

A la poursuite du voleur

I – Introduction :

A – L'intrigue :

Une forte récompense est donnée à celui qui rapportera un objet et son voleur au Collège d'Améthyste. Le voleur, un Nécromant nommé Ekracen, a volé un objet permettant d'augmenter les Pouvoirs de la Nécromancie, nommé « *La Sphère de Contrôle* ». Il a de grandes chances de s'enfuir avec et de le rapporter à son Maître, W'soran, le Seigneur Vampire Nécrarque.

B – Localisation de l'action :

L'action principal du scénario se situe à Altdorf et aux alentours, mais une petite introduction se situe bien avant que les PJ arrivent à Altdorf, afin d'introduire l'hécatombe qu'a commis Ekracen et ses serviteurs morts-vivants sur le chemin de Praag à Altdorf.

C – Le voyage jusqu'à Altdorf :

Pour une raison ou une autre, les PJ se dirigent en direction d'Altdorf et sur le chemin, ils vont faire quelques rencontres dont certaines des plus étranges, suivant la composition du groupe. Le mieux est d'avoir dans le groupe au moins un Sorcier et un Guerrier.

D – Détail du Vol :

Un groupe de 20 mercenaires a attaqué l'entrée principale. Les Sorciers de l'entrée n'ont rien vu venir et se sont fait tuer. Cet événement a créé une légère panique au sein des Sorciers et surtout des Apprentis. Profitant de la surprise et le temps de prévenir tous les Sorciers de l'attaque, les mercenaires sont entrés dans le collège. Le Sorcier Marsat et ses 3 apprentis ont fait demi-tour avant d'arrivée sur le lieu du combat suite à un mauvais pressentiment de sa part. Ils sont tombés face à un Nécromancien accompagné de 6 squelettes. En essayant de les neutraliser, ils ont perdu la vie et il semblerait que le Nécromancien a bien été blessé pendant le combat mais il a quand même réussi à fuir avec un objet magique que les Sorciers d'Améthyste protégeaient de se genre d'individu depuis des dizaines d'années. Du cotés des mercenaires, une demi-douzaine ont réussi à s'enfuir, plus de la moitié sont morts et un seul a pu être capturé vivant bien que dans un sale état.

II – Altdorf :

A – L'arrivée dans Altdorf :

C'est le soir, en plein printemps. Si le groupe comporte un Sorcier et un Guerrier, les soldats de la porte d'entrée les questionneront. 20 soldats sortiront quelques secondes après comme pour aller patrouiller jusqu'au moment où les soldats dépassent les PJ. A ce moment là, les soldats encercleront les PJ en disant : « Jetez vos armes et ne faites aucun geste ! ». Plusieurs soldats postés sur les murailles les visent avec des arcs et des arbalètes. S'ils se laissent faire, ils seront conduits à la caserne. Ils seront interrogés à propos de leur provenance et de leur but séparément. S'ils ne posent aucun problème, ils seront relâchés dans la matinée après un repas offert par la caserne. Dans la rue, plusieurs affiches sont placardées sur les murs et les arbres (*Document 1*). Peu de temps après leur libération, ils voient un groupe rassemblé sur la place avec un homme bien habillé au milieu. Si les joueurs se rapprochent du groupe, passez à la partie II.C. Dans le cas contraire, faites leur un test d'écoute pour déterminer s'ils entendent une partie de ce qui est dit.

B – Déjà dans Altdorf :

Si les PJ sont déjà dans la ville, en se promenant par une belle matinée de printemps, ils verront un groupe rassemblé sur la place avec un homme bien habillé au milieu. Si les joueurs se rapprochent du groupe, passez à la partie II.C. Dans le cas contraire, faites leur un test d'écoute pour déterminer s'ils entendent une partie de ce qui est dit.

