

Scénario Warhammer :

(Suite du contrat de Oldenhaller)

Un joueur doit avoir attrapé la peste de Nurgle .

Introduction :

Après avoir rendu la pierre à Oldenhaller , les personnages auront besoin de soin .Le médecin que les personnages iront voir expliquera au personnage touché par la peste qu'il a contracté cette maladie. Il fera payer les personnages 4 couronnes d'or par consultation .Il ne pourra malheureusement pas le soigné mais il pourra conseiller aux personnages d'aller consulter les livres de la grande bibliothèque de Nuln . Elle est accessible à toute personne réussissant un test . Les joueurs effectueront alors un test d'intelligence .Les personnages apprendront ainsi en fouillant dans les livres qu'il existe un artefact susceptible de guérir les gens de la peste de Nurgle ,il aurait été créé et donné par Shallya (déesse de la guérison et de la compassion dont les adeptes haïssent les sectateurs de Nurgle).Le livre précise que l'artefact serait gardé dans le temple de Shallya à Couronne ,Les personnages pourront alors décider de se rendre à couronne pour sauver leur ami.

Acte 1:

Le temple de Shallya :

Pour se rendre à Couronne les personnages pourront prendre le bateau qui le moyen le moins dangereux (ils iront d'abord à Altdorf puis à Marienburg et enfin à Couronne) ,sur la route il y a beaucoup de briguant et sur le chemin de Couronne il n'y a pas beaucoup de village pour se ravitailler .

Si les personnages ne savent pas comment se rendre à couronne ou s'ils veulent se rendre y aller par un autre moyen que le bateau , faites les rencontre dans une auberge (ou ailleurs)un homme nommé Mallory. Il s'agit du capitaine de « La Marianne » un petit navire qui ne sert que pour aller dans les endroits où ne peuvent pas aller les navire de mer .Il recherche des hommes d'équipage pour travailler sur son navire qui se rend à Couronne .Les personnages verront sûrement ici une bonne occasion de voyager à peu de frais .

Si les personnages décident de se rendre directement à Couronne par la mer ,ils rencontreront le capitaine Mallory sur les docks .

A bord de la Marianne les personnages devront s'occuper du chargement ,du déchargement ,du ménages ,des voiles...Le salaire sera de deux couronnes d'or à Altdorf ,de trois couronnes d'or à Marienburg et de cinq couronnes d'or à Couronne.

Mallory :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	56	51	3	3	11	47	3	64	67	45	69	55	67

Compétences : Construction navale

Canotage

Manoeuvres nautiques

Natation

Endurance à l'alcool

Escalade

Dressage - perroquet ou singe

Langue étrangère

Numismatique

Coups puissants

Bagarre

Esquive

Spécialisation escrime

Dotations : Veste de cuir

Rapière

2 navires (la Marianne et le Titanic)

Un équipage de 50 hommes

Télescope

Les personnages devront embarquer le lendemain sur le navire en compagnie d'une vingtaine d'autres matelots qui travaillent déjà depuis longtemps pour le capitaine .Ce sont des hommes solides et de fameux marins qui n'ont pas peur de la mer ,ils connaissent bien leur capitaine et ont l'air de l'apprécier. Si les personnages discutent avec eux (ce qui est très probable) ,ils apprendront qu'il aiment leur capitaine car c'est un homme loyale et qui sait diriger ses hommes.

Le premier jour (quand ils arrivent à bord du bateau) , les personnages seront reçu par Mallory qui les enverra se faire inscrire auprès de Marianne, sa petite amie, car c'est elle qui gère la paye des matelots. Une fois inscrit elle dira aux personnages qu'ils peuvent aller travailler dès maintenant au chargement des caisses. Cependant ,elle retiendra l'un d'entre pendant que les autres sortiront de la cabine, elle s'approchera près de lui et l'embrassera

langoureusement avant de le repousser .elle lui dira ensuite d'aller travailler avec les autres en précisant qu'il se retrouverais. Les personnages devront donc charger le bateau avec les autres membres de l'équipage .S'ils demandent ce qu'il y a dans les caisses qu'ils chargent les matelots répondront qu'il s'agit de vêtements (bref rien de très excitant).Si les personnages se conduisent bien lors du voyage jusqu'à Altdorf (capitale de l'empire)avec le reste de l'équipage alors ils seront très bien accepté au sein du groupe. Ils apprendront qu'une fois arriver à la capitale ils changeront de navire et prendront le navire de mer :le « Titanic ». De plus ,ils retrouveront là-bas le reste de l'équipage qui est composé de 30 hommes. Pendant le voyage les personnages rencontreront sûrement John ,un matelot qui passe ses soirées à boire .S'il parle avec lui, il leur apprendra que le capitaine bien que très sympathique à un défaut à sa cuirasse ,il se met en colère dès qu'il apprend que quelqu'un touche à son amie et il est capable de le tuer .Mais jusque là rien de très grave ,le problème s'est que Marianne n'est pas très fidèle et elle a tendance à séduire les jeunes hommes qu'elle rencontre. John préviendra donc les personnages de ne pas se laisser séduire par Marianne s'il ne veule pas avoir des problème .Malheureusement le mal est déjà en route puisque la petite amie de Mallory a jeté son dévolu sur l'un des personnages et elle n'a pas l'intention d'en rester là avec lui. Les personnages devront donc rester sur leur garde s'ils ne veulent pas avoir de problème .Pour l'instant il ne devrait pas y avoir de problème jusqu'à Marienburg si les personnages ne tentent pas d'action insensée .

L'équipage :

- Celui de La Marianne :

- Max dit « Maîté »,c'est le cuisinier .Il est toujours de très bonne humeur ,si on est sympathique avec lui alors pourra donner des rations supplémentaire de nourriture.
- John ,c'est un matelot costaux et travailleur en journée .Le soir ,il est souvent accompagné de sa bouteille et il finit toujours la soirée par terre. Si on passe la soirée avec lui ,il racontera beaucoup d'histoire sur tous l'équipage du navire et sur le capitaine. C'est un des plus vieux membres de l'équipage et il connaît tout les secrets de l'équipage et du capitaine.
- Marianne ,c'est la petite amie du capitaine .Elle s'occupe de la gestion du bateau de trouver des clients de payer les matelots...C'est une femme de caractère , elle sait ce qu'elle veut et peut diriger l'équipage si le capitaine n'est pas là. L'équipage l'aime bien. Elle est très séduisante ,elle a à peu près 30 ans.

Marianne :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	41	3	4	8	35	1	50	61	55	59	53	62

Max :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	36	4	6	7	35	1	60	58	45	39	36	53

John :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	44	7	5	12	50	1	59	38	32	36	35	52

- Celui du « Titanic » :

- George « Le gros », c'est l'officier en second du navire le Titanic. On le surnomme Le gros car il est gros. Il est apprécié par l'équipage mais c'est quand même un homme sévère à qui il faut obéir car il a beau être gros il sait très bien se battre. Quand on lui obéit bien ,il n'y a aucun problème.
- Ernesto , c'est un autre officier .Il s'occupe des tâches moins importantes. Il passe beaucoup de temps avec les marins. C'est un peu le lien entre les matelots et le capitaine, si on a un problème c'est à lui qu'il faut s'adresser. De plus, il connaît beaucoup de chose et surtout la géographie, il sait se qui se passe dans la plus part des grandes villes ,les histoires des grandes familles ,les problèmes politiques ,s'il fait bon y aller ou pas...

