

.....

## Scénario A31

# Les gladiateurs des neuf enfers

Scénario pour 4 à 7 joueurs niveau 8-10



## INTRODUCTION:

L'action se passe dans la ville de KASA DEL SOLE, ville bien connue des PJ car ils l'ont déjà sauvée à maintes reprises (voir scénarios précédents).

DOLCE VITA, la femme de DON DIEGO, le seigneur de la ville, et fille d'EL SALOS l'ancien tyran qu'elle a détrôné, convoque les PJ.

Visiblement, elle paraît très inquiète. Les PJ pourront aussi remarquer son ventre arrondi. Elle leur explique ses soucis : « La rumeur coure que les Dieux mauvais n'ont pas apaisé leur courroux contre nous. Les prêtres de Tymora et d'Oghma nous ont prédit que de nouveaux fléaux s'abattraient sur KASA DEL SOLE. Pour éviter cela, DON DIEGO s'est rendu lui-même sur le plan des NEUF ENFERS, pour apporter une offrande et apaiser les Dieux.

Vu mon état, je n'ai pas pu l'accompagner. Nous avons utilisé un ancien parchemin de mon Père, car il avait l'habitude de se rendre dans les plans inférieurs. Comme offrande, DON DIEGO proposait de leur consacrer un nouveau temple dans la ville, au fond du port, dans les mauvais quartiers, où il reste encore de nombreux adeptes du MAL.

Nous nous sommes convenus que s'il n'était pas de retour après deux semaines, je lui envoyais de l'aide. Hors cela fait maintenant trois semaines.

Je peux contacter un ancien « ami » de mon Père, qui peut vous conduire sur le plan des Neuf Enfers. On peut lui faire confiance, car il est d'alignement loyal."

*Si les PJ demandent, DOLCE VITA est prête à leur fournir : 300po par PJ, des armes, armures, équipements (non magiques) et une potion de soin par PJ.*

## RESUME DE L'HISTOIRE :

*DON DIEGO est bloqué sur le plan des neufs enfers. Il a été charmé par Circé l'Ensorceleuse une Succube, qui l'utilise comme gladiateur dans les arènes inter-plans.*

*Les PJ sont sous la protection de Thialfi, un Abishai Noir. C'est un diable loyal mauvais. En échange de ses services, il demande aux PJ de combattre pour lui dans l'arène.*

## L'INVOCATION :

A la tombée de la nuit, DOLCE VITA conduit les PJ aux sous sols du palais, dans le laboratoire du Mage Inaire (l'ancien labo d'EL SALOS) voir scénario A28.

Dans le Labo, se trouve une jeune fille enchaînée, apparemment endormie. Elle prend un énorme couteau de boucher et l'égorge. Ensuite elle répand son sang tout autour d'un pentagramme dessiné au sol et dépose le corps devant le pentagramme.

*Si les PJ d'alignement Bon réagissent, alors elle leur déclare : « C'était une voleuse, qui a joué plus d'un tour à la garde ». Bonus de 100XP pour ces PJ.*

Elle invite les PJ à la rejoindre au centre du pentagramme, et surtout de n'y sortir SOUS AUCUN PRETEXTE.

Elle entame les incantations « Puissant Tialphi, viens t'abreuver du sang de cette vierge que nous offrons en sacrifice en ton honneur ».

Au bout de dix minutes, il apparaît. Jet sur la sagesse. Si des PJ ratent, ils sont pris de panique et sortent du pentagramme. Alors le Diable les emporte et disparaît (Les PJ seront livrés à la Succube et rejoindront DON DIEGO. Il pourront être libérés par les autres comme DON DIEGO, mais ne gagneront aucun xp de l'aventure).

DOLCE VITA devra recommencer son sort depuis le début (sacrifice).

Tialphi propose d'emmener les PJ dans le plan des neuf enfers, dans son domaine et de les placer sous sa protection (car c'est un endroit plutôt dangereux pour de simples mortels).

Il peut les renseigner sur la disparition de DON DIEGO, mais uniquement si les PJ acceptent de « combattre pour lui ».

Si les PJ acceptent, alors il leur tend un parchemin qu'ils doivent signer de leur sang. Puis il les téléporte dans son repère.

### LE PREMIER COMBAT :

#### Préparation :

Les PJ se retrouvent à l'intérieur d'une grande demeure de pierre. L'atmosphère est assez froide, austère et lugubre. Tialphi leur explique que demain, ils devront livrer leur combat qui lui est dû. Il s'agit d'un combat de gladiateur, dans une arène magique, dans un espace inter plan. L'intérieur de l'arène est dédiée au Dieu TEMPUS (le Dieu de la guerre). La Valkyries, servantes du Dieu, surveillent constamment les combats qui s'y déroulent. Elles emmènent les morts les plus valeureux combattants, les plus braves, ceux qui ont trouvé une mort glorieuse (voir héroïque), au Walhalla, la demeure du Dieu.

De nombreuses créatures ont accès à cet endroit (par clairvoyance et autres sorts) et aiment voir de beaux combats, bien sanglants. Ils aiment beaucoup parier. L'intérieur de l'arène est protégée par un mur de force et une bulle anti-magie, c'est à dire qu'elle est coupée du reste du monde.

Pour le combat, il n'y a aucune règle. Tous les coups sont permis, tous les sorts, toutes les armes et tous les objets magiques. Bien sûr, plus le combat dure, plus le public est comblé et plus grande sera la récompense pour les vainqueurs. Au fait, ce sont toujours des combats jusqu'à la mort. L'identité des adversaires est à chaque fois inconnue.

Les PJ ont la nuit pour se reposer et préparer leurs sorts. Des squelettes guident les PJ à leurs chambres très confortables, qui se referment derrière eux par un verrou magique. *Si des PJ tentent de sortir pendant la nuit, ils trouveront derrière la porte une armée de squelettes, qui eux ne dorment jamais. Il n'y a aucune fenêtre dans les chambres.*

Après 8h de sommeil, Tialphi réveille les PJ et les conduit dans sa salle d'arme. Il leur propose pour le combat n'importe quelle arme, armure et bouclier. Toutes ses armes sont +1. Par contre les armures ne sont pas magiques. Il leur donne aussi 1 potion de soin par PJ.

Les PJ devront s'engager à rendre leur armes à l'issue du combat.

#### Le combat :

Tialphi téléporte les PJ dans le hall de l'arène. Ils entendent, derrière une énorme porte métallique, le grondement des tambours et surtout de la foule.

Sur les portes, les PJ pourront distinguer la sculpture d'une épée de feu, le symbole de TEMPUS. *Les prêtres de TEMPUS et tous ceux qui lui feront une prière avant le début du combat, bénéficieront de +1 au toucher, et +1 contre tous les jets de protection (bonus de 100xp pour le PJ qui a l'initiative de la prière).*

Puis, lentement, les deux battants de la porte s'ouvrent. Ils découvrent une gigantesque patinoire, recouverte de glace. Il fait très froid. Pour chaque déplacement brusque d'un PJ (course, charge, saut, etc...) il doit faire un jet sur la dextérité. S'il rate, il glisse et rate son action. Les PJ doivent abattre des loups de glace, accompagnés d'un Yeti.

A l'issue du combat, Tialphi ramène les PJ chez lui. Il récupère ses armes. En échange, il soigne complètement les PJ, en faisant chanter une figurine magique à l'effigie d'un Dieu LM (Myrkul). Sur DON DIEGO, il a appris qu'il était toujours en vie. Il se trouve actuellement dans la somptueuse demeure de Circé l'Ensorceleuse, la propriété au bout de la route.

Les PJ ont deux solutions : Soit ils se rendent eux même chez Circé l'Ensorceleuse, mais sortir est TRES dangereux ; soit Tialphi leur organise directement une rencontre avec DON DIEGO, mais comme cela lui demande plus d'effort, les PJ devront de nouveau combattre pour lui.

Option 1 : EN ROUTE CHEZ LA SUCCUBE :

Tialphi les autorise à sortir de sa demeure, mais avant il les met en garde : « Ne parlez à personne, ne regardez personne dans les yeux. Baissez la tête et continuer votre chemin. Sur ce plan, vous n'êtes pas vraiment désirables, et vous êtes des créatures très faibles. Je vous donne à chacun un sifflet magique. En cas de danger, sifflez dedans est vous serez automatiquement téléportés jusqu'ici. »

Si les PJ posent des questions sur Circé l'Ensorceleuse, Tialphi leur dira : C'est une créature très charmante. En fait, peu de mâle parviennent à résister à ces charmes. Pour les femelles, comme elle est très jalouse, elle ne les reçoit jamais. Sa demeure est facile à trouver. Elle est splendide, et très bien entretenue. Circé l'Ensorceleuse est toujours entourée de sa cour et de ses gardes du corps : les guerriers les plus beaux et les plus puissants de tout le multivers.

