

LE BOUFFON ROUGE



1 PREAMBULE

Vrai titre : **L'insolence de BAALZEBUL.**

Speed Donj de haut niveau pour les grands Seigneurs de Norwold. Cette aventure est principalement destinée à SNOWL, DUNCAN et VIKTOR.

BAALZEBUL n'a pas trop apprécié son échec (Voir la Facétie de BAALZEBUL). Cette fois ci il a décidé de montrer sa puissance à cette vermine qui le nargue et notamment à VIKTOR. Son plan est bien entendu diabolique :

- S'offrir les services du *Bouffon Rouge*, cet ex-trublion de CHRONOS gagne sa vie de mercenaire en exécutant des contrats qui contraignent les puissants des mondes à partir en quête pour défendre leurs valeurs.
- La baronnie de VIKTOR sera ainsi ruinée.
- Avec un peu de chance, un des PJ's sera certainement tué dans l'aventure.
- Après avoir accompli sa mission, VIKTOR sera certainement prompt à prodiguer des soins à ses administrés. BAALZEBUL se dissimulera parmi les victimes : S'il le soigne VIKTOR vieillira gravement.



2 LE BOUFFON ROUGE

Ce **gnome** se nomme IRAZAMBAL (Chaotique neutre). Il traverse le temps et l'espace, de contrat en contrat, au service de puissances malicieuses.

En l'occurrence, il est mandaté par BAALZEBUL pour 1 million de PO pour aller semer mort et désolation chez VIKTOR.

Il est d'une très grande cupidité, malade, il veut toujours plus de richesses mais honore toujours ses contrats.

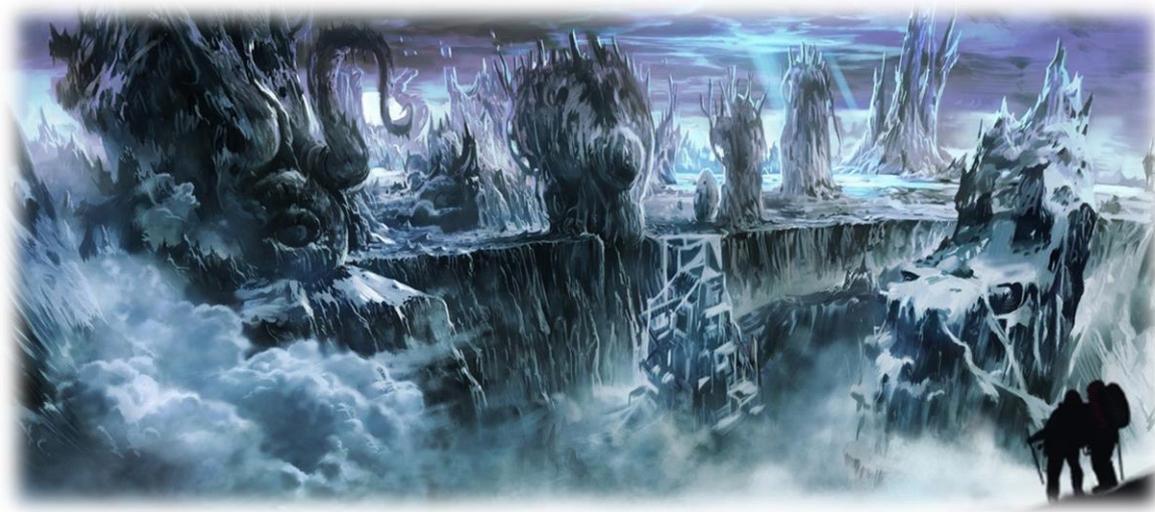
Il agit toujours de la même façon :

- Il arrive chez sa cible en frappant à la porte, drôle et enjoué (Dur-dur en rôle playing).
- Puis, il invoque un monolithe qui présente souvent 3 réceptacles.
- Quelques temps et quelques pitreries après, une épaisse brume apparaît. Celle-ci envahira progressivement tous (et seulement) les territoires de sa victime.
- Puis un seuil apparaît et d'ignobles créatures (Mythe de CTHULHU) en sortent et détruisent/tuent tout sur leur passage (Restent dans la brume).
- Il demande alors à sa cible de ramener trois choses de trois époques différentes afin de fermer le seuil (Choses/objets à placer dans les réceptacles).
- Une fois le seuil fermé la victime est à bout de force, le mandataire n'aura plus de mal à l'achever.

La cupidité d'IRAZMBAL est sans limite, si la paye est bonne (Reliques, objets uniques, grosses quantités d'or...) il prendra n'importe quel contrat, mais termine toujours celui en cours.

En tant qu'ex-bouffon de CHRONOS, IRAZAMBAL est immunisé à toute forme de magie et attaque physique, même par des objets ou capacités divines.

VIKTOR, une fois sa mission accomplie, sera amené à soigner ses sujets. Une aubaine pour BAALZEBUL qui se fera passer pour une victime et engendrera un vieillissement accéléré du Paladin : **1 an = 10 ans.**



Chez les grands anciens

3 L'AVENTURE COMMENCE

Chez VIKTOR :

De plus en plus de créature de CTHULHU envahissent sa baronnie, à discrétion d'IRAZAMBAL. Plus VIKTOR attendra pour agir, plus l'ennemi sera nombreux.

Nota 1 : Les PJ's, moyennant finances (ou reliques) peuvent aussi faire appel aux services d'IRAZAMBAL.

Nota 2 : Chaque réponse significative à une question posée à IRAZAMBAL se monnaie.

Les PJ's devront franchir le seuil pour ramener les objets demandés par IRAZAMBAL.

- **Mission 0 :** Voyage dans le plan de CTHULHU, trouver les 3 portes qui conduisent aux trois époques et au passage chauffer les dés : Gras de monstres.



IRAZAMBAL donnera les missions aux PJ's les unes après les autres, suspens !

Ils auront le choix entre le passé, le présent ou le futur...

- **Mission 1 – Le passé :**

- Ramener une griffe d'un Igni-Draco.



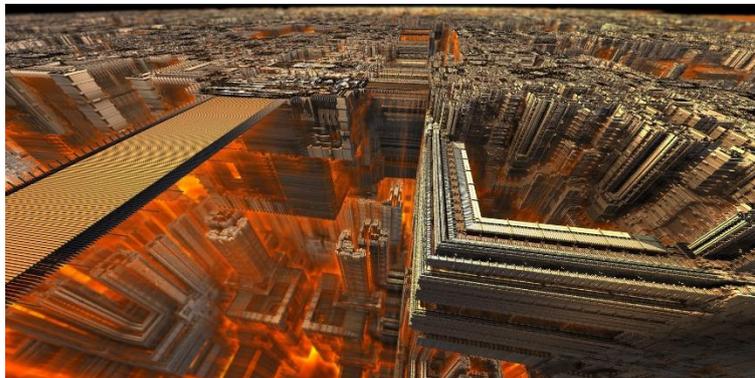
- **Mission 2 – Le présent :**

- Ramener le sceptre du Dieu-Gobelin.



- **Mission 3 – Le Futur :**

- Ramener le cyber-cerveau d'un meta-conseiller de Trantor.



- **Mission 4 (en off) :**

- BAALZEBUL se fait soigner par le paladin et le vieillissement de VIKTOR commence !!!!



4 MISSION 0 – CHEZ LES GRANDS ANCIENS

Il y a trois niveaux de monstre chez les grands anciens. A faire jouer selon humeur, donner les images au fur à mesure.

Aucun d'eux ne résiste à la magie, celle-ci n'existait pas à leur époque. Cependant, les attaques massives par souhait ou similaire visant à stopper leur progression sur le PMP seront bloquées par IRAZAMBAL.

La lumière les attire, une forte lumière les éloigne temporairement

Niveau 1 :

HD : 25 PV 200 AC : -8 TACO : 0

AT : 2 DMG : 5-30

PSI : Explosion Psi : **DMG p74**

Spéciales : Peur sans sauvegarde.



Niveau 2 :

HD : 50 PV 400 AC : -12 TACO : -4

AT : 4 DMG : 6-36

PSI : Explosion Psi.

Contrôle énergétique (vs souffle et sorts) **DMG p113**

Spéciales : Peur sans sauvegarde.



Niveau 3 :

HD : 100 PV 800 AC : -18 TACO : -10

AT : 6 DMG : 7-42

PSI : Explosion Psi.

Contrôle énergétique (vs souffle et sorts).

Spéciales : Peur sans sauvegarde.

Ecrasement/avalement sur touché + 5.



