

Scénario Warhammer :

Le piège :

Introduction :

Les personnages débarquent dans une ville en pleine activité puisqu'il se trouve que s'est l'anniversaire du seigneur de la ville le jour même .Or le jour de l'anniversaire est prétexte à une énorme fête où l'on peut trouver toutes sortes de stand en allant du simple vendeur de gourmandises, jusqu'au stand de jeu tel le chamboule-tout...On trouve aussi toutes sortes de saltimbanque, de troubadour, de montreur d'animaux... Des théâtres de rue sont aussi organisés dans la ville. Bref, l'ambiance est vraiment à la fête et bien sûr une couille va arriver pour le plaisir de nos personnages .En effet, alors qu'ils déambulent tranquillement dans la ville et qu'ils découvrent le plaisir des fêtes foraines ,le seigneur débarquent dans la ville accompagné de quelques-uns de ses plus vaillants soldats .Alors que toutes les têtes se tournent vers lui ,un des personnages sent une main passer et lui prendre sa bourse de pièce d'or .Là, il ne reste plus qu'à espérer que les personnages poursuivent le voleur sinon il faut trouver vite fait une autre idée .Si les personnages ne suivent pas le voleur ils se feront assommer et se retrouveront où il devrait se rendre si ils poursuivaient le voleur .

1^{ère} partie :

A la poursuite du gros vilain voleur :

Si les personnages suivent votre scénario comme il se doit alors ils verront le voleur s'engouffrer le bandit dans un grand bâtiment (il s'agit en fait d'un dépôt de marchandise plein de caisse). Une fois rentré ,il ne verra personne à l'intérieur mais ils entendront des pas à l'étage supérieur ,ils pourront alors emprunter l'escalier qui se trouve juste en face de la porte par où ils sont entrés .Une fois avoir gravi plusieurs étages (trois étages), ils entreront dans une grande pièce vide ,la seule chose qu'il y ait ,s'est une arbalète posée sur un trépied placée en face d'une fenêtre qui donne sur le cortège du seigneur .Soudain ,alors que les personnages viennent à peine d'entrer dans la pièce et de découvrir l'arbalète, une partie (10 bons gardes) des soldats du seigneur entrent dans la pièce en criant « au nom de la loi ,on vous arrête pour le meurtre du seigneur ». Les personnages peuvent vouloir se défendre bien sûr (surtout si s'est des gros bourrins) mais faites leur comprendre que se n'est même pas la peine de se battre contre eux car ils sont beaucoup trop nombreux et plus forts .Ils se feront alors arrêter et mettre en prison .

En prison, on est comme des cons !

Les personnages se retrouveront donc en prison ,une grande cellule et 1heure après qu'ils aient été emprisonnés , on leur annonce qu'ils seront pendus le lendemain après midi sur la place de la ville .Les personnages vont sûrement tenter quelque chose ,une évasion par exemple mais cela va être assez dur car ils sont surveillés en permanence par trois gardes et pas des nuls et stupides comme dans la plus part des films .si les personnages veulent s'évader ,ils ont intérêt d'avoir une bonne idée .après les avoir laissés languir et pleurer sur leur sort ,vous pouvez leur envoyer enfin le personnage clé de l'histoire :la femme du seigneur qui vient d'être tuée .

Un sauveur inattendu

Ils recevront donc la visite de cette charmante dame dans la soirée .Celle-ci sera accompagnée d'un garde du corps et quand elle viendra rendre visite aux personnages elle demandera au garde de sortir de la pièce sous prétexte de vouloir s'entretenir seul avec les assassins de son mari .Ceux-ci accepteront mais bien sûr à contre cœur. Une fois seul avec la charmante dame, celle-ci leur dira :

«Je me présente ,je suis la femme du seigneur assassiné cette après midi, je m'appelle Viviane et voici mon meilleur garde du corps et ami Marlock .Si je suis venu vous voir aujourd'hui c'est que je crois en votre innocence car j'ai reçu après la mort de mon mari cette après midi un étrange message qui m'annonçait que moi aussi j'allais être assassiné .puisque vous étiez emprisonnés à ce moment là ,ça ne peut être vous les assassins et donc vous êtes les seuls en qui je peux avoir confiance .Je vous propose donc un marché ,je vous donne les moyens de vous échapper de prison et vous vous me protégez contre ce meurtrier . »