Lorsque les PJ sortent, ils découvrent sous une obscurité permanente, un paysage en désolation. Une grande rue mal pavée qui donne accès à des manoirs peu reluisants, bordés de tombes. Il règne un silence lugubre. Au bout de la rue, ils aperçoivent un joli palais, avec de l'agitation dans les abords.

Les PJ entendent des miaulements. Ils sont subitement attaqués par des « displacer beast » (2 par PJ). Si les PJ sont débordés, alors une hideuse créature volante viendra à leur secours et dispersera les bêtes facilement. C'est un Enryne, un Diable LM. Il demande en échange d'avoir sauvé la vie des PJ un service : un combat pour lui dans l'arène. Si les PJ refusent, alors il les attaque. Si les PJ s'enfuient, alors Tialphi sera furieux contre les PJ, et les obligera à combattre de nouveau dans l'arène, pour réparer leur affront à l'Enryne.

CHEZ LA SUCCUBE :

A l'entrée du grand portail, deux géants des collines, superbement habillés et armés, montent la garde. A l'intérieur, des nains, humains et elfes, en petite tenues, s'occupent du jardinage. Les géants ne réagissent pas à l'entrés des PJ mâles. Par contre ils barrent la route aux femmes : « Vous n'êtes pas les biens venues ici. Veuillez attendre à l'extérieur de la propriété ». Si elles entrent quand même, alors combat.

Si les PJ font le tour des bâtiments, il y aura toujours un jardinier pour les surveiller : intervention musclée des géants et minotaures.

La Succube stoppera le combat, et invitera les mâles uniquement à entrer.

Elle utilise ses sorts de charme et suggestion sur chacun des PJ pour les ensorceler. Elle leur fera boire aussi un filtre d'amour (jet sur la magie à -3). Les PJ qui ratent tombent amoureux de la Succube et lui obéissent aveuglément. Elle fera venir DON DIEGO et les autres PJ emportés par Tialphi. Ils sont tous sous la possession de la Succube. Bien qu'ils reconnaissent leur amis, ils refusent de partir.

*SI un PJ devine que Don DIEGO et les autres PJ qui l'accompagnent sont sous l'effet d'un sort de charme, alors il gagne un bonus de 500xp, sinon jet sur l'intelligence pour comprendre qu'ils ont été charmés. Seul un sort de dissipation de la magie peut annuler le maléfice.* Dans ce cas, elle lance sa garde contre les PJ.

Si tous les PJ réussissent à se téléporter chez Tialphi avec DON DIEGO, alors la Succube ira se plaindre auprès de lui. Tialphi réussira à négocier : la Succube accepte le départ de DON DIEGO et des PJ, à condition que ceux-ci combattent dans l'arène pour elle (c'est à dire que tous les bénéfices des paris lui reviennent).

Option 2 : RENCONTRE DE DON DIEGO :

Tialphi leur a promis une rencontre avec DON DIEGO en échange d'un nouveau combat. Cette rencontre ne peut avoir lieu AVANT le combat. Donc les PJ se retrouvent devant les portes fermées de l'arène, dans les mêmes conditions que pour le premier combat.

Cette fois-ci, ils entrent dans un labyrinthe. A l'intérieur, il y a les créatures de Circé l'Ensorceleuse: des Géants des collines, des Minotaures et DON DIEGO, et les PJ emportés par

Tialphi. *Leur stratégie est d'amener les PJ à un carrefour pour leur tomber dessus de plusieurs endroits à la fois. Les Minotaures, à l'aise dans un labyrinthe, sont chargés d'entraîner les PJ dans le piège et de les harceler. DON DIEGO et les autres PJ ne reconnaîtront pas leurs amis. Là encore, il faut un sort de dissipation de la magie pour rompre le charme de la Succube. Si les PJ réussissent à le faire, alors leurs amis combattront à leurs côtés. Sinon les PJ devront neutraliser leurs amis sans les tuer, puis les emporter à l'issue du combat.* FIN DE L'HISTOIRE.

#### DEPART :

Si les PJ doivent encore un combat ou deux, à l'Enryne ou à Circé l'Ensorceleuse, alors cette fois-ci, avant le combat, Tialphi leur fera boire une potion (potion de respiration aquatique). Avant d'entrer dans l'arène, les PJ passeront par un sas d'immersion. Là les PJ auront à découdre avec des crocodiles, contrôlés par un Œil des Profondeurs. Sinon, ils feront le combat contre les monstres de la Succube, s'ils ne l'ont pas déjà fait. DON DIEGO insistera pour les accompagner, car tous cela est arrivé à cause de lui .

