

MAIS OÙ SONT-ILS DONC PASSÉS ?

Scénario simple pour un groupe moyen d'environ 3 joueurs. Un ou plusieurs guerriers seront appréciés.

Introduction :

Les personnages sont à Averheim depuis 5 jours (prix des auberges, repas, etc.. = 3Co et 17/-).

Ils apprennent dans une taverne que la nuit dernière une nouvelle tombe a été ouverte et vidée dans le cimetière et que les prêtres de Morr sont furieux de la situation. Le coupable est activement recherché...

Chapitre 1 - Voilà une mission pour nos joueurs !



Arrivée au temple de Morr, proche du cimetière de la cité.

Les personnages verront une agitation inhabituelle. Plusieurs prêtres circulent l'air tendu mais ce qui choque le groupe sera surtout la présence de 2 gardes noirs et d'une dizaine d'initiés/écuyers qui patrouillent le cimetière. De jour comme de nuit.

Les personnages pourront aller se présenter aux prêtres pour en apprendre plus sur cette tombe ouverte. Tout d'abord ils se feront rembarrer mais, alors qu'ils allaient s'en aller, le prêtre en question (un certain « père Ghünt ») les amènera vers un templier de la garde noire. Il présentera les pj comme « les personnes dont ils ont besoin ».

Le templier (Sir Jonas Van Markel) sera d'abord perplexe mais finira par céder à

l'insistance du prêtre.

Les pj se voient alors expliquer la situation. La tombe ouverte (la 4ème en un mois) est celle d'un marchand mort il y a 10 ans : Frederich Dessk (aucun intérêt à enquêter de ce côté). Le cercueil et le corps ont disparu... Les autorités en la matière (le temple de Morr) suspectent des trafiquants de cadavres d'être mêlés à ces exactions. Le plus étrange c'est que le cimetière est gardé la nuit et que personne n'a été repéré. Etant donné qu'à chaque fois il pleut il n'y a pas de traces à suivre... Ce qui les rend bien nerveux.

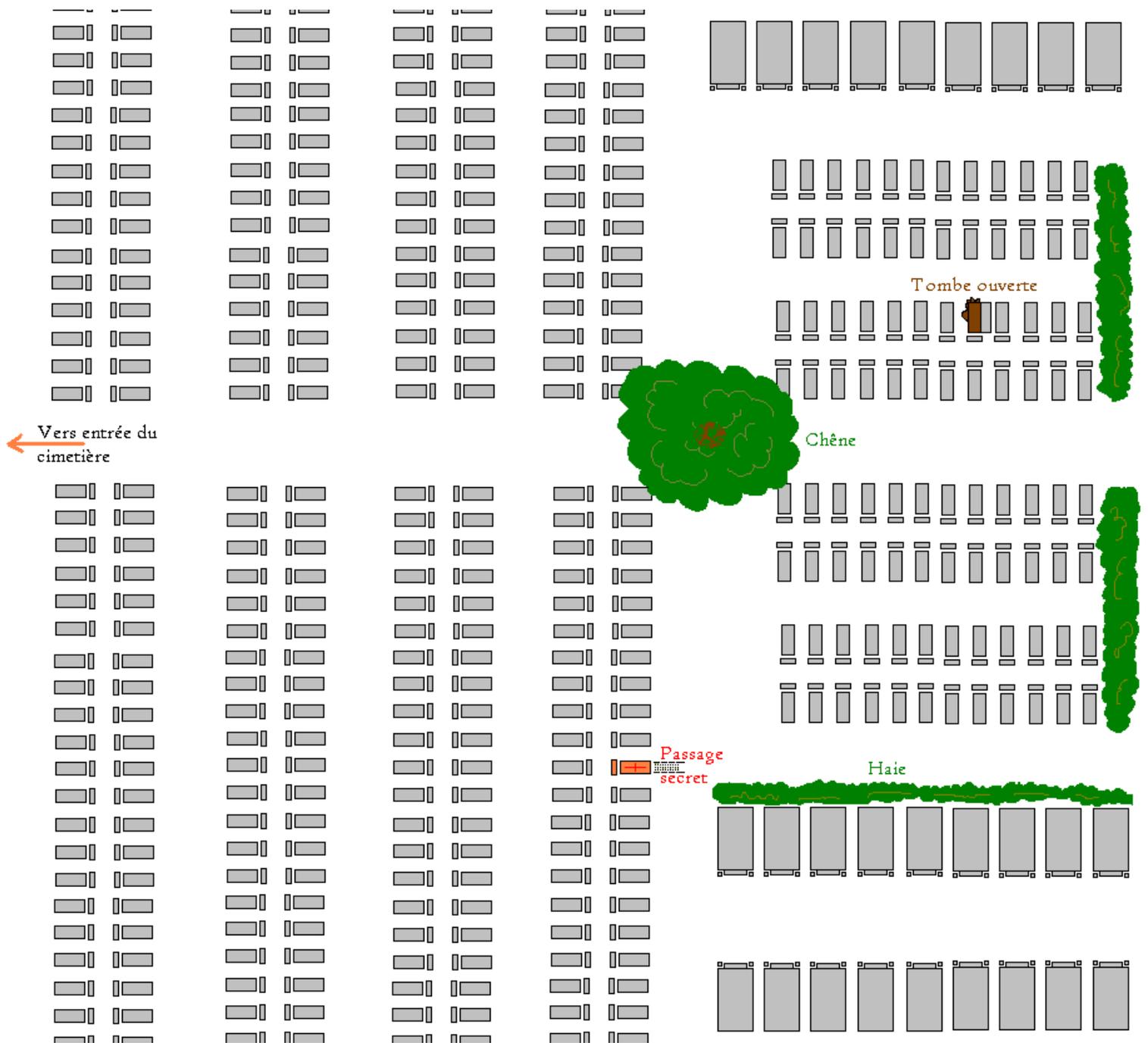
Ils proposent une récompense totale de 150Co aux personnages si ces derniers arrêtent les trafiquants et mettent fin à ces vols ! Si les trafiquants sont capturés vivants le temple de Morr promet une rallonge totale de 75Co ! Soit 225Co ce qui est une somme assez coquette !