Si les personnages acceptent, elle leur tend une clé et leur dit :

« Vous pourrez profiter de la faveur de la nuit pour vous évader, de plus j'ai demandé à quelques espions fidèles de mettre des somnifères dans le vin des gardes pour qu'ils s'endorment l'effet devrait prendre dans quelques heures .Une fois que vous vous serez évadés, venez me retrouver demain à matin vers 5 heures devant l'auberge « le bon secours », je vous emmènerais dans un endroit sans risque. Sachez que si vous vous enfuyez les gardes ne mettront pas longtemps à vous retrouver pour vous pendre ou vous tuer directement »

Il n'y a plus qu'à espérer que les personnages vont vous suivre dans vos délires sinon il faudra improviser n'importe quoi !

Si vous avez des joueurs très chiant qui ont trouvé le moyen de s'enfuir avant qu'on leur en donne le droit faites les arrêter par les gardes et remettez les en prison avec plus de garde qui surveillent ,ça leur apprendra à faire foirer vos scénarios chéri.

Le bon secoure

Après avoir réussi à s'enfuir ,les personnages devrait se rendre devant l'auberge du bon secoure afin d'y rencontrer leur sauveur .Celle-ci sera vêtue d'un grand capuchon sombre et accompagné de 10 gardes dont Marlock reconnaissable à sa grande stature .Ils seront alors conduit dans le château de Viviane qui se trouve au milieu de la ville .Ils pénétreront par une porte secrète afin de ne pas être remarqué par les gardes de l'entrer qui ne sont pas au courant des petites manigance de Viviane .Ils seront alors logé dans une chambre qui se trouve dans le haut du château ,là où les gardes n'ont pas accès sauf sur l'autorisation de Viviane .Ils seront donc tranquille ici.

Un peu d'action maintenant

Après avoir passé une bonne nuit dans des vrai lits de riches ,les personnages seront vivement invité à prendre un bain et à changer d'habit car il est vrai qu'ils ne sont pas très présentable .Juste après être tout propre et tout reposé les personnages entendront un cri qui vient de l'étage un bas .Ils devraient s'y précipiter ,ils trouveront facilement la salle d'où provient le cri car ils en verront sortir Viviane toute affolé .Elles leur expliquera dans une sorte de bégaiement que quelqu'un vient d'essayer de la tuer en lui lançant un carreau d'arbalète du haut de la pièce qui comportent un deuxième balcon. Les personnages seront bien sûr rejoint par Marlock quelques instants plus tard .les personnages pourront alors allez voir sur le deuxième balcon d'où le tir à eu lieu, ils découvriront alors un bout de papier chiffonner qui est en fait un prospectus pour un des montreur d'animaux et plus spécialement de serpents et de mygales .Les personnages pourront aussi voir qu'une des fenêtre est ouverte. Un des carreaux de la fenêtre à été brisé pour pouvoir l'ouvrir ,ce qui est surprenant c'est de ne pas voir beaucoup de bris de verre par terre... mais ça c'est pour plus tard .Si les personnages examinent le carreau d'arbalète planté dans le mur par l'assassin ,ils remarqueront qu'il s'agit du même que celui utilisé pour tuer le seigneur .D'ailleurs c'est la même...Viviane leur donnera aussi une description de son agresseur ,il est grand et elle a remarqué qu'il lui manque un doigt à la main gauche .