C – La Mission :

« Oyé Oyé !! Cette nuit, au collège d'Améthyste, un objet a été volé. Le grand Sorcier Alfred Von Glofer offre une récompense de 2000 CO et l'opportunité exceptionnelle de parler à un membre de votre famille décédé à celui qui lui rapporte cet objet ainsi que le Sorcier ayant commis cet acte. Pour les personnes intéressées, veuillez vous présenter à l'entrée du Collège d'Améthyste pour de plus amples informations. »

Voici les seuls indices qui ont pu être sous tirés du Mercenaire :

- Aujourd'hui, au coucher du soleil, à 1Km à l'ouest de Leebourg, le groupe de mercenaire doit récupérer leur récompense : 100 CO chacun.
- Les mercenaires ont été embauchés il y a 10 jours, juste avant de rentrer dans la taverne de Leebourg par un homme habillé entièrement en noir avec des balafres au menton et à la joue droite ainsi que les symboles des répurgateurs de Sigmar. La mission qui leur a été confié est de débarrasser un bâtiment des forces du mal, il s'était présenté comme étant Elan Von Klafgar, un éminent répurgateur de Sigmar et offrait 110 CO chacun. L'homme en question venait de l'auberge se trouvant en face et possédait un accent Impérial. Les mercenaires ont commencé l'attaque sans savoir qu'il s'agissait en réalité du collègue d'Améthyste et une fois qu'ils s'en sont aperçus, le combat avait commencé et ils ont continué le combat pour rester en vie tout en essayant de fuir.

D – Les PNJ en action :

- Un chevalier du nom de Jean-François Le Grand et son écuyer font partie de la chasse à l'homme. Il cherche le fric et n'ont aucun honneur.
- Un groupe de 5 mercenaires est présent aussi. Ils veulent se venger de cet homme pour avoir envoyer des collègues à une mort certaine et dans une fausse mission.
- Albert Hitchkoc et Louis Amronk, deux jeunes domestiques, font partis de l'affaire. Ils veulent prendre contact avec leur mère défunte.

Jean-François Le Grand et son écuyer (29 et 23 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Le Grand	3	57**	39*	5*	4	8**	38*	3**	28	40*	28	31	28	42*
Walter	4	45*	29	2	3	8*	33	2*	30	22	38	32	37	24

Dotations Chevalier	Compétences Chevalier	Dotations Ecuyer	Compétences Ecuyer
Lance de cavalerie	Coups puissants	Chemise de Maille	Coups puissants
Armure de plates	Dressage	Bouclier	Dressage
Bouclier avec blason	Equitation – Cheval	Epée simple	Equitation – Cheval
Bourse 53 CO 38 /-	Esquive	Dague	Esquive
Cheval scellé&harnaché	Etiquette	Bourse 3 CO 10/- et 30s	Etiquette
	Héraldique	Cheval scellé&harnaché	Héraldique
	Soins des animaux	Vêtement propre	Soins des animaux
	Spé : Lance de cavalerie		Escalade
	Désarmement		
	Ambidextrie		

Le groupe de 5 mercenaires, les Lipac (30, 35, 33, 26 et 29 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Al	3	44*	35*	5*	4	8**	41*	2*	31	39*	35	38*	32	32
El	5	41*	30	4	3	8*	44*	2*	35	29	35	34	29	29
Ul	3	34	30	3*	3	8*	37*	1	31	42*	31	31	30	34
Il	5	38	26	3*	2	7**	28	2*	33	30	40	29	36	30
OI	3	34	27	3*	2	8**	30	2*	36	23	31	39	28	31

Dotations	Compétences
Chemise de maille	Coups puissants
Bouclier	Coups assommants
Epée	Conduite d'attelage
Arc + 20 flèches	Esquive
Dague	Désarmement
Bourse :	Soins des Animaux
Al → 1 CO 5 / 20 s	Acuité visuelle
El → 4 CO 5 / 11 s	Danse
Ul → 6 CO 19 / 10 s	Chant
Il → 1 CO 6 / 21 s	Musique
OI → 3 CO 7 / 11 s	

Albert Hitchkoc et Louis Amronk (20 et 22 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Albert	5	41*	31	2	2	6*	30	1	28	27	31	34	31	29
Louis	5	45*	38	2	4	8*	35*	1	35	33	26	30	34	35

Dotations Albert	Compétences Albert	Dotations Louis	Compétences Louis
Gourdin	Esquive	Gourdin	Esquive
Dague	Conduite d'attelages	Dague	Ambidextrie
Bourse 1 CO 11 /-	Etiquette	Bourse 1 CO 12 / 3 s	Alphabétisation
	Acuité auditive		Equitation - cheval

II – Le Voyage jusqu’à Leebourg :

Le voyage prend 10 heures en charrette et 15 heures à pied. Le chevalier et son écuyer sont des fourbes et ils n’aideront pas les autres s’ils sont en danger, ils feront semblant d’être occupés ailleurs. Ils laisseront passer les autres devant afin de dégager le chemin pour éviter tout combat.

