

# Les Dernières Pièces

## I – Introduction :

### A – L'intrigue :

Ce scénario est la suite du scénario « A la poursuite du voleur ». Un objet appelé « *L'artefact des Anciens* » va être volé à Nuln par des mercenaires engagés par Ekrarcen. Ce dernier va faire croire aux PJs qu'il est maintenant un Vampire de la famille des Nécarques grâce à Wind, un élève de son maître possédant des cicatrices comme lui et lui ressemblant lorsqu'il porte les mêmes vêtements d'Ekrarcen. En échange de son équipement, sa fortune et du dernier ingrédient pour leur maître (et la gloire qu'il en retirera), Wind va prendre la place d'Ekrarcen tandis que ce dernier va mourir pour renaître dans le corps de Camille.

### B – Localisation de l'action :

L'action principal du scénario se situe à Nuln et aux alentours, mais une petite introduction là où se trouve les PJs au début du scénario permet de leur rappeler l'existence d'Ekrarcen et du projet de mon maître.

### D – Situation des PJs :

Après avoir vaqué à leur occupation, les PJs sont dérangés par un soldat leur apportant un message important de l'Empereur.



## II – Tout se bouscule :

### A – Le messager :

Sur le chemin, pendant le repas du midi, les PJs verront arriver au galop un cavalier portant un casque de la Garde Impériale, la Reiksguard. Il a aussi une armure de cuir complète et son destrier une armure de cuir légère le tout au couleur de la Reiksguard. Il a une épée bâtarde et un bouclier de la Reiksguard.

A l'approche du groupe, il ralentit pour passer à coté en les regardant et s'arrête d'un coup en s'écriant : « **Je vous ai enfin trouvé !!! Ca fait des semaines que je vous cherche !** ». Il descend de cheval puis enlève son casque. Il s'agit de Benrengar Cleevland, un soldat de la Reiksguard vous ayant remercié à maintes reprises de l'aide que les PJs ont apporté (test d'Int pour s'en rappeler).

Quelques instants plus tard, il continue : « **J'ai été envoyé en urgence par l'Empereur en personne afin de vous apporter cette missive. Ne sachant pas où vous vous trouviez, j'ai perdu beaucoup de temps à vous chercher et j'ai peu dormi** » tout en donnant la lettre avec le sceau de l'Empereur sur la fermeture à ..... (*Document 1*).

La liste des objets dont il est question dans le *Document 1* est en possession des PJs suite au scénario « A la poursuite du voleur ».

S'ils sont proches de Nuln, les PJs devraient aller dans sa direction. Trouvez un moyen de les faire changer de direction pour Nuln s'ils vont ailleurs.

### Benrengar Cleevland, garde impérial (25 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Albert	3	65 ***	35 *	5 **	3 *	10 *****	51 **	3 **	27	54 **	40 *	51 **	40 *	44 **

Dotations	Compétences
Casque complet	Coups puissants
Epée bâtarde	Désarmement
Bourse 2 CO 11 /-	Etiquette
Bouclier	Héraldique
Dague	Alphabétisation
Cheval de guerre	Equitation
Lance de cavalerie	Coups assommants
	Coups précis
	Esquive



### B – Sur le chemin :

Ca sera au MJ de déterminer le nombre de jours de voyage jusqu'à Nuln. Il faudra aussi déterminer un temps « normal », un temps « lent » et un temps « très lent » afin de savoir dans quelle tranche se situe leur arrivée.

Une fois les rencontres programmées, ajouter la rencontre suivante :

Aux abords de la route, quelques jours avant d'arriver à Nuln, il y a 3 cadavres de Nains des montagnes qui sont en train d'être mangé par 3 mutants. Tous les corps sont privés de leurs yeux, l'un d'eux a un bras en moins et un autre a une jambe en moins, mangés par les mutants. Ils sont morts suite à des coups d'épées et de haches. Il n'y a ni arme, ni armure, ni bourse, sûrement déjà dépouillés. Les yeux ont été retirés des corps proprement, sûrement par un chirurgien.

Il s'agit de 3 des 4 Nains qui ont été utilisés afin de rassembler les composants de la liste.