Chapitre 2 - A la recherche des pilleurs de tombes

Il n'y a presque aucun indice à la disposition des personnages. En allant inspecter les tombes ils ne découvriront pas grand-chose. MAIS : en étant très pointilleux et très minutieux ils pourront découvrir un ongle cassé d'une taille assez imposante (une griffe de goule en fait...).





Les personnages pourront alors monter la garde de nuit avec les initiés et les templiers. Les trois premières nuits seront calmes. Mais la quatrième, alors qu'il pleut à torrents, il se passera un nouveau vol.

Les personnages, loin des autres gardes, verront lors de leur garde une silhouette voutée à l'intérieur du cimetière. En la suivant avec un MAXIMUM de discrétion ils pourront découvrir une tombe vidée !! Personne n'a rien vu. Ils voient alors une nouvelle silhouette quelques mètres plus loin. Alors qu'ils s'approchent de sa position ils perdent sa trace...

Les « voleurs » sont en fait passés par un passage secret dans le cimetière caché par une tombe.

Les personnages pourront alors fouiller les alentours. S'ils cherchent du côté des tombes ils pourront, s'ils sont doués à cause de la pluie, trouver une pierre tombale abritant de manière très impressionnante un mécanisme de passage secret ! En l'actionnant la tombe s'ouvrira d'un coup sec pour laisser place à un escalier en légère pente qui descend vers les profondeurs...

Chapitre 3 - Le repaire du nécromant

Les personnages déambuleront alors dans une cachette souterraine étant en fait l'abri d'un nécromant et de ses sbires.

Les premiers bruits de combat attireront toute une troupe de serviteurs vers les pj. Le nécromant pourra alors préparer sa défense. Il n'est pas bon au combat et ses sorts sont limités. Il fera tout pour que ses sbires le protègent et en dernier recours prendra la fuite par un passage dérobé. Les pj pourront alors le poursuivre.



Dieter Jurgelson, nécromant niveau 1

1m91

Mauvais

XP : 10 points

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	28	3	4	12	40	1	49	38	44	46	47	23

Compétences de nécromant n°1... rien d'utile au combat

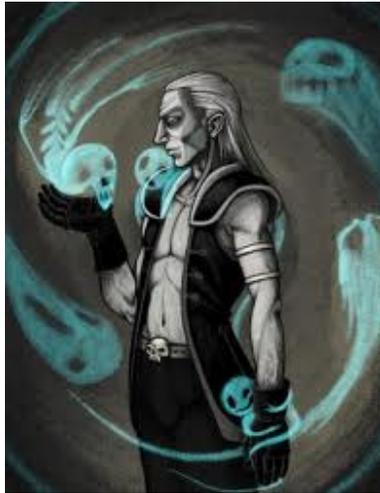
Sortilèges utiles au combat:

- invocation de squelettes
- main de la mort
- vieillissement

Équipement : Faucille, robes noires usées, parchemin de boule de feu, parchemin de rafale de vent, potion de développement cérébral temporaire (+25Int pour 1 heure), potion de rapidité (+1M et +20I pour 5 minutes), fiole de poison de goule (6 doses), clef en bronze pour ouvrir son coffre, anneau mineur des flammes (résistance feu +12).

Dans le coffre (fermé à clef) de Dieter Jurgelson :

Grimoire de nécromancie avancée (1 sort de n°3) ; caissette avec 21Co, 97/-, 79ss, un petit rubis (6Co), une petite améthyste (5Co), une grosse pépite d'or (10Co) ; 1 potion de force de troll (+3F / -20Int et perte de la parole pour 1 minute) ; un fragment de fer météoritique (de quoi faire forger un casque simple par exemple).



Alors que le nécromant prend la fuite à cheval les personnages devront se lancer à sa poursuite. S'ils n'ont pas de cheval ni de moyen d'en récupérer un... ça semble perdu. Ils devront trouver vite des montures et poursuivre le nécromant !! Sinon c'est un demi-échec de la mission.

Une fois le nécromant vaincu ou capturé les personnages pourront retourner au temple de Morr pour toucher leur or.

Si le nécromant est capturé un bucher visant à le purifier sera organisé trois jours plus tard. Pas mal de gens viendront admirer « le spectacle ». Certains auront appris que les personnages sont responsables de la capture de cet être maléfique. Les personnages auront donc un bonus de 2 de réputation à Averheim.

Attribution des points d'expérience :

- Dénicher le nécromant et le mettre hors circuit (capturé ou mort) = 100XP et +2 de réputation à Averheim.
- Nettoyer totalement son repaire = Bonus de 25XP
- Détruire les grimoires et recherches nécromantiques = Bonus de 25XP
- Roleplay = Maximum 50XP