A – Première rencontre :

Au bout de 2 heures de voyages, une charrette avec le père, la mère, un petit garçon et une petite fille double les PJ et se dirige en direction de Leebourg. Ils vont très vite mais ne semblent pas avoir peur, ils ne sont donc pas en fuite, ils sont juste pressés.

B – Deuxième rencontre :

4 heures après être partis d’Altdorf, un chariot est renversé en plein milieu de la route et 2 cadavres devant. Derrière le chariot, il y a un troll de pierre avec un petit garçon dans une main et une petite fille dans l’autre, les deux enfants sont inconscients. Il les regarde l’un après l’autre puis commence à manger le garçon en faisant traîner par terre la petite fille qui se réveille sous le choc. Elle voit alors le monstre en étant à l’envers et voit les pieds de son frère dépasser de la bouche du troll. Elle hurle alors de terreur et s’évanouit juste après. En entendant le cri de la fille, le troll la soulève pour la regarder et, alors qu’il n’a toujours pas fini le petit garçon, il croque la petite fille, si les PJs ne sont pas intervenus entre temps.

XP de la rencontre :

10 points pour survivre et 10 points pour sauver la fille. Si elle est tuée : -15 points

Maria Von Grunsbour (10 ans)

Elle possède une belle robe tachée de sang et une broche dans les cheveux. Elle sait déjà lire et écrire correctement et possède une certaine étiquette lorsqu’elle est en présence de personne plus au moins importantes. Elle est terrifiée par les Trolls, étant donné que sa famille s’est faite tuée par l’un d’entre eux devant ses yeux.



III – Le village :

L’aubergiste se souvient très bien d’un personnage habillé en noir car il était vraiment sinistre et les personnes qui l’accompagnaient l’été aussi. Il a entre vue son visage balafré au menton et à la joue droite. Les deux personnes qui l’accompagnaient avaient le visage masqué mais de part leurs carrures, il s’agissait sûrement de soldats ou de garde du corps. Il a pris une chambre pour 3 et pour 2 jours il y a 11 jours. Ils ont toujours mangé leur repas dans leur chambre après l’avoir commandé à l’aubergiste. Le jour du départ, l’aubergiste a même reçu un pourboire équivalent à 2 nuits supplémentaire. L’aubergiste ne verra aucun inconvénient à laisser la chambre de faire inspecter.

Dans la chambre, ils pourront trouver une feuille avec différents lieux et objet (DOCUMENT 2).

IV – Le lieu de rencontre :

(DOCUMENT 3)

Dans le milieu de l'après-midi, des personnes habillés entièrement en noir et en capuche viennent de l'ouest avec un chariot et à environ 1Km de Leebourg, il s'arrête sur le cotés forêt. Les 3 personnes sont en réalité 2 Revenants en armure complète et possédant chacun une épée et un bouclier et 1 squelette possédant une hache et une chemise de maille à manche longue. Ils attendent contre un autre, imitant très bien la position des humains. Une fois en place, 15 squelettes armés d'arc court et de flèches s'installent de l'autre cotés de la rivière derrière les buissons tandis que 10 autres squelettes se cacheront dans les bois, derrière les 3 squelettes qui attendent.

2 heures avant l'heure du rendez-vous, les 5 mercenaires ainsi que les 2 jeunes domestiques arriveront au lieu de rendez-vous. Dès que les mercenaires s'approchent, les squelettes attaquent et 2 mercenaires meurt et 1 autre mercenaire ainsi qu'un domestique sont blessés. Avec l'arrivé des squelettes de la forêt le round suivant, la retraite de ce petit groupe est alors impossible et un autre mercenaire meurt ainsi que les 2 domestiques. Le dernier survivant tente alors une percée désespérée pour échapper aux squelettes, mais se fait tuer avant même de pouvoir passer. Les cadavres sont déplacés dans le chariot, sous la bâche et les squelettes reprennent leurs positions.