### Mutant : Glorf, Potéto et Loucha (11 XP, 9 XP et 16 XP)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Glorf	4	38	30	4	2	8	43	4	31	32	26	33	34	38
Potéto	4	41	36	2	2	6	37	2	28	29	31	24	33	27
Loucha	4	41	33	4	4	10	26	2	37	27	25	36	28	35

Dotations Glorf		Compétences Glorf		Dotations Potéto		Compétences Potéto	
Bourse 1 CO 15 / 25 s		Coups puissants		Bourse 2 CO 1 / 33 s		Esquive	
		Acuité auditive				Ambidextrie	
		Esquive				Coups puissants	
Mutation Glorf		Ambidextrie		Mutation Potéto			
3 yeux				2 yeux pédonculaires			
3 Bras tentaculaire				Ventouses de partout			
1 Queue épineuse				2 Tridents à la place des mains			
Mutations Loucha		Dotations Loucha		Compétences Loucha		Mort: nuage de poison: Engourdit pour 24H (-10/-1 partout)	
Obésité immodérée		Bourse 3 CO 16 /-		Ambidextrie			
Ailes		2 Poings américains		Bagarre			
Peau violette				Bourrasque de vent avec ses ailes : Test de Fx5 ou éjecté sur plusieurs mètres, à modifier suivant le poids)			
Puanteur (engourdit les adversaires -10/-1)							

### III – L'arrivée à Nuhn :

Suivant à quel moment les PJs arrivent (en fonction du temps déterminé précédemment), allez à la partie correspondante :

#### A – Arrivée normal – Le soleil se couche :

La ville est calme, les habitants commencent à rentrer chez eux petit à petit avec le soleil qui se couche. Le soleil n'est même pas encore complètement couché qu'une agitation grandissante s'installe au cœur de la ville lorsque la cloche d'alerte retentit. Sur la place, un homme crie : « **La fille de Louis Von Nurn vient d'être enlevée. Les coupables semblent être des mercenaires et sont aux nombres de 6. Ceux qui parviendront à ramener la petite Camille saine et sauve à sa famille recevront une récompense de 100 CO de la part de Louis Von Nurn et de 200 CO de la part d'Emmanuelle Von Liebwitz, comtesse électrice du Wissenland. Ils sont actuellement en fuite dans la ville en direction de l'ouest.** ».

La plupart des soldats de la ville sont à la poursuite des mercenaires et les habitants s'enferment dans leurs maisons afin de se protéger des mercenaires. Seul un groupe de 3 Nains des montagnes (un tueur et 2 mercenaires) ainsi que les soldats sont à la recherche des kidnappeurs.

Les mercenaires sont sortis de la ville par l'est et se dirigent dans la forêt pour rejoindre leur repaire vers le nord est.

Profitant de la confusion, si les PJs n'interviennent pas, Ekrarcen s'emparera de « *l'artefact des Anciens* » et sortira de la ville avec. Dans le cas où il est poursuivi, Ekrarcen est accompagné de 3 squelettes habillés de la même façon que lui et avec un même paquet dans les bras, le corps et la tête cachée. Comme s'ils y avaient 4 répliques, ils partiront dans 4 directions opposées. Ekrarcen ira en direction du nord pour se diriger ensuite à l'est. S'il est quand même poursuivi, il incantera Pied léger pour aller plus vite, puis, en courant, il relèvera des Squelettes pour bloquer l'avancée de ses poursuivants.

#### B – Arrivée lente – Le soleil vient s'est couché :

La ville commence à bouger, des soldats cours dans tous les sens. Il ne reste plus qu'un soldat à l'entrée de la ville et il fait plus attention au remue ménage à l'intérieur que les arrivants de l'extérieur. Il s'excusera si les PJs l'interpellent et pourra répondre à leurs questions s'ils demandent ce qu'il se passe. Il dira que des mercenaires ont enlevé la fille du Seigneur Von Nurn et que tous les soldats sont à leurs trousses.

Les mercenaires sont pratiquement arrivés dans leur repaire mais en laissant pas mal de traces derrière eux : 2 de leurs compagnons sont morts dans la poursuite et la panique leur a fait commettre des erreurs.

Ekrarcen est arrivé avant les mercenaires au repaire grâce à son sort de pied léger. Il les attend en levant plusieurs Squelettes devant et derrière la cabane (la plupart des squelettes sont derrière afin que les mercenaires ne les voient pas).

### C – Arrivée très lente – La nuit est bien présente :

Les entrées de la ville sont gardées par 10 soldats (au lieu de 3 habituellement), un feu est allumé afin de voir un peu plus loin dans la forêt. Dès l'approche du groupe, 10 soldats supplémentaires viennent à l'entrée et tous sont sur leurs gardes. Après avoir vérifié que le groupe n'est pas ceux recherché, ils les font entrer. Si les PJs demandent ce qu'il se passe, l'un des gardes dira : « **La fille du Seigneur Von Nurn s'est fait enlevé et pendant que la plupart d'entre nous cherchaient les mercenaires qui ont fait le coup, un intrus en a profité pour pénétrer dans la salle au trésor de la ville et voler des objets.** ». Si les PJs demandent ce que sont ces objets, le garde ne pourra pas répondre et les dirigera vers le capitaine de la garde Andrew Grinsbur. Ce dernier, si les PJs se présentent, pourra leur en apprendre plus sur cette affaire :

Camille Von Nurn : Aucune rançon n'a été demandée pour la fille du Seigneur Von Nurn, 2 mercenaires ont été tués pendant la fuite. D'après des témoins, ils se seraient dirigés vers l'ouest, mais pour d'autres, ils seraient allés vers l'est.

Les objets volés : Les gardes restés sur place pour protéger la salle de trésor se sont fait tuer à coup d'épée. Les coups montrent qu'il y aurait eu plusieurs assaillants peu doués au combat. Des témoins auraient vu plusieurs silhouettes encapuchonnées s'éloigner de la salle aux trésors portant un objet chacun. Toutefois, nous n'avons pu relever qu'un seul objet manquant : *l'artefact des Anciens*.

Si les PJs cherchent à l'est, ils pourront trouver plusieurs traces s'éloignant de la ville (Test de Pistage).

### Ekragen le Nécromant (Humain de 27 ans et 1m85) (XP : 40)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Ekragen	3	39 *	42 *	4 *	4 *	12 *****	53 **	1	49 **	48 **	70 ***	64 ***	68 ***	27

APP : 3

Compétences :	PM magie grise : 32	Sorts :
Incantation :	<b>PM restant :</b>	G0 : Zone de silence
- Magie Grise Niv. 0, 1 et 2	<b>PM magie nécro : 45</b>	G0 : Alarme magique
- Magie Nécromantique Niv. 1, 2, 3 et 4	<b>PM restant :</b>	G1 : Apparence illusoire
Alphabétisation	<b>PF : 6</b>	G1 : Mort rampante
Baratin	<b>Dotations :</b>	G1 : Vol
Comédie	Habits foncés avec capuches	G2 : Imitation
Connaissance des démons	Cagoule, veste, bottes et gants en cuir (1 PA)	G2 : Pied léger
Connaissance des mort-vivants	Écharpe rouge (Magique – Résistance au froid 2%)	G2 : Soins des blessures légères
Conscience de la magie		N1 : Evocation de Mort-vivants
Déplacement silencieux urbain	Bâton de l'aigle (Contient 2 PM par jour – non utilisé)	N1 : Possession
Equitation		N2 : Arrêt de l'instabilité
Esquive	Epée longue	N2 : Contrôle des Mort-vivants
Etiquette		N3 : Aura d'os
Fabrication de drogues	Arc normal avec 36 flèches	N3 : Vol d'âme
Fuite		N4 : Vie dans la mort
Héraldique	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 parchemins		
Identification des plantes		
Identification des runes	Potion de soin (1D4+1 B)	
Méditation	(Document 4)	
Sens de la magie	Bourse : 50 CO 10 /- et 32 DK, 67 Dg, 10 Pl	
Résistance aux poisons : 20%	Des ingrédients pour pouvoir faire plusieurs fois la plupart des sorts	

## **IV – Le repaire des kidnappeurs :**

*(Document 2)*

Les différentes parties correspondantes là encore aux différents moments où les PJs pourraient arriver. Ça sera au MJ de varier un peu si les PJs vont plus ou moins vite pour arriver au repaire en fonction de leur arrivée en ville. Il s'agit d'une simple cabane au milieu de la forêt avec une cheminée sans fumée.

### **A – Arrivée normal – Combat pour la vie :**

Le combat fait rage entre les mercenaires et les squelettes mais les squelettes sont en train de gagner et les mercenaires vont bientôt y passer s'ils ne sont pas aidés. Les survivants pourront dire ce qu'il s'est passé en dernier :

---

Ekrarcen dit : « **Je vous félicite d'avoir réussi, voici comme convenue la somme due** » puis il marmonne quelques mots et un squelette portant une bourse s'approche (il a en réalité lancé le sort Pied léger sur lui).

Ekrarcen prend la fille sur son épaule et commence à s'éloigner en marmonnant quelques mots pendant que les mercenaires prennent la grosse bourse pour ne voir que du métal après l'avoir ouvert (il a incanté Apparence Illusoire afin de prendre l'apparence d'un Vampire).

Ekrarcen dit à ce moment là : « **Maintenant que j'ai le dernier ingrédient pour mon maître, vous allez mourir de la main d'Ekrarcen Nécrarque, Comte Vampire.** » en se retournant la tête découverte, avec des dents de vampire dépassant de sa bouche. Puis il se retourne et court très rapidement à travers bois tel un vampire.

---

Les mercenaires encore en vie pourront dire aux PJs que le « Vampire » avait une planque plus loin à l'est, dans une crypte abandonnée et qu'ils comptaient le dénoncer lorsqu'ils auraient été payés.

