Prince Elfe DON DIEGO, éperdument épris de DOLCE VITA. Ce sont maintenant eux qui gouvernent la ville, de manière plus démocratique et équitable. Ainsi la paix et la prospérité sont de nouveau revenues à KASA DEL SOLE, mais pour combien de temps?

Les PJ ont été mêlé de près ou de loin à la destruction d'EL SALOS, et font maintenant parti de la garde de la ville, qui a bien besoin d'aventuriers valeureux et surtout de personnes de confiance.

### INTRODUCTION:

Le prince DON DIEGO fait appeler les PJ dans son cabinet personnel. Une fois seul à seul, il leur explique : "La garde m'a informé de petits troubles en ville qui n'ont en apparence rien d'inquiétant, pourtant je serai plus rassuré si vous pouviez jeter un petit coup d'œil. On m'a signalé il y a quelques jours, l'arrivée en ville de 7 moines, provenant sans doute du monastère des Templiers, au Nord du pays. Ce n'est pas commun de voir des moines en ville, surtout en si grand nombre. S'ils se déplacent, c'est toujours pour une bonne raison. Bien qu'étant très discrets, mes informateurs m'ont signalé qu'ils logeaient chacun dans des auberges différentes et qu'ils posaient des questions à propos d'un petit garçon. Ce qui m'inquiète plus, c'est qu'ils ont perturbé l'ordre public. On a retrouvé le cadavre de l'un d'eux. Un autre a provoqué une bagarre dans une auberge. Notre garde a réussi à l'arrêter, non sans mal. Il est actuellement dans nos prisons. Je vous demande d'éclaircir cette affaire. Comme d'habitude, vous avez carte blanche mais je compte sur votre plus grande discrétion, car je ne veux surtout pas me mettre le monastère des Templiers à dos!"

*Si les PJ demandent, DON DIEGO est prêt à leur fournir : 100po par PJ, des armes, armures, équipements (non magiques) et une potion de soin par PJ, plus un cheval par PJ.*

### RESUME DE L'HISTOIRE :

*Les moines sont à la recherche d'un petit garçon de 10 ans, Jessy, qui possède le terrible pouvoir du MAGEFEU. Ils veulent le ramener à leur monastère, pour le protéger, lui enseigner leurs arts, et lui apprendre à maîtriser son pouvoir.*

*Deux autres personnes sont au courant et à sa recherche :*

*Le Roi des Elfes BOEREL (le père de DON DIEGO) qui envoie toute sa garde à travers le pays à la recherche de l'enfant, pour lui aussi le mettre sous sa protection*

*Un horrible Spectateur, qui veut utiliser Jessy à son profit. Il a à sa solde dix Dopplegangers qui sont actuellement en ville. Ce sont eux qui ont assassiné le premier moine, et ont fait mettre le second en prison.*

*Les trois partis vont se mener une lutte acharnée pour récupérer l'enfant.*

L'ENQUETE :

a) Le moine en prison :

Lorsque les PJ sont amenés par un garde à la prison du moine, ils entendent des cris "Alerte, le prisonnier s'échappe", et ils voient une ombre au fond du couloir, passer par la fenêtre.

*Le moine a en fait utilisé ses talents de voleur pour ouvrir sa cellule, et ses compétences martiales pour maîtriser le gardien (mais sans le tuer). Les PJ doivent réagir immédiatement pour avoir une chance de le rattraper. Le moine "tombe" le long du mur d'enceinte et s'enfuit dans la rue. Il va essayer de rejoindre l'auberge la plus proche. Les PJ devront le courser, et le repérer dans l'ombre si besoin.*

Si les PJ le maîtrisent, alors celui-ci ne leur présentera aucune résistance. Il se rendra, et leur expliquera toute son histoire (quête de l'enfant qui a un terrible pouvoir, sans dire lequel, et l'attaque par les Dopplegangers). Il demande de l'aide aux PJ pour trouver l'enfant avant les Dopplegangers. Il met en garde les PJ contre eux. Il leur conseil de ne faire confiance à personne et de rester très discret.

Si les PJ refusent leur aide, alors il tentera tout pour s'enfuir, en employant la force si besoin.

b) Les Auberges :

Si les PJ ne sont pas trop stupides et se montrent discret, ils pourront apprendre :

Les moines partent au petit matin et reviennent toujours à la nuit tombée. Ils sont très discrets et ont seulement posé des questions à propos d'un enfant blond de dix ans, qui serait assez turbulent et ne fait que des bêtises. Ils posent aussi pleins de questions sur toutes les manifestations "surnaturelles" arrivées depuis les derniers mois (et il y en a eu un paquet).

c) Autres lieux d'enquête :

Le meurtre du premier moine : sur les lieux du crime, un Ranger ou un sort de détection permet de voir qu'il y a eu un combat à main nue, contre une dizaine d'adversaires (les Dopplegangers déguisés en moine). Apparemment la victime a été surprise et ruée de coups.