Le Chevalier et son écuyer arriveront après ce premier combat mais restera à l'écart pour voir ce qu'il se passe. Au moindre combat qui tourne mal ou qui n'est pas en faveur des gentils, ils partiront rapidement sans plus attendre.

Au moment où les mercenaires engagés s'approcheront des squelettes, ces derniers leurs sautent dessus pendant que les 15 squelettes archers tireront de derrière les buissons de l'autre cotés de la rive et que les 10 squelettes entourent les mercenaires de chaque cotés pour empêcher toute fuite. Deux des 6 mercenaires meurt dans le premier round suivi de 2 autres morts. Pris de cours et la peur au ventre, les 2 derniers tenteront alors de s'échapper mais mourront sous les rafales de flèches et les coups des squelettes. Ensuite, les 6 cadavres sont placés dans le chariot vide et ce repart vers l'ouest. Voilà le déroulement des choses si les PJs n'interviennent pas.

Le nécromant, quant à lui, se trouve sur son cheval à 300 mètres à l'ouest avec une longue vue et 2 Revenants habillés entièrement en noir et possédant des épées à 2 mains se trouvent de chaque cotés de lui. Il contrôle et surveille la scène de là-bas grâce à la sphère de contrôle qui lui permet de contrôler ses squelettes de ci loin. S'il n'y a aucun problème, il repart vers l'ouest avec le chariot loin derrière lui loin derrière lui après avoir vérifié que le chariot n'était pas suivi. En cas de problèmes, Ekrarcen enverra ses 2 Revenants prendre part au combat puis incantera le sort Pied léger sur son cheval pour fuir à toute vitesse (un cheval avec 18 de M sera très difficile à rattraper). Avec 27 PM restant, il pourra lancer le sort pendant 24 minutes (et il lui restera 1PM plus les PM présents dans ses objets magiques). Si ce n'est pas suffisant pour semer d'éventuels poursuivants (ce qui est peu probable), au MJ d'improviser sa fuite.

V – Conclusion :

Il est pratiquement impossible que le Nécromancien se fasse tuer ou se fasse attraper. Il a bien prévu son coup depuis plusieurs jours et il est assez intelligent pour prévoir ce qu'il pourrait se passer. Malheureusement pour lui, il a quand même commis une petite erreur, il a laissé une feuille de note tomber dans sa chambre ! De plus, avec un peu de recherches, les PJs pourront déduire la destination du Nécromant : Kislev ! Comme il a été dit au début, plusieurs patrouilles ont été tuées entre Altdorf et Kislev.

Dans le prochain scénario, les PJs devront utiliser toutes leurs ressources pour se lancer à la poursuite du Nécromant et de ses complices. Car d'après le document qu'ils ont trouvé, une autre personne, nommé Antonio Finn, serait dans le coup. D'après le document et les traces, vers où vont se diriger les PJs ? Vont-ils arriver à temps (et donc choisir la bonne cible) pour sauver les différentes victimes ou les différents objets inscrit sur le document ? Vont-ils se séparer pour avoir plus de chances ?

A suivre...

Ekragen le Nécromant (Humain de 27 ans et 1m85) (XP : 20)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Ekragen	3	39*	32	4*	4*	10***	53**	1	39*	38*	58**	44*	48*	27

