

Un premier pas vers l'aventure (II)

Scénario Warhammer

Chapitre II

Ce scénario est la suite de « Un premier pas vers l'aventure » :

Intrigue:

Les personnages vont se faire harceler et on va tenter de les tuer. Pour quelles raisons? Qui est l'auteur de ces actes? A vous de trouver..

Introduction

Les personnages sont donc à x (nom de la ville choisie lors du premier scénario) et se préparent soit à partir soit à rester faire des emplettes soit à trouver une nouvelle mission.

Quoiqu'il en soit ils se font aborder par un milicien qui leur indique que le chef de la milice veut leur parler le plus tôt possible.

Lorsqu'ils se rendent à la milice, il les attend pour leur proposer une petite affaire: il est en relation avec un confrère de la ville Quenelles en Bretonnie (voir description p.277 1ere édition) qui veut mettre de l'ordre et il a besoin de personnes externes à la milice pour réaliser des missions pour lui dignes de confiance.

Le chef de la milice vous remet un papier ou il vous recommande à son confrère Patrick Mullay.

Préparatifs et voyage

D'habitude on bâcle le voyage mais ici le scénario tire toute sa force du voyage donc n'hésitez pas à prendre votre temps pour le réaliser.

Que la ville x soit situé au nord, au sud , à l'ouest ou à l'est de Nuln pour gagner du temps ils devront soit emprunter la rivière Soil soit traverser les Montagnes Grises.

Débrouillez vous pour les faire transiter par la rivière puis par la montagne. De toute façon ils ont entre 10 et 15 jours de voyage.

Alors voici quelques épreuves à mettre en travers de leur chemin: dès qu'ils quittent x ils vont essayer de trouver une barque ou une péniche, ils trouveront un homme qui leur propose de leur louer une barque pour 50 CO (pour tout le voyage) qu'ils devront remettre à un homme qui à un entrepôt près de la rivière à 4 jours de canot.

Mais le second jour alors qu'ils naviguent un engin explosif est balancé sur leur barque: 2 chance sur 4 qu'il explose dans les 3 secondes, 1 chance sur 4 qu'ils explose dans les 10 secondes et 1 chance sur 4 qu'il n'explose pas.

En fonction des réactions des persos gérer cet événement, si la bombe ne détruit pas la barque faites les continuer à pied sinon en barque mais de toute façon ils ne trouveront sur place aucune trace de leur agresseur.

Ils arriveront à l'entrepôt pour se faire rembourser ou non ou le contourneront

s'ils ne veulent pas rembourser la barque détruite.

S'ils rencontrent le gérant de l'entrepôt il leur indiquera un guide de montagne habitant à 2 journées de marche au sud.

Faites les se faire attaquer ensuite par 3 bandits, s'ils les tuent ou les capturent ils ont une chance sur 3 de trouver sur l'un d'eux un papier commanditant leur mort (qui n'est pas signé).

Arrivé à la maison du guide, ce dernier les accueille bien chaleureusement a passé la nuit chez eux (les persos commenceront à se méfier de lui et de tout le monde alors que ce dernier n'a rien à voir dans l'affaire) puis leur proposera pour 10 CO par personne la traversée des montagnes.

La nuit à la maison se passe comme vous l'entendez, ensuite ils ont pour 4 à 5 jours de marche à pied pour traverser les Montagnes Grises et arrivé au sud de la forêt de Loren près du fleuve Brienne.

Mais il va se passer des phénomènes bizarre dans les montagnes.

Les Montagnes Grises

La traversée des montagnes se fait sur 2 jours d'ascension, 1 jour de plateaux et 2 jours de descentes.

1^{er} jour d'ascension: rien que de l'herbe puis progressivement que l'on monte des cailloux.

1^{er} Bivouac: pendant la nuit (obligation de faire des tours de garde sinon sauter sur l'occasion) les persos font des rêves, ils rêvent d'une caverne où es caché un trésor dans les montagnes.

2^e jour d'ascension: au milieu de la journée le guide va déclarer etre désorienté ne pas avoir où il est, ne reconnaissant pas les lieux (car le sort de confusion universelle de niveau 3 de magie illusoire p. 174 lui a été lancé pour une durée de 6 round) puis ensuite retrouve les lieux comme si de rien était. Ensuite durant l'après midi les persos vont avoir des hallucinations(sort hallucination de niveau 2 de magie illusoire p.173 pour une durée instantanée) c'est à vous de gérer.