George :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	35	6	4	9	60	2	45	63	52	55	43	48

Ernesto :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	45	4	3	7	45	1	50	53	55	63	39	70

Matelots :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	40	4	2	8	41	2	34	33	32	33	34	39

Partie 1 :

Arrivée à Altdorf :

Au bout de trois jours les personnages arriveront à Altdorf ,ils devront trouver une auberge ou bien dormir à bord du Titanic .La plus part des matelots préféreront aller dormir dans les auberges du port pour boire et rencontrer des femmes ,ça les change du bateau. Le bateau restera deux jours au port avant de partir. Ils arriveront un matin et repartiront trois jours plus tard au matin. Pendant ce temps les personnages auront peut-être envie de se reposer ou alors de chercher l'aventure .S'ils cherchent l'aventure ,ils liront une annonce qui dit : « Cherche hommes courageux pour partir à la recherche d'une personne dans la forêt ,contacter Clem à l'auberge « A la bonne bière ». Si les personnages y vont ,ils rencontreront Clem ,c'est un homme qui à l'air très triste .Il expliquera qu'il habite un petit village à côté et que sa femme à été enlevé par quelque chose qu'il n'a pas vu .De plus ce n'est pas la première que des choses disparaissent dans le village mais jamais un être humain le reste des villageois à peur et il offre une récompense de 40 couronnes d'or en tout à qui retrouvera la chose qui crée tous ces ennuies au village. Clem invitera les personnages à venir dormir chez lui et à partir à la recherche du kidnappeur .Le village de Clem se trouve à peu près à 1 heure de Altdorf c'est un petit village de 150 habitants pour la plus part de moyen paysans voir assez fortuné pour certain. Clem à une ferme moyenne dans laquelle travaille 3 personnes en plus de lui. Les personnages partiront à l'aube à la recherche du monstre qui est en fait d'un chien de guerre égaré qui capture et mange de faible créature pour se nourrir. Malheureusement pour la femme de Clem ,elle a rencontré le chien alors qu'elle venait de tomber par terre. Le chien en a profiter pour l'attraper et la tuer. Les personnages pourront le découvrir en fin de journée dans une grotte .S'il réussisse à le tuer ,ils seront payer et largement remercié par les habitants du village. Ils auront alors juste le temps de retourner au bateau pour partir le lendemain matin.

Chien de guerre :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	--	43	14	43	43	--

Partie 2 :

Marienburg :

Les personnages partiront pour Marienburg à bord du Titanic .Ils devraient bien se faire accepter par le reste de l'équipage s'il ne cherche pas les ennuies (ce qui serait étonnant),si c'était le cas ,le capitaine serait alors obligé de les déposer dans un village le long de la route .Les personnages devraient arriver à Marienburg 5 jours après le départ de Altdorf. Durant la pose à Marienburg ,le capitaine proposera aux personnages d'aller prendre des cours de natation avec Ernesto qui est d'après lui un très bon professeur. Après les deux jours passé à s'entraîner les personnages feront un test d'intelligence (avec un bonus de 10 % car Ernesto est un très bon professeur)s'ils le réussissent ,ils acquerront la compétence natation. Une fois que le bateau sera près à embarquer le lendemain ,il y aura 4 personnages au visage très pâle qui monteront à bord pour faire le reste du voyage jusqu'à Couronne ,il seront présenté comme de riche seigneur par Mallory si les personnages lui demande cependant il ne sera pas très heureux que les personnages lui posent cette question (à près tout ce n'est pas leur problème). La nuit du départ ,les personnages devront charger le navire avec le reste de l'équipage .

Les personnages qui sont montés à bord du navire sont en fait des sectateurs de Nurgle à la poursuite des personnages joueurs .Ils ont l'intention de se venger de l'affront dont ils ont été victime de la part des personnages joueurs (ils ont quand même tué la bête de Nurgle que les sectateurs avaient invoqué lors de leur rencontre et ils leur ont volé la pierre de Nurgle sur laquelle ils allaient mettre la main).De fait ,lors du voyage, les sectateurs tenteront d'éliminer les personnages .Ceux-ci essaieront sûrement de se défendre mais les sectateurs n'arrêteront pas avant d'avoir réussi où s'ils meurent .