### **B – Arrivée lente – A l'agonie :**

Le combat entre les mercenaires et les squelettes est terminé et il reste quelques squelettes encore debout pour aucun mercenaire debout. En cherchant un peu, ils verront un mercenaire à l'agonie dans un coin. S'ils parviennent à le sauver (potion de soin des blessures graves ou sorts de soins des blessures graves), il pourra raconter ce qu'il y a au dessus. Sinon, il ne pourra dire que quelques mots avant de succomber : « **Vengez-nous, c'est un vampire, il se trouve dans une crypte à l'est.** »

### **C – Arrivée très lente – L'hécatombe :**

Le combat est fini depuis longtemps et leur seul moyen de retrouver le Nécromant est de suivre la piste (sauf si l'un des PJs a de quoi parler avec un mort récent ou un objet aidant d'une quelconque façon). Le groupe de 3 Nains cherche aussi dans les environs les mercenaires et le vampire sans succès pour le moment.

Ils risquent de mettre du temps à trouver l'endroit mais ils y parviendront sûrement.

**Le groupe de 8 mercenaires, 2 survivants (30 et 35 ans)**

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cradem	4	42*	36*	3*	4*	7*	41*	2*	35	38*	27	45*	28	27
Energ	4	47*	48*	5*	5*	8**	41*	2*	39	23	31	33	37	39

Dotations	Compétences	
Chemise de maille	Coups puissants	Désarmement
Bouclier	Coups assommants	Musique
Épée	Conduite d'attelage	Chant
Arc + 20 flèches	Esquive	Danse
Dague		
Bourse :	Cradem → 12 CO 15 /-	Energ → 11 CO 51 /-

**Squelettes (XP : 7 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	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-
Revenant	4	55	25	4	5	9	40	2	18	75	18	85	75	-

Règles spéciales	Dotations Revenants	Compétences Louis
Causent la peur	Armure de plaques complètes	Épée longue
Immunité à la psychologie et aux poisons	Épée longue	Bouclier
Dégâts critiques et supplémentaires impossible	Bouclier	
Squelette : Tomberont en poussière si le nécromant s'éloigne à plus de 1000 mètres (hors de la zone de contrôle du Nécromant. Les Revenants ne sont pas affectés et continueront ce qu'ils faisaient).		
<i>Tout l'équipement a été créé en même temps que le squelette et donc tombera en poussière en même temps que le squelette.</i>		

**Oldor Gorimson, Brokk Grundison et Yanni Haakonson (2 mercenaires Nains et 1 tueur nain)**

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Oldor	4	51*	25	5*	5*	8**	30*	2*	24	46	36	52	53	33
Brokk	4	55*	22	4*	6*	7*	26*	2*	20	59*	42	48	52	23
Yanni	5	62**	31	4**	5*	12****	46**	3**	28	59*	40	72**	55	27

Dotations Oldor	Compétences Oldor	Dotations Brokk	Compétences Brokk
Hache de guerre naine	Alphabétisation	Hache de guerre naine	Alphabétisation
Côte de mailles complète naine	Bagarre	Côte de mailles complète naine	Bagarre
	Chant		Coups assommants
Casque	Coups assommants	Casque	Coups puissants
Bouclier	Coups puissants	Bouclier	Désarmement
Bourse 1 CO 8 /-	Désarmement	Bourse 5 CO 6 /-	Esquive
	Esquive		Résistance accrue
Compétences Yanni		Dotations Yanni	Tatouages Yanni
Armes de spé : Hache à 2 mains		Hache à deux mains naines	Marque du glacier : +15% Résistance au froid
Bagarre	Désarmement	Hache de guerre naine	
Coups puissants	Esquive	Bourse 2 CO 8 /-	
Coups précis			
Course à pied			

## V – Opération à cœur ouvert :

(Document 3)

### A – Préliminaire :

Dans la crypte, le nécrarque attend l'arrivée des « sauveurs » avec impatience. Avant cette attente, voilà ce qu'il s'est passé :

---

Avant l'arrivée d'Ekrarcen, Wind, un jeune comte vampire nécrarque ami d'Ekrarcen, a fait quelques préparatifs : Creuser un trou à une centaine de mètres au sud, préparer des sangles sur une table de torture, des instruments de chirurgien et un bocal avec du chloroforme d'une taille suffisante pour mettre un cœur.

Ekrarcen arrive dans la crypte avec la fille sur son épaule. Il la place sur la table de tortures, l'attache par les mains, les pieds, le cou et le bassin afin qu'elle ne bouge pas d'un millimètre. A l'aide d'un morceau de bois, il tape la tête de la fille qui saigne. Il découpe son chemisier, l'écarte et trace des lignes de coupe là où il faut afin de récupérer le cœur proprement. Ensuite, il incante le sort Vol d'âme sur la fille afin de lui retirer son âme. Puis, Ekrarcen donne tout son équipement et ses habits à Wind en lui demandant de les mettre et en lui disant de mettre l'anneau d'anti-magie à l'un des doigts de pied de la fille lorsque le moment sera venu.