APP : 7

Compétences :	PM : 47	Sorts :
Incantation :	PM restant : 27	G0 : Zone de silence
- Magie Grise Niveau 0, 1 et 2	PF : 4	G0 : Alarme magique
- Magie Nécromantique Niveau 1 et 2	Dotations :	G1 : Apparence illusoire
Alphabétisation	Epée longue	G1 : Mort rampante
Conscience de la magie	Bâton de l'aigle (Contient 2	G1 : Vol
Déplacement silencieux urbain	PM par jour – non utilisé)	G2 : Imitation
Equitation	Cagoule, veste, bottes et	G2 : Pied léger
Esquive	gants en cuir	G2 : Soins des blessures légères
Etiquette	Echarpe rouge (Magique –	N1 : Evocation de Mort-vivants
Fuite	Résistance au froid 2%)	N1 : Possession
Héraldique	Habits foncés avec capuches	N2 : Arrêt de l'instabilité
Identification des parchemins	Symbole des répurgateurs de Sigmar	
Identification des plantes	Gemme contenant 8PM (non utilise)	
Identification des runes	Bague d'anti-magie dans une bourse (1% résistance à magie, Bloque les pouvoirs de son possesseur, impossible de porter un objet magique dans la main ou se trouve la bague)	
Identification des mort-vivants		
Méditation		
Sens de la magie	Bourse : 50 CO 10 /- et 32 DK, 67 Dg, 10 Pl	
Résistance aux poisons : 10%	La Sphère de Contrôle (Document 4 pour les caractéristiques)	

Squelettes (XP : 8 pour les squelettes normaux et 15,5 pour les revenants)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Squelette	4	35	27	3	3	5	20	1	18	18	18	18	38	-
Revenant	4	45	35	4	4	9	30	2	18	75	18	85	95	18

Règles spéciales	Dotations Revenants	Compétences Louis
Causent la peur	Armure de plaques complètes	Epée longue
Immunité à la psychologie et aux poisons	Epée à 2 mains	Bouclier
Ne peut pas courir sauf en charge		
Dégâts critiques et supplémentaires impossible		
Squelette : Tomberont en poussière si le nécromant s'éloigne à plus de 500 mètres (hors de la zone de contrôle du Nécromant. Les Revenants ne sont pas affectés et continueront ce qu'ils faisaient.		
<i>A part les arcs et les flèches qui ont été fourni par le nécromant, tout le reste de l'équipement a été créé en même temps que le squelette et donc tombera en poussière en même temps que le squelette.</i>		

VI – Remise de l'XP :

Bah en fait, il n'y a pas grand-chose...

Tableau des bonnes idées :

Joueurs →
Bonnes idées (+5 XP)					
Mauvaises actions (- 5 XP)					
Total :					

Expérience du Scénario :

Joueurs →
Trouver le Document 1 (XP : 10)					
Sauver les mercenaires du pièges du Nécromant (XP : 5 par mercenaire)					
Arriver à suivre le Nécromant (XP : 10)					
Toucher le Nécromant (XP : 10)					
Interprétation du personnage (XP : sur 60)					
Total :					

Total : 145 XP + les bonnes idées.

Document 1

AVIS A LA POPULATION

Une série de meurtre a eu lieu sur le chemin Kisleu → Altdorf.

Personne ne sait s'il est seul où s'ils sont plusieurs mais certaines traces viendrait à penser qu'ils sont plusieurs et seraient composés d'un Sorcier et d'au moins un Guerrier.

Restez vigilant si vous prenez la route.

Si vous avez des indices, si vous avez aperçu quelque chose ou si vous avez rencontré un groupe de personne correspondant à ce groupe, prévenez immédiatement les autorités afin d'arrêter ce groupe au plus vite. Plusieurs voyageurs, soldats et patrouilleurs ont déjà été tué !

Le scribe du Roi

Document 2

Les ingrédients nécessaire pour sa fabrication

32 coeurs d'Humain	Antonio et Moi	OK
Le coeur pur d'une pretresse de Shallya	Moi	OK
2 cerveaux d'Elfe	Antonio	OK
La sphere de controle a Altdorf	Moi	
La bague de transmutation a Norfelty	Antonio	
L'artefact de la momie a Nehekhara	Antonio et moi	
L'oeil de Gormac a Gatland	Moi	
L'artefact des Anciens a Nuln	Antonio	
Le coeur d'une petite fille de la noblesse	Moi	
8 yeux de Nain	Antonio	

Document 3



La charrette est « garée » hors du chemin, à la lisière de la forêt.
De chaque cotés de la rivière, des multitudes de buissons plus ou moins importants sont présents.