Sur le cadavre, il y a effectivement des traces de coups (poings, pieds).

Il y a quelques témoins, qui ont vu une dispute entre plusieurs moines.

Les PJ peuvent se renseigner sur l'enfant, sur les moines ou sur le pouvoir du Magefeu et la légende du MESSIE DE KASA DEL SOLE, dans les lieux suivants :

Bibliothèques, Sages de la ville, Ecole des Illusionnistes, Ecoles, Médecins, Prêtres, etc...

Ils peuvent aussi utiliser des sorts de détections.

A chaque rencontre avec un moine, celui ci aura la même réaction que son confrère en prison, à moins que les PJ ne soient déjà accompagnés d'un moine.

***Les PJ n'ont que 3 jours pour retrouver Jessy et partir avec lui vers le monastère des Templiers. Au-delà, ce sont les Dopplegangers qui l'enlèvent.***

d) Jessy : L'enfant s'appelle Jessy, le fils de Jo, le charpentier, et de sa femme May. Jo est charpentier, il vit donc dans le quartier des artisans.

Il se plaint souvent de son fils, qui est assez taciturne et associable. Il a plusieurs fois « mis le feu » à la maison, dans les cas de grande colère, mais toujours sans gravité.

On peut trouver Jo sur un chantier de rénovation de la grande école, celle que fréquente son fils, et qui a mystérieusement brûlé.

May est soit dans sa maison, soit au marché du quartier des artisans, soit dans le temple d'OGHMA. *Elle est plus ou moins consciente du pouvoir de son fils et fera tout pour le protéger. Les PJ devront donc la convaincre d'emmener son fils, sinon elle ira porter plainte auprès de la garde pour enlèvement. Les PJ seront alors recherchés dans tout le royaume.*

Jessy est gamin blond de 10 ans. Comme son école a brûlé, il passe ses jours, soit chez lui, soit à jouer dehors dans la rue.

*Pour trouver l'un d'eux, les PJ doivent s'aventurer dans le quartier des artisans, et plus précisément : l'école, le temple d'OGHMA (le Dieu de la science), le marché, le voisinage.*

- e) Le piège : Si les PJ commettent des indiscretions flagrantes (combat, utilisation de sorts, etc...), alors ils sont repérés par les Dopplegangers. Ceux-ci leur préparent le piège suivant : Les Dopplegangers prennent la forme de PJ et commentent un crime horrible, bien sûr en plein jour et devant témoin. Les PJ sont donc recherchés (et si possible arrêtés) par la garde de la ville. Ils doivent répondre de ce crime devant DON DIEGO. Celui-ci, qui est bien embêté, choisit le bannissement de la ville, et la réquisition de tous les biens des PJ. *En fait, les moines retrouveront les PJ à la sortie de la ville, et leur rendront leur équipement qu'ils ont volé à la garde, car tout cela est arrivé à cause d'eux.*

### LA POURSUITE :

Option 1 : Les PJ ont trouvé Jessy les premiers.

Dans ce cas, les PJ reçoivent un bonus de 500XP par personnage.

Ils choisissent eux même leur itinéraire pour se rendre au monastère.

Le bateau est le plus long et le plus cher, mais le plus discret.

La route est la plus rapide, mais la plus fréquentée.

Les PJ peuvent couper à travers champs et forêt, mais ils rencontreront des monstres errants (1 Basilique et des Anqueghs).

a) Si les PJ prennent la route, alors ils rencontrent plusieurs caravanes de marchands.

Ils peuvent se joindre à celle de Tournus (hobbit, CN) et sa famille.

Si les PJ sont indiscrets, ou déjà recherchés par la garde de KASA DEL SOLE, ou sans aucun déguisement, alors Tournus les trahira à la moindre occasion, pour toucher la prime.

Au premier carrefour (ou pont, ou entrée de ville), les PJ sont arrêtés par un barrage. Il s'agit d'un vulgaire poste de contrôle de la garde d'Elfe, qui fouille tous les convois, comme d'habitude. Le passage coûte 10 PA (1/2PO) seulement par personne et chariot.