Sous l'effet du sort Pied léger, Ekrarcen et Wind partent ensuite en direction du trou précédemment creusé et Ekrarcen place la boule de cristal contenant l'âme de la fille au fond du trou et la recouvre de terre. Ensuite, Ekrarcen incante le sort Vie dans la Mort, fait un signe à Wind et ce dernier tue Ekrarcen qui tombe dans le trou. Wind incante le sort « Conservation d'un corps » puis ordonne à ses squelettes de reboucher le trou. Pendant ce temps, l'esprit d'Ekrarcen va prendre possession du corps de la fille. A ce moment là, une douleur intense envahit l'esprit d'Ekrarcen qui tente de contenir la douleur de la blessure à la tête. Wind retourne auprès de la fille devenue Ekrarcen et ce dernier dit avec une voix de gamine : « [C'est la dernière ligne droite, je compte sur toi et n'hésites pas à fuir si la situation est désespérée. Il nous reste plus qu'à attendre mes sauveurs. Le dernier acte promet d'être marrant](#) » et, jusqu'à l'arrivée des « sauveurs », il restera à côté de la fille et en profitera pour étudier le sort « Vie dans la Mort » et faire croire qu'il est prêt à découper la fille au cas où ils viendraient par le plafond.

---

### B – Arrivée des PJs :

La crypte se situe plus profondément dans la forêt que la cabane. Tout autour se trouve une quarantaine de squelettes armés et l'entrée de la crypte est gardée par 2 revenants améliorés. Ils sont tous protégés de la prochaine instabilité. Leurs ordres sont d'empêcher quiconque de pénétrer dans la crypte, de former un mur et d'attaquer si quelqu'un s'approche.

A l'intérieur, 5 autres revenants gardent l'accès à la salle de torture. S'ils commencent à combattre, Wind passera la tête par la porte afin de voir ce qu'il se passe et si les revenants tombent rapidement, Wind dira : « [Encore vous ? Vous ne m'arrêterait pas la prochaine fois ! On se reverra !](#) »

Puis il retourne dans la salle de torture et utilise le parchemin de Vol pour fuir par le plafond ouvert (les PJs qui ont une acuité auditive pourront entendre les gémissements d'une petite fille dans la salle où se trouve le Nécrarque). S'il n'arrive pas à fuir, il combattra jusqu'à ce qu'il ait une ouverture pour fuir. Une fois un peu éloigné, il attendra quelques secondes au cas où ses squelettes parviennent à tuer les intrus. Si tel est le cas, il reviendra prendre place près de Camille. Sinon, il se transformera en chauve-souris géante et s'enfuira le plus loin possible afin de chercher un abri pour la journée et il sera très difficile pour les PJs de le trouver étant donné qu'il ne laisse aucune trace en volant.



### **C – Délivrance :**

En arrivant dans la salle de tortures, les PJs verront Camille attachée très fortement à une table de torture par les mains, les pieds, le cou et la taille. Elle est habillée avec des beaux habits : Chemisier blanc, gants blancs tachés de sang, très belle robe, chaussettes chaudes et petites chaussures avec des nœuds papillons dessus. Elle a reçu un choc puissant sur la tête et elle saigne abondamment. Sa poitrine est découverte, les habits découpés au couteau, et des lignes de découpes sont dessinées à la craie sur sa poitrine (comme pour extraire un cœur d'un corps proprement). Tous les outils nécessaires sont présents sur une petite table à cotés : scalpel, couteau, bocal rempli de formol afin de mettre l'organe, etc.

### **D – La supercherie :**

Les PJs pourront peut-être voir à travers la supercherie s'ils se doutent eux-mêmes de quelque chose et enquêtent (Sort de détection du bien et du mal, trop de questions embarrassantes, etc.). Si un puissant Sorcier fait partie du groupe, le MJ pourra lui faire un test d'Int avec un malus égale à 50 moins 5 fois son niveau. En cas de réussite, il pensera que quelque chose ne va pas, mais il ne saura pas quoi.

Si Camille/Ekrarcen est soignée magiquement, elle a 1% de résistance à la magie à cause de la bague d'anti-magie. Si elle résiste aux soins magiques, le test d'Int du Sorcier pourra être relancé avec moitié moins de malus.

Grâce à l'anneau d'anti-magie, tous ceux qui possèdent « Sens de la magie » et « Conscience de la magie » ne pourront pas détecter la moindre présence magique en touchant Camille/Ekrarcen ou en se concentrant près de Camille/Ekrarcen.

Si Camille/Ekrarcen vient à être questionnée, les compétences « Baratin » et « Comédie » d'Ekrarcen lui seront utiles pour tenter de dissiper les doutes. Elle fera semblant de faire l'amnésique et d'avoir peur de tout ce qui bouge étant donné qu'Ekrarcen ne connaît pas les souvenirs et le passé de Camille. Elle aura droit à un bonus à son test de Soc grâce au choc qu'il a reçu à la tête et grâce à l'apparence innocente de Camille.

Si, malgré tous ces efforts, Camille/Ekrarcen est démasqué (les PJs pensent que Camille n'est pas Camille mais sans se douter que c'est Ekrarcen), elle tentera son dernier mensonge : « Je m'appelle en réalité Isabelle de Portier et je viens de Bretonnie. J'ai été capturé par Ekrarcen et ça fait des semaines, peut-être des mois parce que j'ai des trous noirs des fois, qu'il se sert de moi pour ses expériences. Je ne sais pas ce qu'il m'a fait mais je me retrouve dans le corps de cette jeune fille. J'avais trop peur d'être tué ou brûlé, c'est pour cette raison que je n'ai rien dit. Pitié, je ne veux pas mourir, je n'ai que 20 ans ! » Si ce dernier mensonge ne fonctionne pas et qu'elle n'a pas de moyen de fuite, elle pleurera à ne pas s'arrêter (toujours en faisant semblant).

Ayant 0 point de magie dû à la bague d'anti-magie, elle n'aura aucun moyen de se défendre. Il sera donc facile aux PJs de la capturer.

### Wind le Nécrarque (Comte Vampire et 1m84) (XP : 56)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Wind	5 **	38 *	46 *	3 *	5 **	24 ****	70 ****	2 *	45 **	54 **	51 **	48 **	52 **	27

APP : 5

Compétences :	Points de Sang : 44	Sorts :
Incantation :	PS restant :	P1 : Transformation en vers géant
- Magie Nécromantique Niveau 1,2,3	PM magie nécro : 29	P1 : Appel des goules
Alphabétisation	PM restant :	P2 : Transformation en chauve-souris
Calcul Mental		N1 : Bouclier d'os
Chimie	Dotations :	N1 : Evocation de Mort-vivants
Chirurgie	Habits foncés avec capuches	N1 : Possession
Connaissance des Démons	Cagoule, veste, bottes et	N1 : Robustesse de la mort
Connaissance des mort-vivants	gants en cuir (1 PA)	N2 : Arrêt de l'instabilité
Conscience de la magie	Écharpe rouge (Magique –	N2 : Conservation d'un corps
Coups puissants	Résistance au froid 2%)	N2 : Contrôle des Mort-vivants
Dosage	Bâton de l'aigle (Contient 2	N2 : Evocation d'un cauchemard
Equitation - Montures terrestres	PM par jour – non utilisé)	N2 : Main de poussière
Esquive	Epée longue	N3 : Aura d'os
Evaluation	Arc normal avec 36 flèches	N3 : Evocation d'un revenant
Fabrication de Drogues	Potion de soin (1D4+1 B)	N3 : Evocation d'une horde de MV
Identification des Runes	Parchemin de sort de Vol	N3 : Vieillesse
Incantation de bataille	Bourse : 70 CO 130 /- et 32 DK, 67 Dg, 10 Pl	
Incantation de combat	Des ingrédients pour pouvoir faire plusieurs fois la plupart des sorts	
Préparation de poisons	(Document 4)	
Sens de la magie	« L'artefact des Anciens »	
Vision nocturne 70 mètres		

### Camille Von Nurn (10 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Camille	3-	24-	23-	2-	2	6-	29	1	23-	18-	35	24-	30	37
Camille possédée par Ekrarcen	3-	39 *	43 *	2-	2	6-	29	1	23-	48 **	70 ***	64 ***	38 ***	27

Les – désignent les caractéristiques réduites dues à son jeune âge et qui augmenteront naturellement en grandissant.

Dotations	Compétences
Vêtements de très bonne qualité :	Charisme
Chemisier blanc, gants blancs tachés de sang, très belle robe, chaussettes chaudes et petites chaussures avec des nœuds papillons dessus. Le haut de la robe et le chemisier sont découpés au couteau.	Danse
	Etiquette
	Héraldique
	Acuité auditive
	Chance



## **V – Préparation de la suite :**

Maintenant que le scénario est fini, il faut préparer le nouveau scénario en anticipant les questions et les actions des PJs.

### **A – La bague de transmutation :**

Il s'agit du dernier objet de la liste pour lequel les PJs n'ont pas de nouvelle. Malheureusement pour eux, l'objet a déjà été volé il y a plusieurs mois. Ils pourront apprendre qu'un groupe de mort-vivants composé d'un nécromant et de 35 squelettes ont pénétré dans la propriété du possesseur de la bague, lui ont volé la bague et l'ont ensuite tué. Le nécromant ayant fait le coup correspondrait à la description d'Ekrarcen.

### **B – Les rumeurs :**

Un messager des principautés frontalières pourra donner les rumeurs suivantes tel quelles tandis qu'un marchand ou des voyageurs donneront les rumeurs de manières vagues et peu détaillées :

- En se dirigeant vers les principautés frontalières, ils pourront apprendre qu'un village des principautés frontalières a été pratiquement rasé par un groupe de plusieurs vampires il y a quelques mois.
- Une armée mort-vivante a été repérée au sud des principautés frontalières et se dirigerait vers le nord. Apparemment, elle viendrait du sud des Terres des Morts et serait composée de milliers de squelettes dont plusieurs dizaines de chars squelettes, géants d'os, rois des tombes et prêtres-liches. Les principautés frontalières sont en état d'alerte en permanence.