En fait ils sont persécutés par un mage illusionniste de niveau 4 accompagné de 4 chasseurs c'est pour cela qu'ils sont si discrets. Leur but est de tuer les persos pour cela le mage va les guider vers le repère d'un serpent des roches(p.246).

2^e Bivouac: Ils ne sont toujours pas attaqué la nuit mais continue à rêver de cette grotte.

3^e jour le plateau rocailleux: le mage utilise toujours ses sorts de confusion pour désorienter le guide et les persos se retrouvent devant la grotte de leurs rêves en début d'après midi. Le guide toujours désorienté ne va pas reconnaître une grotte de serpent des roches et va rester derrière. Qu'ils rentrent ou pas faites en sorte que le serpent les attaque, pendant la bataille le guide va être assommé et récupérer par le mage et ses acolytes.

Quand le combat sera fini ils retrouveront le guide faisant semblant d'être assommé car il a été remplacé par le mage qui utilise un sort d'illusion sur lui pour se faire passer pour le guide(apparence illusoire p. 172 comme il a beaucoup de points de magie ils peut utiliser ce sort pendant longtemps environ 6 à 7heures ce qui nous

amène au soir).

3^e Bivouac: Le soir sachant que son sort va se dissiper il a ordonné à 3 chasseurs d'attaquer vers 21 heures. L'attaque est effectuée et il en profite pour disparaître après le combat les persos se retrouvent sans guide.

4^e jour la descente: alors qu'ils ne savent où aller les persos croisent le dernier chasseur(vêtu différemment des autres) qui leur propose pour 20CO d'or de les sortir de là (s'ils n'acceptent pas ils risquent de se perdre ou de tomber sur d'autres serpents).

La journée de descente se passera sans anicroches.

4^e Bivouac: nuit tranquille sans rêves ni aucune attaque.

En fait ce chasseur a pour rôle de les conduire dans la forêt de Loren et de leur indiquer une péniche se trouvant sur le fleuve Brienne pour aller à Quenelles.

5^e jour la descente: il ne se passe rien le chasseur est discret et le mage se repose et reprend des points de magie en vue d'une attaque finale.

Le fleuve Brienne:

Arrivé au fleuve Brienne le chasseur les quitte et leur indique un endroit où ils peuvent s'embarquer dans une péniche pour pas cher. En marchant le long du fleuve ils tombent sur la péniche il y a dessus des marchandises et 5 hommes dont le mage.

Ils en ont pour 3 de traversée, le premier jour se passe bien et le deuxième alors qu'ils sont tranquillement entrain de discuter une bagarre éclate entre 2 passagers(ce n'est qu'un leurre) s'ils essaient d'intervenir la bagarre va se généraliser et tous vont se retourner contre eux. Attention à la noyade si personne ne sait nager (aucun des méchants ne savent nager...) à la fin du combat il ne reste qu'un homme celui qui dirige la péniche qui n'est autre que le mage. Il va révéler son identité, provoquer les persos et s'échapper avec un sort de téléportation (p.175). Les persos ne vont pas comprendre pourquoi cela mais en fait il s'enfuit car il a placé une bombe dans un des colis, faites un test d'ouïe pour chaque perso ils doivent faire moins de 20 pour entendre un tic-tac. Ensuite à vous de diriger la suite jusqu'à Quenelles s'ils arrivent sains et saufs sachant qu'ils ne seront plus attaqués.

Épilogue

Les personnages arrivent à Quenelles sans savoir pourquoi on a voulu à leur peau. En fait ce n'est pas terminé le mage reviendra dans un autre scénario pour finir son travail, en fait ils se sont mis à dos une guilde et c'est Wilman qui a commandité leur mort, donc à suivre après les aventures que vous allez vivre à Quenelles.

Votre voyage initiatique est fini maintenant vont démarrer les vrais intrigues et autres, bon courage, on se retrouvera dans le prochain volet **Aventures à Quenelles**.

Expérience

Survivre: 100 points

Trouver l'indice sur un des bandits:20 points

P.S: N'hésitez pas à me faire part de vos critiques, commentaires, remarques mais sachez que l'écriture d'un scénario est longue et que de multiples fautes peuvent apparaître, je m'en excuse d'avance, amusez vous bien, la suite est déjà en phase d'écriture disponible la semaine prochaine. Vous pouvez me contacter à nuln@hotmail.com pour demander des infos ou me donner des docs...

Vantala des Carpates