*En fait, les gardes sont à la recherche de Jessy. Si les PJ ne sont pas déguisés, alors ils seront immédiatement reconnus par la garde. Sinon, pour chaque enfant, ils feront passer un test, pour démasquer le MAGEFEU : prendre un bonbon dans une boîte qui contient un sort de « lumière permanente ». Bien sûr, Jessy voudra son bonbon et absorbera le sort s'il plonge sa main dedans.*

Combat, si les PJ laissent des survivants, des témoins ou des traces, ils seront recherchés dans tout le royaume, mort ou vif !

Si les PJ entrent dans une ville, ils verront leur avis de recherche (de 100 à 1000PO, suivant les actes qu'ils ont déjà commis). A la moindre indiscretion, de nouveau la garde interviendra. Cette fois-ci toute la ville se met en branle et une troupe d'élite partira à la poursuite des PJ si ceux-ci parviennent à s'enfuir. Les PJ n'ont que quelques heures d'avance.

Si les PJ se font arrêter, alors ils resteront en prison pendant 1 mois, avant d'être jugé par BOEREL. L'enfant est emmené à BOEREL.

**FIN DE L'HISTOIRE.**

b) Les PJ sont suivis sans le savoir par les Dopplegangers. Au moindre signe de faiblesse des PJ (après un combat ou pendant le sommeil), ils attaquent par surprise en se faisant passer pour quelqu'un de confiance, ou inoffensif (marchand, aubergiste, etc ...) *Pour semer encore plus de confusion pendant le combat, ils prennent la forme d'un des PJ, et en cas de fuite, celle de Jessy.*

Là encore, celui qui s'enfuit avec l'enfant sera poursuivi par l'autre groupe, avec quelques heures de décalage.

c) **COMBAT FINAL** : Si c'est la deuxième course poursuite, (PJ /Gardes ou PJ/Doppleganger), alors cette fois-ci pendant que les PJ sont en plein combat, le troisième groupe intervient dans la mêlée, pour avoir un combat Gardes/Doppleganger/PJ. Bien sûr, les Dopplegangers seront avantagés car ils prendront la forme du groupe le plus fort. Si tous les Dopplegangers ont déjà été tués, alors se sera le Spectateur en personne qui sera au combat (avec quelques ombres).

Alors que le combat fait rage et que la plus grande confusion règne, un nouvel ennemi imprévu attaque. Il s'agit de quatre vampires, attirés par le bruit. Si cela se passe en dehors d'une ville, ils seront accompagnés de loups (Worgs).

Les Gardes et Dopplegangers s'uniront alors avec les PJ contre les vampires.

Lorsque ceux-ci seront vaincus, ils baisseront leurs armes et parlementeront. Ils iront voir les PJ et leurs demanderont un moyen de trouver pacifiquement une solution.

Aux PJ d'être le plus habile possible pour ne pas relancer le conflit (500XP de bonus par PJ). Si un PJ pense à demander à Jessy ce qu'il choisit, alors tout le monde sera d'accord (bonus de 500XP pour ce PJ).

Jessy choisira le groupe qui aura été le moins brusque avec lui. Si ce sont les moines et les PJ, alors bonus de 500XP par PJ.

**FIN DE L'HISTOIRE.**

d) Si les PJ parviennent à semer leurs poursuivants, ou s'ils se sont montrés particulièrement discrets et rusés, alors ils parviendront sans problèmes tout près du monastère.

Ils ont le choix entre traverser la dernière ville (et prendre tous les risques ci-dessus), ou bien contourner la ville, mais traverser les territoires des vampires.

S'ils choisissent les vampires, alors ils seront attaqués par les 4 vampires, plus les Worgs.

Lorsqu'ils seront bien affaiblis, les Dopplegangers (ou le Spectateur), viendront à l'aide des PJ, pour sauver l'enfant. A l'issue du combat, la situation est identique au point précédent.

Option 2 : Les Dopplegangers ont trouvé Jessy les premier.

Alors ceux-ci partiront vers le sud, déguisés en simples marchands, dans un chariot. Les PJ sont avertis par la garde, qu'une mère a porté plainte pour l'enlèvement de son enfant, par des MOINES. Même s'ils partent immédiatement à sa recherche, ils ont au moins une journée de retard.

Pour les retrouver, les PJ devront soit utiliser leurs dons de « suivre les traces » (Ranger ou Barbare), soit utiliser des moyens magiques. Si ce n'est pas le cas, alors les moines entreront en contact avec leur habileté « langage animal », avec des animaux de la forêt, qui indiqueront l'emplacement des Dopplegangers (Les PJ perdent alors 500XP chacun). Pour les rattraper, là encore les PJ devront trouver un moyen de déplacement ultra rapide (chevaux de course par exemple).

S'ils perdent trop de temps, alors l'enfant est livré au Spectateur. **FIN DE L'HISTOIRE.** Autrement, le déroulement est identique à l'Option 1.

EPILOGUE :

Si les PJ atteignent le monastère, alors Jessy sera enfin en sécurité. Il dira au revoir aux PJ, en leur demandant de dire bonjour à sa Maman lorsqu'ils reviendront à KASA DEL SOLE. Les moines offrent aux PJ une partie de leurs objets magiques, car ils sont dangereux maintenant que Jessy est là :

(chaque PJ a droit à choisir la catégorie d'objet, et parmi cette catégorie, à un tirage).

1-Parchemin

1-5 téléportation (10 personnes)  
6-8 dissipation magie  
9-10 invocation de la foudre

2-Anneau

1-5 force (+1)  
6-8 protection (-2)  
9-10 régénération (100PV maxi)

3-Poudre (200gr)

1-5 Invisibilité (pendant 3heures)  
6-8 de beauté (+6 à la CA pendant 3 heures)  
9-10 poudre à canon

4-Huile

1-5 protection contre le froid  
6-8 protection contre le feu  
9-10 invisibilité

5-Baguette

1-5 lenteur (10 charges)  
6-8 pétrification (10 charges)  
9-10 boule de feu (6d6, 5 charges)

6-Arme

1-5 cimenterre +3  
6-8 bâton béni +2, double dégâts contre les créatures mauvaises  
9-10 dague +3 vampirique (absorbe un cumul de 100PV)

7-Potion

1-5 soin majeur  
6-8 guérison des poisons  
9-10 force de géant (+5, pendant 6 tours)

8-Objet divers

1-5 cape de protection (+3 à la CA de dos)

6-8 gants de dextérité (+2 à la dextérité)

9-10 statuette en onyx de pégase (Invocation de Pégase).

En plus, ils reçoivent chacun un petit coffre de 500PO.

Enfin ils ont un bonus de 1000XP.

MONSTRES et PNJ :

Moines X6 (Pierre, Paul, Jacques, Mathieu, Jean, André)

Moine level8, STR 16, INT 15, WIS 15, DEX 17, CON 13, CHA 13, AC 4, MV 22", THAC0 16, ATT: main nue 3/2 round (2-12) + étourdissement ou armes (+4 aux dégâts), AL LN

Jet de protection sur la pétrification (comme un voleur) contre toutes les attaques par projectiles

Surpris à 20%

Talents de voleurs:

Crochetage : 67% Détection/désamorçage : 55% Déplacement silence : 67% Cacher dans l'ombre : 54% Ecouter : 25% Grimper : 96%

Langage animal et plante

Immunité rapidité/lenteur:maladies

Guérison des SES blessures (3 à 6 PV/jour)

Armes : Dagues+2 (1-4/1-3), arbalète lourde (2-5/2-7), hallebarde (1-10/2-12)

Trésor : 3PO

PV1 : 30 PV2 : 30 PV3 : 30 PV4 : 30 PV5 : 30 PV6 : 30

Jessy

Enfant level 1, STR 10, INT 15, WIS 7, DEX 17, CON 13, CHA 15, AC 10, MV 12", THAC0 20, ATT: Néant, AL N absolu, PV : 6

Pouvoir du Magefeu : Absorption de toute forme de magie environnante (5m). Chaque niveau donne un point de Magefeu (Maxi 130)

1 point de Magefeu libéré engendre 1D6 de dégâts

1 décharge par round, lancée en ligne droite, de X points de Magefeu +1D4 (X étant la valeur voulue par Jessy)

Points de Magefeu :

De 0 à 65 : RAS

De 66 à 78 : Yeux luisent, 1D6 points de Magefeu libéré à la moindre magie. Jet sur la constitution (1/jour) pour perdre 1d6PV et 1 point de Magefeu!

De 79 à 91 : Peau qui brille, 2D6 libérés, jet constitution toutes les heures

Etc...

Points de Magefeu initiaux: 0

Dopplegangers X10

Level 4 , STR 12, INT 17, WIS 12, DEX 12, CON 13, CHA ??, AC 5, MV 9", THAC0 15, ATT: 1/round, dégâts : 1-12,AL N absolu

Prend n'importe quelle apparence humanoïde

Télépathie (sort ESP)

Immunité charme et sommeil

Jets de sauvegarde comme un guerrier niv 10

PV1 : 30 PV2 : 30 PV3 : 30 PV4 : 30 PV5 : 30

PV6 : 30 PV7 : 30 PV8 : 30 PV9 : 30 PV10 : 30

Gardes X100

Si gardes Elf, alors +1 au toucher par arc et épée, + infravision, +immunité sommeil et charme

Fantassins : niv 3, AC 3 (harnois + bouclier), MV 9", PV 25

Arbalète lourde 2-5/2-7, hallebarde 1-10/2-12, épée large 2-8/2-7



Cavaliers : niv 3, AC 4 (cotte de maille+bouclier), MV 9", PV 25  
Arc long :1-6/1-6, lance moyenne 2-7/2-12, épée longue 1-8/1-12

Capitaine : 1 pour 20 gardes

Niv 6, AC 2 (plate+1), MV 9", PV 50

Arc long 1-6/1-6, Espadon+1 :1-10/3-18, dague+2 :1-4/1-3, lance lourde :3-9/3-18

Basilique

Niv 6, AC 4, MV6", attaque 1/round (1-10), int:animale, AL N, taille :G, PV : 45

Regard pétrifiant

Anhkhegs X5

Niv 6, AC 2 (dessus),4 (dessous), MV12", attaque 1/round (3-18 + 1-4 acide), int:Non, AL N, taille :G,

Jet d'acide (1 pour 6h), sur 30m, dégâts 8-32 (ou 1/2 si jet de protection réussi).

PV1 : 48                      PV2 : 48                      PV3 : 48                      PV4 : 48                      PV5 : 48

Spectateur

Niv 6, AC 0 (corps), 2 (œil central), 7 (petits yeux),

MV3", attaque 1/round (2-8 par morsure), int: exceptionnelle, AL LM, taille :G,

PV corps : 30                      PV Œil central : 15

Face : Œil 1 : charme personne    Œil 2 : charme monstre    Œil 3 : sommeil

Droite : Œil 4 : télékinésie            Œil 5 : transmutation chair en pierre    Œil 6 : désintégration

Gauche : Œil 7 : peur                    Œil 8 : ralentissement    Œil 9 : dégâts majeurs

Arrière : Œil 10 : mort                    Œil 11 : dissipation de la magie

Ombres (1 par PJ)

Niv 3+3, AC 7, MV12", attaque 1/round (2-5 + absorption 1 point de force), int:faible, AL CM, taille :M

Absorbe 1 point de force par attaque. Lorsque la victime atteint 0 point de force, elle devient à son tour une Ombre. Sinon elle récupère 1 point par heure.

Touchée par des armes +1, immunité sommeil, charme et froid                      PV : 27

Worgs X10

Niv 4+4, AC 6, MV18", attaque 1/round (2-8), int:faible, AL NM, taille :L

PV1 : 35                      PV2 : 35                      PV3 : 35                      PV4 : 35                      PV5 : 35

PV6 : 35                      PV7 : 35                      PV8 : 35                      PV9 : 35                      PV10 : 35

Vampires X4

Niv 8+3, AC 1, MV12/18", attaque 1/round (5-10+ absorption de 2 niv), int:exceptionnelle, AL CM, taille :M

Force 18/76 (+2 toucher, +4 dégâts)

Touché par des armes +1, régénération : 3PV/round (à 0 il reste sous forme gazeuse et part se reposer)

Immunité sommeil, charme, poison, paralysie, 1/2 dégâts contre froid et électricité

Regard charmeur

Transformation en chauve-souris

Se tient à distance de l'ail, miroir et symboles bénis

Tué par la lumière du soleil, l'eau courante ou une pointe en bois dans le cœur

L'eau bénite cause 2-7 points de dégât.

Vampire 1 (guerrier) : Arc long (12 flèches +2) 1-6/1-6

Espadon +2 : 1-10/3-18 PV : 60

Vampire 2 (guerrier) : Javelots de feu (\*6) : 1-6/1-6 + 1-8 et embrasement comme de l'huile

Espadon +2 : 1-10/3-18 PV : 60

Vampire 3 (voleur) : Déplacement silence : 67% Cacher dans l'ombre : 54% Grimper : 96%  
De dos +4 toucher, dégâts \* 3

Espadon +3 : 1-4/1-3 PV : 60

Vampire 4 (magicien) : sorts niv 1 projectiles magiques (\*2), détection magie, identification

sorts niv 2 ténèbre, toile d'araignée, Image miroir

sorts niv 3 paralysie

Parchemins : Télékinésie (100kg)

Mur de force

Maladresse PV : 60