## **VI – Conclusion :**

Encore une fois, le plan du Nécromant est bien ficelé. Son but principal étant de changer d'apparence et de se faire oublier. De ce fait, s'il parvient à tromper les PJs, ces derniers n'entendront plus parler de lui ou suivront une autre personne si Carne est toujours en vie. Si les PJs sont parvenus à tuer Carne, ils ont donc récupéré « *l'artefact des anciens* » en plus de quelques objets appartenant à Ekrarcen ainsi qu'une lettre avec quelques informations importantes.

Dans le prochain scénario, les PJs devront utiliser toutes leurs ressources pour se lancer à la poursuite Carne (qui se fait passer pour Ekrarcen) et/ou du reste du groupe afin de contrecarrer les plans de leur chef.

**A suivre...**

## VII – Remise de l'XP :

Le principal, et c'est le plus dur, c'est découvrir le plan du Nécromant et de le contrer en sauvant Camille. Malheureusement, son plan est tellement bien conçu (normalement) qu'il est peu probable qu'il soit découvert. Qu'il soit découvert ou non n'est pas un problème, cela n'influencera en aucun cas la suite de la mini-campagne.

### Tableau des bonnes idées :

Joueurs →	.....	.....	.....	.....	.....
Bonnes idées (+5 XP)					
Mauvaises actions (- 5 XP)					
<b>Total :</b>					

### Expérience du Scénario :

Joueurs →	.....	.....	.....	.....	.....
Sépulture descente pour les Nains (XP : 10)					
Arriver à suivre les événements dans un temps « normal » (10 XP), « lent » (5 XP)					
Sauver les mercenaires du pièges du Nécromant (XP : 5 par mercenaire)					
Trouver la cabane du Nécromant (XP : 10)					
Trouver la crypte (XP : 15)					
Ramener Camille tel que trouver (XP : 50)					
Découvrir le plan du Nécromant, sauver Camille et la ramener à ses parents (XP : 100)					
Tuer le Nécrarque et récupérer les informations qu'il possède (XP : 30)					
Interprétation du personnage (XP : sur 60)					
<b>Total :</b>					

**Total : 245 XP + les bonnes idées.**

## Document 1

*Bonjour à vous,*

*Suite à votre mise en garde, nous avons renforcé la sécurité des objets convoités par ce Nécromant. Toutefois, l'œil de Gormac a quand même été dérobé. Les autorités sur place n'ont rien pu faire pour l'en empêcher.*

*Nos meilleurs sorciers ont fait des recherches sur ce qui pourrait être créé avec les objets que vous avez cités et nous n'avons rien trouvé jusqu'à ce qu'on soit aidé par nos alliés les Elfes. Nous avons pu déterminer que la plupart des composants sont nécessaires à la fabrication des anneaux du crépuscule. Pour les composants supplémentaires, nous supposons qu'ils sont là pour améliorer les pouvoirs de ces anneaux à un seuil proche du cataclysme. Le plus basique de ces anneaux peut faire apparaître la nuit en plein jour pendant plusieurs dizaines de minutes.*

*Le plus puissant de ces anneaux pourraient transformer toutes les journées en des nuits continuelles.*

*Vous devez les empêcher de fabriquer un tel objet, pour tous les peuples vivants sur cette terre.*

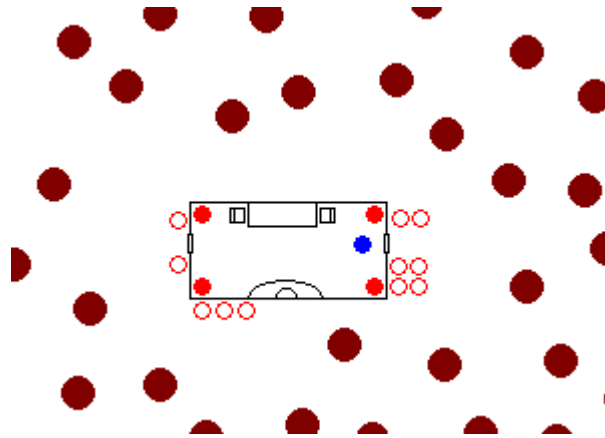
*Le scribe de sa Majesté  
l'Empereur Karl Franz*

## Document 2

Voici la position des squelettes et d'Ekrarcen avant l'arrivée des 4 mercenaires survivants. Il vous suffit de modeler le dessin suivant quand arrive les PJs.

La cabane est composée d'une table avec une chaise de chaque coté, une cheminée et une porte de chaque coté.