Document 4

La Sphère de Contrôle

Historique : Créé par le Grand Nécromancien Vanhal, cet objet magique a de grands pouvoirs magiques permettant de renforcer considérablement ceux qui « jouent » avec les morts. Grâce à cet objet, Vanhal surpassé tous les Nécromanciens de son temps, arrivant presque à égaler la puissance de Nagash. Malheureusement, il n'eut pas la joie de posséder longtemps ce terrible artefact, à cause d'un jeune voleur qui parvint à s'introduire dans son repaire et de lui voler plusieurs puissants objets dont celui là. Le but du voleur n'était pas spécialement cet objet, mais de se faire reconnaître par la guilde des voleurs d'Altdorf. Il parvient ainsi à entrer au sein de cette guilde, en offrant les divers objets de Vanhal au chef de la guilde. Le lendemain de l'arrivée de la Sphère dans les trésors de la guilde, le chef de la guilde mourut de manière inexplicable alors qu'il venait de sortir dans la rue à son habitude. A partir de là, la guilde connût des dizaines de malheurs jusqu'au jour où le bâtiment dans lequel se trouvait les trésors et les membres de la guilde s'écroula, tuant ainsi la plupart des voleurs et faisant disparaître la Sphère de Contrôle et la plupart des trésors de la guilde. Des années plus tard, un prêtre de Véréna tomba sur la Sphère alors qu'il faisait des recherches dans les ruines d'une maison dont les occupants sont morts avec l'incendie du bâtiment. Après avoir identifié la sphère, il la confia aux Sorciers d'Améthyste, les seuls qui pouvaient la garder sans craindre les malheurs qui accompagnaient la Sphère. Plusieurs centaines d'années plus tard, un Nécromant nommé Ekrarcen parvient à dérober la Sphère au principal Collège d'Améthyste d'Altdorf, n'hésitant pas à tuer les Sorciers s'y trouvant et ainsi se mettre à dos ses derniers.



Description : Elle se présente sous la forme d'une sphère de couleur rouge et avec de très légère nuance de couleur. A certains endroits, certaines lignes font penser que la sphère est fissurée mais il n'en est rien. L'alliance dans lequel est faite la sphère est inconnue mais il est extrêmement dur, assez pour qu'il ne soit pas détruit mais gardé à l'abri des personnes malveillantes.

Pouvoirs magiques :

Lorsqu'un Nécromant a cet objet sur lui :

→ **Contrôle :** La zone de contrôle des Mort-vivants est multipliée par 5 et le nombre de Mort-vivants pouvant être contrôlé par le Nécromant est multiplié par 2.

→ **Renfort :** Deux fois par jour, le Nécromant peut évoquer un Revenant sans avoir besoin d'ingrédient mais en dépensant 5 PM. La connaissance et le niveau du sort ne sont pas requis pour pouvoir l'évoquer. Les Revenants évoqués par cette méthode ne sont pas affectés par le pouvoir de dédoublement de la Sphère de Contrôle.

→ **Stabilité :** Les Mort-vivants sous le contrôle du Nécromant effectuent leur test d'instabilité avec un bonus au Test de FM égale à 10 fois le niveau du Nécromant.

Lorsque la sphère est tenue dans la main nue du Nécromant :

→ **Dédoublement :** Tous les Mort-vivants évoqués se dédoublent sans dépense de PM supplémentaire et sans ingrédient supplémentaire.

→ **Puissance :** Tous les squelettes créés ont un +20 en FM et un +10 en CC et CT permanent, y compris les squelettes clonés. De plus, ils seront équipés au minimum avec une épée longue de mauvaise qualité.

Lorsque la sphère est possédée par une personne ne maîtrisant pas la Nécromancie :

→ **Châtiment :** Toutes les douze heures, un malheur à 50% de chance de s'abattre sur cette personne, allant de la chute bénigne dans le meilleur des cas à la mort dans le pire des cas (Au MJ à gérer). Ce pouvoir n'est pas actif sur les Sorciers d'Améthyste.

Prix : 25.000 CO (entre Nécromant uniquement, sinon, il ne s'agit que d'un objet maudit pour les autres)