Enquête en ville...déguisement de rigueur

Les personnages vont peut être avoir envie d'aller enquêter auprès du stand du montreur de serpents .Ils devront se déguiser s'ils ne veulent pas se faire prendre par les gardes ,ils pourront par exemple mettre de grands manteaux capuchonné style faucheuse .Ils devront aussi faire attention et se méfier des fréquent contrôle des gardes qui recherche les meurtriers évadé .Les personnages pourront donc se rendre chez le montreur de serpents .S'ils y vont de jour ,ils pourront apercevoir le bandit qui avait volé la bourse d'un des joueurs .Ils pourront alors le capturer et lui demander ce qu'ils veulent ,il leur dira tout même où se trouve l'assassin. En fait c'est juste un mendiant qui a reçu une petite somme pour dérober la bourse d'un homme afin de le mener dans la pièce .Celui qui l'avait embauché habite l'auberge qui se trouve juste à côté « le lit douillet » .Les personnages n'auront pas de mal à trouver la chambre et le criminel. Si les personnages se rendre là-bas de nuit, ils ne rencontreront pas le mendiant qui est partie dormir ailleurs mais par contre, ils verront sortir de l'auberge un homme qui ne possède que quatre doigts à la main gauche .Dans les deux cas, si les personnages mettent au point un bon plan, ils pourront capturer l'assassin et l'interroger ou le tuer .S'ils l'interrogent, ils pourront savoir qui l'a employé et alors...

Bon, si on faisait une petite explication

En fait ,le commanditaire du meurtre du seigneur c'est sa femme elle même .Et oui, une simple histoire d'amour et de pouvoir .Si elle a commandité se meurtre ,c'est qu'elle a un amant qui peut prétendre au pouvoir si le seigneur meurt .On peut se demander pourquoi elle a fait libérer les personnages ,c'est très simple elle n'a pas l'intention de payer l'assassin car il pourrait faire du chantage et de plus ,il est au courant de trop de chose...De même, après elle compte bien éliminer les personnages en les brûlant car ça ne laisse pas de trace. Bref, les personnages sont tombés dans un gros piège .Voilà, l'histoire est finie.

Et maintenant, si on y allait !

Si les personnages ont éliminé directement l'assassin sans rien lui demander, quand ils rentreront au château et qu'ils annonceront la nouvelle, ils se feront capturer par une dizaine de gardes .Ils pourront donc essayer de s'échapper ou faire autre chose sinon ils finiront brûlé dans les fourneaux du château.

Si les personnages apprennent que Viviane a tout manigancé alors il faut voir comment ils vont agir et s'ils vont pouvoir être disculpé.

Si les personnages n'attrapent pas l'assassin la première fois ils auront le droit à une seconde chance. En effet, le bandit viendra rendre visite à dame Viviane pendant la soirée comme si c'était une connaissance, pas comme un assassin mais ça les personnages ne seront pas obligés de le voir. Par contre, ils seront prévenus après la capture de l'assassin et de son élimination qui aura lieu dans le grand fourneau des sous-sols du château où ils seront eux aussi gracieusement conviés. Ils pourront alors tenter de s'échapper avec ou sans l'assassin. S'ils prennent l'assassin avec eux, ils pourront alors peut-être être disculpés.

Bref il y a plein de solutions et d'échappatoires à cette courte aventure, à vous de voir !

Caractéristique des personnages

Grimson : l'assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	69	70	5+1	6	10	58	3	52	42	51	48	45	43

Compétences : Adresse au tir, camouflage, esquive, escalade, filature, préparation de poisons, spécialisation : armes à deux mains, armes de jet, armes de parade, sarbacane, coups puissants, déplacement silencieux, pistage.

Dotations : Chemise de maille, épée à deux mains, arbalète, 4 couteaux à lancer, grappin plus 10m de cordes, bague avec compartiment poison, 500 pièces d'or.

Marlock : bon soldat et garde du corps de Viviane

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	7+1	6	10	45	2	33	60	45	43	52	42

Compétences : Bagarre, coups assommants, coups puissants, endurance à l'alcool, jeu, spécialisation armes à deux mains, esquive.

Dotations : Chemise de mailles, épée à deux mains, protection diverse.

Soldats

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	44	4	6	8	44	2	40	43	39	50	51	39

Compétences : Spécialisation armes à deux mains, esquive, endurance à l'alcool.

Dotations : Cotte de mailles, épée à deux mains, casque.

Remarques

Les armes à deux mains font -10 en initiative et +2 points de dégâts.

La cotte de maille donne +1 en armure sur le tronc et les jambes, la chemise de maille donne +1 en armure sur le tronc et le casque donne +1 en armure à la tête.

Faire un bond : 2*M-1D6 mètres.