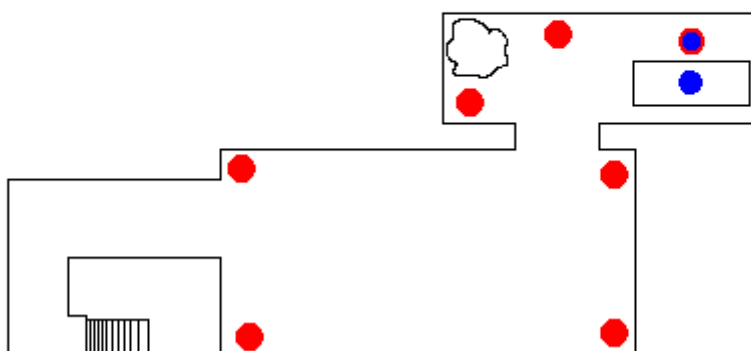
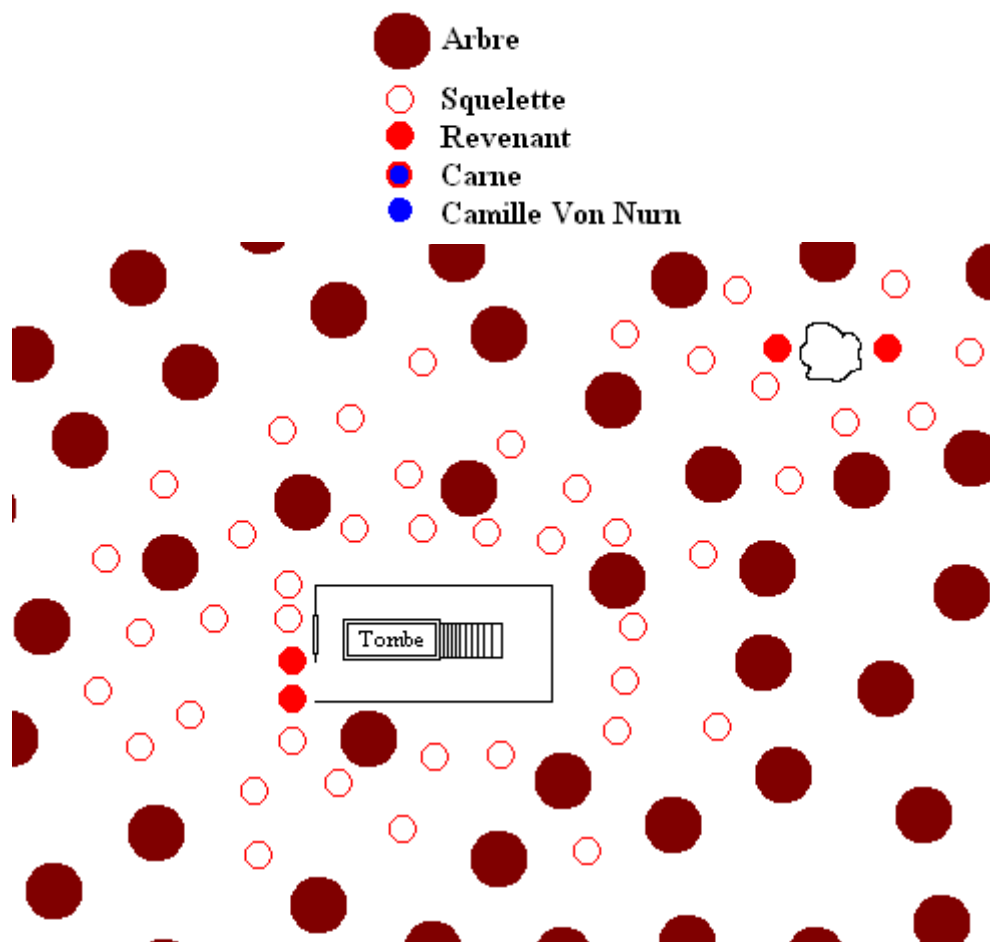
- Arbre
- Squelette
- Ekrarcen
- Revenant



### Document 3

Quelque soit le temps que les PJs mettent pour venir, la disposition changera peu.

L'entrée du sous-terrain se fait grâce à un escalier se trouvant juste à droite de la tombe. Au nord-est, à quelques mètres de la crypte, un trou donne accès à la salle de torture 4 mètres plus bas et est gardé par 2 revenants. C'est par ce trou que le vampire tentera de s'enfuir.



Document 4

*Bonjour Ekrarcen*

*Le maître s'impatiente pour les deux composants manquants. Notre ère est bientôt là, ce n'est pas encore le moment de se relâcher. En plus, les 4 Grands t'ont convoqué, toi et les 3 autres. Ils ont une nouvelle mission à vous confier. Dès que tu a les derniers composants, rejoint le Maître au château, il t'attend avec impatience.*

*Wind*