Sectateurs :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	3	5	30	1	29	29	29	29	29	6

Compétences : Bagarre

Désarmement

Dotations : Couteau

Epée

Partie 3 :

Arrivé à Couronne :

La relation qui existe entre l'un des personnages et Marianne sera découverte par les sectateurs de Nurgle qui tenteront alors de la faire éclater au grand jour pour que le personnage coupable se fasse punir par le capitaine (c'est à dire soit tué soit jeté à la mer),les personnages joueurs ne laisseront pas leur ami tomber dans ce piège (du moins j'espère) sinon le personnage a de grandes chances de mourir prématurément .Si les personnages s'en mêlent ,ils pourront tenter de baratiner le capitaine. S'ils décident de combattre le capitaine alors ils auront aussi le reste de l'équipage sur le dos, Ernesto tentera de calmer les ardeur du capitaine du navire ,s'il ne réussi pas les personnages seront jeté à la mer (comme ils ont appris à nager ,ils auront une chance de se sauver). Si Ernesto réussi, alors les personnages pourront être excusé .Si les sectateurs ne réussissent pas alors ,ils feront un trou

dans la coque du navire et ils s'enfuirent à bord du canot de sauvetage. Les personnages s'ils démasquent l'affaire avant, pourront sauver le navire (avec l'aide du capitaine pourquoi pas). Sinon ils couleront et pourront en réchapper s'ils se débrouillent bien. Ils échoueront sur une plage qui se trouve à quelque 200 kilomètres de Couronne. Les personnages n'auront plus qu'à trouver un moyen d'y aller. Ils n'échoueront pas loin d'un petit village appelé Marung où ils pourront trouver une personne pour les conduire à Couronne : Jordy (il s'agit d'un brave colporteur qui voyage de village en village pour vendre différents objets, des livres, des ustensiles de cuisine, des tissus... Sur leur chemin les personnages s'arrêteront donc dans différents endroits et ils rencontreront une bande d'orque (5 orques) qui s'en prendront à eux dans une petite forêt.

Orques :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Vision nocturne : 10 mètres

Une fois les orques éliminés, les personnages arriveront à Couronne sans aucun autre ennui. En tout, ils auront mis une semaine pour se rendre à Couronne avec le colporteur. S'ils se rendent à Couronne à pied, ils mettront 2 semaines. Le voyage en bateau de Marienburg jusqu'à la plage où les personnages se sont échoués aura duré 5 jours. Si par le plus grand des hasards les personnages ont démasqué les sectateurs avant qu'ils ne fassent couler le bateau, ils arriveront à Couronne 5 jours plus tard.

Une fois arrivé à Couronne, les personnages n'auront aucun mal à trouver le temple de Shallya et à y rencontrer le prêtre en chef. Ils lui demanderont sûrement de leur donner l'artefact qui guérit de la peste de Nurgle. Malheureusement pour les personnages, le prêtre ne pourra rien leur remettre car en réalité il ne possède pas celui-ci au temple. Si les personnages lui demandent comment ça se fait que dans les documents qu'ils ont consultés il était écrit qu'il y avait ici un artefact capable de guérir la peste de Nurgle, il leur dira qu'en effet il y a un artefact qui guérit la peste de Nurgle mais qu'il n'en possède qu'une partie ici, le reste se trouvant dans un autre temple abandonné depuis longtemps. Les personnages pourront alors lui demander où se trouve ce temple pour qu'il s'y rende afin de trouver l'autre partie de l'artefact. Le prêtre leur expliquera que l'artefact se compose de deux parties, un bijou magique qui s'emboîte dans une porte en pierre, l'ensemble ressemble donc à une sorte de passage. Cependant, celui-ci ne fonctionne pas tout seul, il faut qu'un prêtre de Shallya prononce une incantation magique qui met alors la porte en marche. Une fois cela fait, il suffit au personnage atteint de la peste de Nurgle de passer à l'intérieur, celui-ci est alors guéri. Le prêtre dira alors aux personnages que s'ils ont toujours l'intention de se rendre au temple, il peut les faire escorter par un prêtre qui connaît la formule magique et qui aura en sa possession la pierre. Les personnages auront alors à protéger le prêtre et la pierre sinon ça se passera mal pour eux. Le prêtre leur demandera alors de lui rapporter des objets venant de là-bas qu'il pourra alors faire restaurer pour les disposer dans le temple de Couronne. S'il le font, les personnages pourront alors obtenir une petite récompense, une vingtaine de pièces d'or chacun. Il leur dira aussi que le temple se trouve dans une forêt qui se trouve vers le sud à à peine 200 kilomètres de là, il suffit de longer le fleuve des pâles soeurs le plus à l'ouest et on arrive dans la forêt. Ça fait longtemps que le temple a été abandonné car il a été assailli par une bande d'orque qui en ont fait leur quartier général. Les prêtres n'ont pas eu le temps de sauver ce qui s'y trouvait et depuis ils n'y sont jamais retournés.