#### ENCORE UN PETIT COMBAT :

Si les PJ sont libres de toutes leurs obligations, alors Tialphi accepte de les ramener à KASA DEL SOL. Avant cela, il leur fait une dernière proposition : « Vous êtes de vaillants combattants. Je n'ai jamais vu une équipe aussi organisée, complète et performante. Vous rêvez sûrement tous de quelque chose. Je peux vous aider, je peux accomplir chacun de vos rêves, si vous combattez pour moi. Pour chaque combat que vous faites, je vous accorde un souhait mineur : un niveau de plus, un point ou deux de plus dans une de vos caractéristique, de l'or, des objets magiques, un château, une armée, la résurrection d'un être cher, etc.... A vous de choisir, vous n'aurez jamais une chance pareil d'obtenir tout ce que vous désirez ». Combats possibles : le labyrinthe ou l'œil des Profondeurs si ce n'est pas déjà fait. Sinon : \_horde de morts vivants, dans un décor de cimetière : Ombres, commandés par 3 vampires.

\_un Griffon, monté par un terrible Bodak.

A chaque fois, les PJ doivent s'accorder avec Tialphi sur la récompense AVANT le combat. Si ce sont des objets ou des armes magiques, ils devront les récupérer sur leur adversaires (qui les auront utilisés durant le combat).

#### EPILOGUE :

Si les PJ reviennent avec DON DIEGO, ils obtiennent un bonus de 1000XP chacun. Pour les remercier, DON DIEGO et DOLCE VITA leur offre :

A chaque femme, des bijoux (colliers, bagues, bracelet, boucles d'oreilles), en or incrusté de pierres précieuses (valeur de 1000po). Ces bijoux améliorent le Charisme de +1.

A chaque PJ une broche en or (valeur 500po), qui représente une licorne, symbole du Dieu MEILIKKI et du Roi des Elfes Boerel. Grâce à cette broche, les PJ seront bien accueillis partout des le royaume par tous les Seigneurs, Elfes, Demi-Elfes , Druides et Rangers.

Enfin ils promettent de donner le nom d'un des PJ (en choisir un de fille et de garçon) à leur futur enfant.

MONSTRES et PNJ :

DOLCE VITA:

Illusioniste level 11, Demi Elf, AL CN  
STR 11, INT 18, WIS 15, DEX 17, CON 10, CHA 17,  
AC:10 PV : 40

TIALPHI

Abishai Noir, level 8, AC 2, MV9"/12", int: exceptionnelle, AL LE, size:L,  
Touché par des armes +1 ou argent, immunité feu, 1/2 froid et 1/2 gaz  
Sorts (1/round): Charme personne, télépathie, Suggestion, Illusion, Infravision, Téléportation,  
Connaissance des alignements, Peur, Animation des morts + Changement d'apparence,  
Pyrotechnique, Flamme  
Regénère 1PV/round  
Dégâts : 5-14 (griffes+queue+force) ou Hallebarde + 1 : 1-10/2-12 +4(force)  
PV : 60

Loups des glaces X10

level 6, AC 6, MV18", int:moyenne, AL NE, size :L  
attaque 1/round (2-8) + souffle glacée: 6-24, sur 2m, 1/10rounds (jet protection souffle)  
Immunisé contre le froid, +1 de dégâts contre les attaques par feu pour chaque dès de dégât.  
PV1 : 45 PV2 : 45 PV3 : 45 PV4 : 45 PV5 : 45  
PV6 : 45 PV7 : 45 PV8 : 45 PV9 : 45 PV10 : 45

Yeti

level 4+4, AC 6, MV15", int:moyenne, AL N, size :L  
attaque 2/round (1-6/1-6) + 2-16 si 20 au touché (froid)  
Immunisé contre le froid, dégâts par le feu \*1,5.  
Invisible dans la neige, surprise  
PV1 : 36

Displacer beast \* 10:

level 6, AC 4, MV15", int:moyenne, AL N, size :L  
attaque 2/round: 2-8/2-8 (tentacules)  
-2 pour être touchés et jet de sauvegardes comme un guerrier niv 12 avec +2 (car chaque bête  
semble être en perpétuel mouvement dans un rayon de 3m)  
PV1 : 45 PV2 : 45 PV3 : 45 PV4 : 45 PV5 : 45  
PV6 : 45 PV7 : 45 PV8 : 45 PV9 : 45 PV10 : 45

Eryne :

level 6+6, AC 2, MV6"/21", int: exceptionnelle, AL LE, size:M,  
Immunité feu, 1/2 froid et 1/2 gaz  
Sorts (1/round): Charme personne, télépathie, Suggestion, Illusion, Infravision, Téléportation,  
Connaissance des alignements, Peur, Animation des morts + Détection invisible, Localisation  
objet, Changement d'apparence, Invisibilité, Flamme  
Dégâts : 2-8 ou Dague 1-4/1-3 + jet poison (malade pendant 1-6 round)  
PV : 50

Géants des collines X5

level 8, AC 4, MV12", int:faible, AL CE, size :L

attaque 1/round 2-16 + rocher 2-16 sur 20m

PV1 : 65                      PV2 : 65                      PV3 : 65                      PV4 : 65                      PV5 : 65

Minotaures X5

level 6+3, AC 6, MV12", int:faible, AL CE, size :L

attaque 1/round 2-8 ou hache 1-10/2-12

Combat sans peur, capable de suivre les traces en sous-sol, ne se perd jamais!

PV1 : 50                      PV2 : 50                      PV3 : 50                      PV4 : 50                      PV5 : 50

DON DIEGO:

Guerrier level 11, Elf, AL CG

STR 18-51, INT 15, WIS 13, DEX 13, CON 15, CHA 17,

AC 1 (plate +1, bouclier), MV 6", THAC0 8,

ATT: 3/2 round, Force : +2 toucher et +3 dégâts; Elfe : +1 toucher arc et épée

Armes : Epée longue Vorpale (+3, tranche bras/jambe sur 18/19, et tête sur 20) : 1-8/1-12

Arc long, flèches +1, 1-6/1-6

Dague +3 : 1-4/1-3

PV 100

CIRCE L'ENSORCELEUSE :

Succube, level 6, AC 0, MV12"/18", int: exceptionnelle, AL CE, size:M

Touché par des armes +1, immunité 1/2 feu, 1/2 froid, 1/2 gaz, 1/2 électricité

Sorts (1/round): Obscurité (5m), Infravision, Téléportation, Charme Personne, Forme éthérée, Clairaudience, ESP, Suggestion, Changement d'apparence.

Baisé absorbe 1 niveau

Dégâts : 1-3/1-3 (griffes)

PV : 50

Œil des profondeurs :

Niv 10, AC 5, MV6", int: très, AL LE, size:L

Attaque : 2-8/2-8/1-6 (Pincés + morsure)

Œil central : Flash (cône 2m diamètre, sur 3m) : éblouissement pendant 2-8 round (jet poison)

Yeux latéraux : Illusion + Charme personne/monstre

PV : 80

Crocodiles géants X10 :

level 7, AC 4, MV12", int: animale, AL N, size :L (20m)

attaque 2/round : 3-18/2-20 (queue + morsure)

PV1 : 55                      PV2 : 55                      PV3 : 55                      PV4 : 55                      PV5 : 55

PV6 : 55                      PV7 : 55                      PV8 : 55                      PV9 : 55                      PV10 : 55

Griffon :

level 7, AC 3, MV12"/30", int:semi, AL N, size :L

attaque 3/round 1-4/1-4/2-16 (serres + bec)

PV1 : 55

Bodak :

level 9+9, AC 5, MV6", int: faible (sauf au combat), AL CE, size:M

Touché par des armes +1, immunité poison, 1/2 feu, 1/2 froid, 1/2 gaz, 1/2 électricité + immunité charme, sommeil, lenteur.

**Regard de mort (jet de protection contre la mort magique)**

Dégâts : hache +1: 1-8/1-8 (ou arme magique demandée par un PJ)

PV : 90

Ombres (1 par PJ)

Level 3+3, AC 7, MV12", attaque 1/round (2-5 + absorption 1 point de force), int:faible,

AL CE, size :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

Vampires X3

Niv 8+3, AC 1, MV12/18", attaque 1/round (5-10+ **absorption de 2 niv**), int:exceptionnelle, AL CE, size : 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 ou arme magique demandée par un PJ

PV : 60

Vampire 2 (voleur) : Déplacement silence : 67% Cacher dans l'ombre : 54% Grimper : 96%

De dos +4 toucher, dégâts \* 3

Dague +3 : 1-4/1-3 ou arme magique demandée par un PJ

PV : 60

Vampire 3 (magicien) : sorts niv 1 projectiles magiques (\*2), détection magie, identification

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

sorts niv 3 paralysie

+ objet magique demandé par un PJ PV : 60