5 MISSION 1 – LE PASSE – LA GRIFFE DU DRAGON

Les joueurs sont dans le passé : Y penser en cas de téléport ou de Drawmij !

Norwold 8 000 ans dans le passé. Toutes les références des PJ ont disparu. Laisser grande part à l'improvisation. Deux types d'Igni-draco, les parents et les enfants :

Les vieux



IGNIDRACO, (AC: -22; Mv: 24, Fl36 (B), Jp 6, Sw 12 (15); HD: 60 (PV 1576); Taco : -15; #Att : 3 + special; Dmg : 6-36/6-36/5-60+20, sur touché +5 les pates attrapent les joueurs pour les écraser (mort immédiate), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 1 segment.

Souffle : 60d6+30; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche, une boule, un cône, un cube, un souffle continu circulaire.

Size : 1350'; **MR** : 170%; **Sorts** : 250 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous.

Abilities: Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult** : *wall of fire*. **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day. **Very Old:** *wall of lightning* . **Venerable:** *wall of force*. **Wurm:** *meteor swarm*. **Great Wurm:** *wish* once per day.

Les jeunes :

IGNIDRACO, (AC: -20; Mv: 24, Fl36 (B), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 50 (PV 1496); Taco : -13; #Att : 3 + special; Dmg : 6-24/6-24/5-50+20, sur touché +5 les pattes attrapent les joueurs pour les écraser (mort immédiate), sur 20 naturel, la gueule avale le joueur qui se retrouve dans un zone anti-magique complète en 6 segments.

Souffle : 50d6+30; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche, une boule, un cône, un cube, un souffle continu circulaire.

Size : 1200'; **MR** : 150%; **Sorts** : 250 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous.

Abilities: Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult:** *wall of fire*. **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day. **Very Old:** *wall of lightning* . **Venerable:** *wall of force*. **Wurm:** *meteor swarm*.



6 MISSION 2 – LE PRESENT – LE SCEPTRE DU ROI GOBELIN

Les PJ's arrivent au sommet d'une montagne. Sous leurs pieds dans la plaine, une immense bataille (Bataille de la fin du Seigneur des anneaux).

Des hordes de gobelins maléficients tentent de s'emparer d'une citée d'homme. Des cavaliers créent une percée en chargeant.

Au centre des troupes, le Roi Gobelin sur son trône porté par 20 trolls. Les forces : Les gobs, les dragons noirs, les magiciens gardes du corps du Roi et des trolls.

Le Roi :

HD : 40 PV : 320 AC : -14 TAC0 : -8 AT : 2

DMG : 7-42+20 + désintégration (jp à -4)

Le sceptre :

- Utilisable seulement par un gobelin.
- 10d10 dommages si touché par quelqu'un d'autre.
- Revient systématiquement dans les mains du Roi (Tant qu'il est en vie !).
- Désintègre au touché (jp à -4).
- Guérison : 1(ou 2)/jour.
- Téléportation sans erreur : At. Will.



Les dragons noirs - Young adult (x8) :

**HD : 16 PV 130 AC : -7 TAC0 : -2
AT : 3 DMG : 1-8/1-8/2-24**

**Souffle acide 20d6 +20 MR 50%
Sorts : Magic Missil 7d4+7**



Les magos (x8) :

HD : 14 PV 80 AC : -3 TAC0 : 10 AT : 1 DMG : 1-8 Chasame en 2 segments

Sorts (At. Will) : Dispel magic – Image miroir – Boule de feu – Stone skin – Téléportation (%age erreur)
– Vocalise – Foudre – Bouclier de feu – Mur de force - Désintégration

Les trolls (x100) :

**HD : 12 PV 100 AC : 0 TAC0 : 4 AT : 3
DMG : 2-16/2-16/4-32**



Les Gobs (x10 000) : No comment, un dé de vie.

7 MISSION 3 – LE FUTUR – LE CERVEAU POSITRONIQUE

Les joueurs sont dans le futur : Y penser en cas de téléport ou de Drawmij !

Le dragon d'or de VIKTOR ne vient pas dans le futur (Il est pas con lui !)

La ville-planète

Toute la planète est urbanisée. Les humains sont désormais la race biologique unique (Adieu elfes, troll et nains...). Une race cybernétique est apparue. Peu d'humains en ont conscience mais ce sont les machines qui gouvernent le monde. En effet, elles contrôlent tous les points névralgiques de la civilisation (La sécurité, la santé, le voyage spatial, la finance...). Les PJ arrivent dans **un satellite de diffusion TV** inoccupé. Ils verront les images et auront le temps de comprendre ce qui se passe.

Sur toute la planète on dénombre 10 cerveaux positroniques d'une extrême complexité. Ce sont eux les véritables maîtres.

Et les humains dans tout cela

Les machines ont besoin des humains qui constituent une grande et gratuite réserve de main d'œuvre. La grande majorité d'entre eux vit sans trop se poser de question dans ce système soit disant démocratique. Seule une minorité a conscience du réel pouvoir des machines et est entrée en résistance. Si les PJ posent trop de question sur les cerveaux ils entreront forcément en contact avec la résistance.

Les forces cybernétiques

Toutes les créatures cybernétiques sont immunisées à la magie qui ne fait pas de point de dommage. Les dégâts de la foudre sont doublés sur elles.

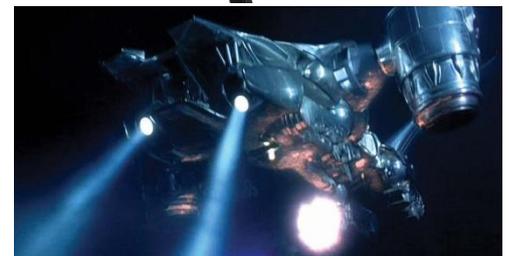
Les pieuvres :

HD : 50 PV 400 AC : -8 TACO : 2 AT : 10
DMG : 3-30 Sharpness sur 18-19-20



Les drones :

HD : 50 PV 400 AC : -8 TACO : 2 AT : 4
DMG : Laser 10d4 +10



Les terminators :

HD : 25 PV 200 AC : -12 TACO : -5 AT : 2 DMG: Laser 8d4 +8 ou poings (comptés comme +3) pour 8-48 + Batterie de secours : Si mort revient à la vie (50 PV) 3 rounds après.



Attrape et lance son adversaire si 2 poings touchent : 8-48 +15 dommages.

Pousse son adversaire contre un mur et le rue de coup : 4 x 8-48 à partir du round suivant, pas moyen de s'échapper naturellement.

Fusil plasma très gros calibre : 2 attaques à 12d6+20 dommages.

Les cerveaux positroniques :

Les installations qui abritent ces entités sont particulièrement bien gardées dans des endroits de la planète les moins urbanisés.



La forteresse et les attenants sont baignés d'une **importante radioactivité** visant à décourager les approches humaines : 1d4 dommages/round puis brûlures profondes entraînant le flétrissement des membres après deux heures même si soins.



Une **zone de sécurité** circulaire (Mur métallique 15 m de haut) d'un kilomètre de rayon est constituée autour de la forteresse avec drones et terminators.

On y trouve les systèmes de détection suivant :

- Radar.
- Caméras thermiques, toutes longueurs d'onde.
- Détecteurs de variation de masse.

Les **pieuvres** sont présentes dans les couloirs numériques de la tour + des terminators. Après on improvise.

8 MISSION 4 – VIKTOR VIEILLIT



BAALZEBUL se fera passer pour un habitant blessé du comté de VIKTOR et fera en sorte se faire soigner par lui. Au moment des soins BAALZEBUL profitera de cette « union » pour lancer une terrible malédiction.

Le Paladin ayant voyagé à forte dose dans le temps, BAALZEBUL n'aura aucun mal à lui incuber un vieillissement accéléré : Déjà il prend 30 ans puis 10 ans par an : Une seule chance de s'en sortir : Le troisième opus des frasques de BAALZEBUL !!!

9 LE TRESOR

Le trésor sera donné par VIKTOR, logique non ?

Cependant, les voyages dans le temps et le contact avec les grands anciens procurent au PJ les capacités suivantes :

- Deux rounds en un : 1fois par jour - Se joue de la façon suivante :
 - Jouer le round normalement avec initiative. Puis quand le round est terminé le PJ a la possibilité de rejouer en s'accélégrant temporellement sans que les adversaires puissent agir (Il rejoue un round « normal »).
 - Pas d'initiative à tirer, mais tirer l'ordre des actions si plusieurs PJ utilisent cette capacité en même temps.
- Time Stop : 1 par semaine.
- Rapidité : 1 par jour.
- Ralentissement : 1 par jour.