Acte 2 :

Un temple dans la forêt :

Les personnages vont alors pouvoir partir pour le temple de la forêt avec un prêtre de Shallya nommé Astrus, il est très sympathique à peine la quarantaine et assez maigre, ce n'est pas un homme de combat mais le prêtre en chef l'a choisi car il a déjà eu à faire à plusieurs dangers desquels il s'est toujours tiré, de plus il sait à peu près où se trouve le temple de la forêt.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	22	3	5	10	39	1	54	32	56	45	60	45

Dotations : Pierre magique
Épée simple

Partie 1 :

Promenons nous dans les bois :

Les personnages arriveront avec le prêtre au dernier village avant de pénétrer dans la forêt sans rencontrer de problème, ils passeront leur nuit à la belle étoile et ils pourront trouver de la nourriture dans les villages qui sont disséminés le long de leur route. Ils mettront 2 semaines pour parvenir jusqu'à la forêt. Dans ce dernier village qu'ils rencontreront, ils auront intérêt de prendre suffisamment de nourriture pour pouvoir passer au moins deux semaines dans les bois.

Donc comme on peut le voir si dessus ,les personnages vont passer beaucoup de temps à errer dans les bois avant de trouver le temple .En chemin ,ils rencontreront une bande de 5 orques qui les attaqueront de nuit , les personnages ont donc intérêt de surveiller le sommeil de leurs congénères .Ils passeront une semaine dans la forêt avant de tomber sur le temple ,celui-ci n'est pas très abîmer mais recouvert de plante (genre un temple dans un film d'Indiana Jones).

Partie 2 :

Oh ,le jolie temple !:

Une fois arriver au temple les personnages auront sûrement envie de l'attaquer ,ils auront alors fort à faire s'ils veulent arriver jusqu'à la porte magique. Pour tous ce qui se passe dans le temple, se référer au plan et aux indications inscrites dessus .Le prêtre ira se cacher bien à l'abris de tous ces massacres et reviendra une fois la boucherie fini (disons qu'il suivra les personnages d'assez loin mais pas trop). Les personnages auront à combattre le chef orque du coin :

Chef orques :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	5	8	25	1	25	40	20	30	31	15

Une fois éliminé le chef orque ,les autre orque du coin préféreront s'enfuir chercher leurs compagnons qui patrouille dans la forêt.

Partie 3 :

Ben, il suffisait de passer par la porte !:

Les personnages, après avoir éliminé les orques du temple, n'auront plus qu'à demander au prêtre de sauver leur ami d'une mort certaine. Celui-ci le fera alors simplement passer par la porte complété par la pierre magique et actionné par son sort. Pendant ce temps les personnages pourront prendre des statues et autres babioles dans le temple .Ils devront partir assez vite car le reste des orques risque de revenir.

Partie 4 :

On n'a plus qu'à s'en aller ! :

(Conclusion)

Une fois leur ami sauver ,les personnages n'auront plus qu'à rentrer au temple de Shallya qui se trouve à Couronne pour raccompagner les prêtre et toucher la récompense pour avoir rapporté les statues et les autres objets que les personnages auraient pu ramasser là-bas .**Et voilà, le scénario est fini !**

Vous pourrez alors leur donner leur point d'expérience suivant vos désir.

A la prochaine : **Sébastien Tessier.**

Le temple de Shallya dans la forêt :

