

Scénario Warhammer : **Et trois pucelles ! Trois !**

Introduction :

Tout débute dans la ville de votre choix, il s'agit d'un enlèvement on ne peut plus banale d'une jeune femme qui est la fille d'un seigneur important de la ville. Quand les personnages rentrent dans une auberge pour passer la nuit ou boire un coup, ils voient au comptoir un homme richement habillé qui à l'air déprimé, il est en train de vider un fond de chope de bière. Que les personnages aillent le voir ou pas ils vont devoir le rencontrer ! Et puis s'est tout (enfin c'est qui le maître ici !). L'homme, qui s'appelle **Darvil**, se présentera comme étant la personne chargée de protéger la fille d'un des seigneurs importants de la ville. Ils raconteront alors comment elle s'est fait enlever sous ces yeux par une dizaine d'hommes vêtus d'aube noire genre prêtre d'une secte diabolique (au hasard). Le problème vient du fait qu'il n'aurait pas dû se promener dans la ville sans les gardes, et donc maintenant il ne sait pas quoi faire pour récupérer la fille car il ne veut pas annoncer au seigneur qu'il l'a perdue car sinon il risque de se faire bannir voire tué s'il ne la retrouve pas et ce n'est pas du tout ce qu'il veut. Alors, soudain il a une idée, il propose aux personnages de les engager pour retrouver la fille au plus vite, pendant ce temps, lui se débrouillera pour ne pas avoir à révéler la disparition de la fille. Il les paiera 100 Couronnes d'or chacun s'ils veulent bien travailler pour lui. Si les personnages lui demandent pourquoi il se promenait dans la ville sans garde, il leur dira qu'ils s'étaient déguisés pour visiter incognito les rues de la ville sous les ordres de la fille du seigneur.

1^{ère} partie :

Les indices :

Bon alors, il faut des indices pour permettre aux personnages de retrouver les méchants qui ont enlevé la fille du seigneur qui pour faciliter l'écriture de ce scénario va avoir le droit à un prénom : **Crysania**.

Tout d'abord, Darvil pourra les aider en leur disant qu'il a entendu prononcer par un des bandits le nom d'une divinité : **Khaine**. Il pourra aussi dire aux personnages que c'est le nom du dieu de la mort qu'il est interdit de vénérer.

Ensuite et enfin, il pourra leur montrer l'endroit où Crysania a été enlevée, il s'agit d'une petite rue qui se trouve derrière une auberge, malheureusement il n'a pas pu voir où les bandits sont partis car il a été assommé (d'ailleurs, on peut voir qu'il a une grosse bosse sur le crâne). Voilà, les personnages devront se débrouiller avec ça, ça devrait leur suffire pour le moment.

Mais, qu'est ce qu'on fait avec ça !

1^{ère} possibilité :

Les personnages peuvent décider de se rendre sur les lieux du crime. S'ils vont juste dans la rue, ils ne trouveront rien. Par contre s'ils tentent d'aller plus loin, ils retrouveront dans une marre de boue un paquet d'empreinte de pas qui devrait les conduire sur la piste des bandits. Finalement, s'ils suivent les empreintes, ils finiront par arriver dans un quartier riche puis dans un cul de sac. Dans la rue, se trouvent différentes maisons mais les traces de boue semblent se diriger vers une grande maison gardée par deux gardes. Les personnages vont alors sûrement vouloir faire une petite visite dans la maison, s'ils débrouillent bien, ils devraient finir par trouver le souterrain.

2^{ème} possibilité :

Les personnages peuvent vouloir se tourner vers l'autre piste, celle du dieu Khaine. Ils pourront aller chercher du côté de la bibliothèque, là ils trouveront des renseignements sur le dieu Khaine (voir le livre page 205). Après ils pourront aussi aller chercher auprès des cultes et des prêtres de la ville, ils apprendront qu'il y a en effet un culte du dieu Khaine dans la ville mais que celui-ci est très discret, on se demande même s'il est réellement présent. Si les personnages creusent un peu plus, ils finiront par trouver dans les bas quartiers des hommes qui sont au courant de certaine activité. Ils pourront ainsi trouver l'entrée des souterrains où se trouve le culte.

2^{ème} partie :

Pour la visite des souterrains, c'est par là :

Une fois rendu dans les souterrains d'une manière ou d'une autre, les personnages vont pouvoir poursuivre leur aventure qui se continue à l'aide du plan :

- 1 : Cette pièce est vide, elle est renfermée, à priori elle ne sert à rien.
- 2 : Cette pièce est une salle de repos. On y trouve des lits. Il y a trois moines à l'intérieur.
- 3 : Cette pièce est une salle de culte, elle possède un autel pour les sacrifices ainsi que des bancs pour que les moines puissent s'asseoir.
- 4 : Cette pièce est vide.
- 5 : Cette pièce est une salle de culte avec un autel et des bancs

6 : Cette pièce est la plus grande salle du culte, une trentaine de moines sont entrain de faire des préparatifs pour une cérémonie. On peut voir à l'intérieur trois autels de sacrifice et beaucoup de décoration diabolique. Sur les autels se trouvent trois jeunes filles attachées et bâillonnée, la fille du seigneur est parmi elles.

7 : Cette pièce contient des objets de culte qui sont rangés dans des armoires.

8 : Cette pièce est une bibliothèque de le livre satanique dédié au dieu Khaine .Il y a dix moines à l'intérieur.

9 : Cette pièce est une salle d'écriture, il y a trois moines qui y sont.

10 : Cette pièce ressemble à une salle de réunion, il y a deux moines qui y sont.

11 : Cette pièce est une chambre richement décoré avec des objets démoniaque entre autre mais aussi d'autre objets plus classique comme des meubles .

12 : Cette pièce est une chambre comme la précédente.

13 : Cette pièce est aussi une chambre comme les précédente.

14 : Cette pièce contient dix cellules vides ainsi que trois moines.

Les personnages pourront aussi rencontrer des moines dans les couloirs (à gérer à votre guise en sachant qu'il ne peut pas y avoir plus de moines dans les souterrains que de personnes vivant sur terre !).

Voilà pour la description du souterrain, les personnages n'auront plus qu'à délivrer la fille comme ils veulent. A la fin, faites apparaître la grosse bête immonde que les moines n'auront pas oublié d'invoquer bien sûr !

Profil type d'un moine :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	6	4	9	45	2	62	50	55	56	55	19

Compétence : Bagarre et Désarmement

Equipement : Epée simple

Certains moines ont quelques compétences en magie du Chaos et peuvent transformer leurs frères en zombies (voir page 252)

La bête immonde :

Je n'ai pas envie d'en faire une description, donc pour la description vous verrez sur le tas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	60	10	8	10	30	40	2	0	20	25	0	0	0

La fin :

Une fois que les personnages ont réussi à récupérer la fille, ils n'ont plus qu'à la rendre à Darvil et voilà ils auront fini.

Et puis c'est tout !

Les sous sol de la maison du quartier riche:

Souterrain:

