

## *Scénario warhammer*

### « **Tel est pris qui croyait prendre !** »

Ce scénario se découpe en trois parties interdépendantes. Cependant il est possible de n'en jouer qu'une des trois. Il a été testé dans les deux cas : alors à vos dés !!

## **Partie I**

Les joueurs sont au départ dans une ville quelconque (*Pitsput dans l'empire*) où ils trouvent une annonce (**annexe 2**), quelqu'un cherche des volontaires pour aller chasser le tuhad, c'est ainsi que les habitants l'ont surnommé puisqu'ils ne savent pas encore à quelle race appartient ce monstre. Les habitants de la ville savent que c'est la blague préférée de **Boromisto** pour les étrangers et ont fini par s'y faire puisque cela finit toujours bien. Ils entrent donc dans le jeu de ce vieux farceur. Le seul renseignement qu'ils pourront trouver sera que c'est le propriétaire du château de la colline de l'abîme qui cherche à le tuer car les habitants s'y sont habitués et puis Tuhad ne s'approche jamais du village mais en revanche est souvent proche du château. Aucune disparition n'a été signalée, il ne semble pas se nourrir d'être humain, il doit probablement chasser dans la forêt un peu plus loin. En somme, il ne pose pas de problème au village. **Le message est signé : Boromisto** (farce). Après plusieurs jours de recherches et quelques rencontres inopportunes mais sans trop de problèmes, sur la route les joueurs se trouvent près d'un château qui semble plutôt sympathique de loin et bien entretenu. L'orage est près à éclater alors qu'il s'en approche de plus en plus. Rien d'autre à l'horizon, mais de toute façon, ce lieu à l'air plutôt accueillant. Il est probable que les joueurs veuillent s'approcher de ce château. Quand ils arriveront la porte sera fermée, mais s'ils frappent on viendra leur ouvrir. La personne qui se tient devant eux est **Major**, le majordome. Il leur demande : « **Si vous voulez bien patienter ces messieurs dames auront bientôt terminé, en attendant veuillez me suivre** ». Il les mène jusqu'à un petit salon où les personnages pourront s'asseoir. **un petit jet d'acuité auditive** permettra d'entendre la conversation qui se passe dans le salon d'en face (**si les joueurs le faisaient volontairement ils auront un petit bonus**). Ils entendront alors la conversation suivante :

*« Major vient de m'annoncer une visite. Nous ne sommes que trois et leur venue peut être bénéfique. Il serait bien que personne ne soit au courant de cette disparition. Ils pourront sûrement nous aider, de toute façon ils n'auront pas le choix et puis se sera tout à leur avantage.*

*Alors qu'en pensez - vous?*

*Après tout ce n'est pas une mauvaise idée. Et puis cela nous évitera de le faire seul. Après tout nous ne savons pas à quoi nous attendre. Pour moi c'est d'accord!*

*Puisque vous semblez déjà avoir décidé, je ne peut que m'incliner.  
D'accord! »*

La première personne qui parle est **Boromisto**, c'est un homme assez séduisant, bel homme. Un humain assez grand, de corpulence assez imposante. Son visage est cependant assez inexpressif et a des cheveux longs noirs. C'est lui qui semble mener la conversation.

La seconde personne est une femme qui ressemble beaucoup physiquement à **Boromisto**. Elle a les cheveux longs de la même couleur (Noir), et est elle aussi assez séduisante. Elle porte une longue robe étincelante de très bonne facture.

La troisième personne semble un peu plus âgé, et très sage. Il a très peu parlé et a un visage un peu plus fermé que les précédentes personnes. C'est un homme d'une corpulence moyenne, et qui semble avoir déjà bien vécu. Les personnages ne le rencontreront pas tout de suite. C'est le dernier qu'ils verront.

La femme se nomme : **Estrella**, et l'homme sage : **Sabio**.

Après un court instant, le jeune homme entre dans le salon seule.

Il salue les aventuriers :

*« Messieurs (mesdames), que me vaut l'honneur de votre visite ?*

.....

*Je me ferais une joie de vous offrir l'hospitalité. Je vois que vous semblez parcourir le rue et les collines. (tenue vestimentaire)*

*Mais nous parlerons de tout cela devant un bon repas. Major vous montrera vos chambres puis vous accompagnera jusqu'au salon où le dîner sera servi. »*

**Major** montre leur chambre aux joueurs cela leur permettra de constater que le château est vraiment bien entretenu. au détour de certains couloirs fermés, les joueurs pourront faire un ou deux jets d'**intelligence** pour percer les illusions. La difficulté est élevé car ce sont des sorts de niveau 3. S'ils percent l'illusion, ils verront que les couloirs ne se termine pas réellement mais qu'ils continuent puis font un coude. Tout de suite après s'être installé dans leurs chambres, **Major les accompagnera** jusqu'au salon où le dîner est servi.

A la table les attendra trois personnes :

L'homme qu'ils ont déjà rencontré : **Boromisto**

Une femme plutôt séduisante : **Estrella**

Un homme assez âgé : **Sabio**

Le dîner se déroulera bien à moins que les joueurs n'y mettent de leur. Boromisto leur parlera de ses aventures précédentes, Estrella participera un peu à la conversation, quand à Sabio il est très peu bavard.

A un moment du repas : *« J'ai à ce propos un petit service à vous proposer qui payera plus que l'annonce posée au village, puisque vous avez du le deviner, c'est moi qui est posée cette annonce. Acceptez - vous ce travail? (les joueurs ne pourront pas savoir avant d'avoir répondu de quel travail il s'agit. Le secret doit être conservé »*

*Fort bien, il est sage de l'accepter. Je vous explique la situation : comme vous pouvez le constater en dehors de vous nous ne sommes que trois à cette table. Or, habituellement nous serions six. Comme vous venez de le comprendre, trois de nos amis ont été enlevé. Aucune demande nous a été formulé. En revanche, nous avons commencé notre enquête et savons qui détient nos amis. C'est : Nécormanio. Il demeure à quelques terres d'ici, et habite dans une sorte de petite maison isolée. Rien de très luxueux. Je vous montrerais comment y aller. Votre travail est donc de nous ramener vivant bien sur, nos amis. Ce sont deux femmes et un homme. En notre absence, ils ont été surpris dans leur sommeil. Nous ne savons pas comment et ses hommes est parvenu a entrer dans le château de nuit. Vous serez payé après le travail, mais je subviendrais à vos besoins en ce qui concerne la nourriture pour la route et l'équipement strictement nécessaire. Avez - vous d'autres questions ?»*

**Boromisto** remet aux joueurs quelques herbes de soins pour eux mais aussi pour les amis pour le cas où ils aient souffert de leur séjour.

Les joueurs après s'être reposé la journée courante pourront partir en direction de cette petite maison. Il y aura sûrement quelques rencontres inopportunes. En arrivant sur place, ils se rendront compte que cette maison n'est pas si petite que cela. Certes plus petite que le château et mal entretenue, mais elle est plutôt grande.

### ***Voire plan en annexe 1***

Les personnes occupant cette maison ne sont autres que : un nécromant, et ses « hommes de main » (morts vivants au choix.....).

*Pour la petite histoire :*

**Boromisto** a aussi fait le coup du Tuhad au propriétaire de cette baraque. Seulement le « HIC » c'est qu'il les a envoyé un peu trop loin et plus de la moitié de l'équipe est morte. De retour au château, il leur a expliqué la farce qui ne le a pas plus du tout. Il a bien sur payer pour le dédommagement, mais une somme insignifiante. A l'époque, ces jeunes étaient des jeunes du village. Comme ils avaient été exilés de la ville les villageois on juste pensé que s'était une bonne leçon, même s'ils ne savent pas tout. Les jeunes restants ne sont jamais revenus et n'ont plus jamais faits parler d'eux. L'un d'entre eux est mort dans une aventure quelconques, et les deux autres se sont tournés vers le chaos. Le but étant bien entendu de se venger le moment voulu. Ce moment étant atteint, il a enlevé de nuit la moitié de la famille. Boromisto sit bien sur pourquoi ceux ci ont été enlevé puisque **Nicormanio** n'a pas pu s'empêcher de laisser quelque chose.

*Pour le résultat de l'action : se reporter aux différentes monstruosité que peut faire une personne de ce style. La seule personne épargné par tout cela sera une des deux femmes. Tout simplement parce qu'elle était la dernière.*

Les aventuriers trouvent **Suerta** dans un état lamentable mais elle est encore en vie. Le retour au château se passe sans trop d'encombres.

# Partie II

## *Les retombées du Tuhad*

Après avoir ramené **Suerta** à **Boromisto**, les PJs peuvent avoir envie de poursuivre notre ami **Nicormanio**. (S'ils se sont rendu compte de la supercherie sinon à vous de faire de la sorte). Si ce n'est vraiment pas le cas, c'est lui qui viendra à eux avec de nouvelles forces et il se débrouillera pour avoir le temps de « refaire ses troupes ». Cependant si après leur exploits les PJs ont compris et veulent se débarrasser de lui, ou encore s'ils en parle à \***Boromisto** celui - ci va les engager pour le tuer. Dans les diverses sources d'informations, ils pourront retourner ( ou peut être sont - ils partis directement ?) à l'habitation de **Boromisto**. S'ils n'ont pas trop tardé, ils retrouveront des traces de « Bâtard » et peut être comprendront - ils ? Sans tout cela ca seront eux les proies.

- Dans le cas où ils poursuivent **Nicormanio**, ils verront qu'ils s'enfuit en direction du. ....

La chasse commencera.

- Dans le cas où ils ne se sont rendu compte de rien, **Nicormanio** attaquera dans la nuit suivante au château en profitant de l'occasion pour s'occuper de **Boromisto**. De même si les PJs décident de l'attendre au château.

Lors de ses élucubrations morbides, **Nicormanio** aura l'intention d'utiliser **Boromisto** pour ses sorts. Il voudra donc pour cela le dépecer.

# Partie III

Suite au scénario, il est possible d'enchaîner un scénario de type celui de casus belli « Hors série N°2 » avec l'intervention d'un monstre « *Le Tuhad* » dans les rêves des PJs. (Quand on crie trop au loup plus personne y croit).

Le scénario commence dans une auberge (celle de la ville des scénario d'avant) où les PJs sont interrompus dans leur conversation par un jeune du village. Celui - ci semble agité et demande à leur parler mais pas ici, la nuit suivante, au fond d'une grange.

Il leur racontera son rêve où « *Le Tuhad* » est intervenu. Il leur expliquera qu'il a vu un combat et que lui - même est blessé ( il montrera quelques égratignures). Il leur demandera avec son plus grand sérieux de partir à la chasse de ce *Tuhad* dans les forêts. Cet incident doit paraître insignifiant. Cela étant, il leur décrit les lieux et suite à un bruit qui retiendra l'attention des PJs, le p'tio disparaîtra après leur avoir dit d'attendre encore une nuit au village. C'est au cours de cette nuit que le *Tuhad* interviendra.

C'est ici que vous pouvez vous référer au Casus Belli hors série n°2, sinon improvisez !!!

*Ci après une petite idée d'impro*

*Idée d'impro et adaptation :*

*Les PJs sont brutalement réveillés par des hurlements. Il semble y avoir une émeute ou quelque chose du même genre. En se penchant à la fenêtre, ils pourront voir une bête énorme dévorer tout ce qui passe devant elle. Si les PJs ne sortent pas le Tuhad tournera la tête et ira vers eux.*

*Le combat se déroulera dans la rue. D'un peu plus près, ils se rendront compte que le Tuhad est transparent tout comme les personnes qu'ils dévoraient. Les PJs devraient à un moment ou à un autre se rendre compte qu'eux même sont transparent. Mais pas trop de réflexions ! :la bête charge ! ! !*

*Il est nécessaire qu'ils tuent la bête sinon ils erreront toute leur .....mort ! S'ils tuent le Tuhad, ils retourneront vers leur corps portés ou poussés par une force qui va les faire entrer dans leur corps ! ! ! Ils se réveilleront et se souviendront de TOUT !*

*Cependant s'ils s'amuse à raconter tout cela, personne ne les croira : même celles qui sont mortes pendant le combat nocturne.*

*Le même jeune aura laissé un mot dans les chambres les remerciant avec une sympathique récompense :*

***« Mes amis, à force de provoquer le Tuhad il se met en colère.....***

***Vous avez mérité votre aventure et j'espère que cela vous servira de leçon.***

***Sachez que si vous n'aviez pas accompli votre mission vous continueriez à errer.....Il n'est pas bon de chasser le Tuhad.***

***Et puis cette épreuve vous aura enrichi. Les gens naïfs ne vivent pas longtemps dans ce monde.***

***Continuez bien votre route.....***

***Votre conscience »***

*Après lecture de ce texte par tous les aventuriers, ce message tombera en poussière. (donnez l'annexe 3, puis brûlez le devant vos joueurs à la fin. )*

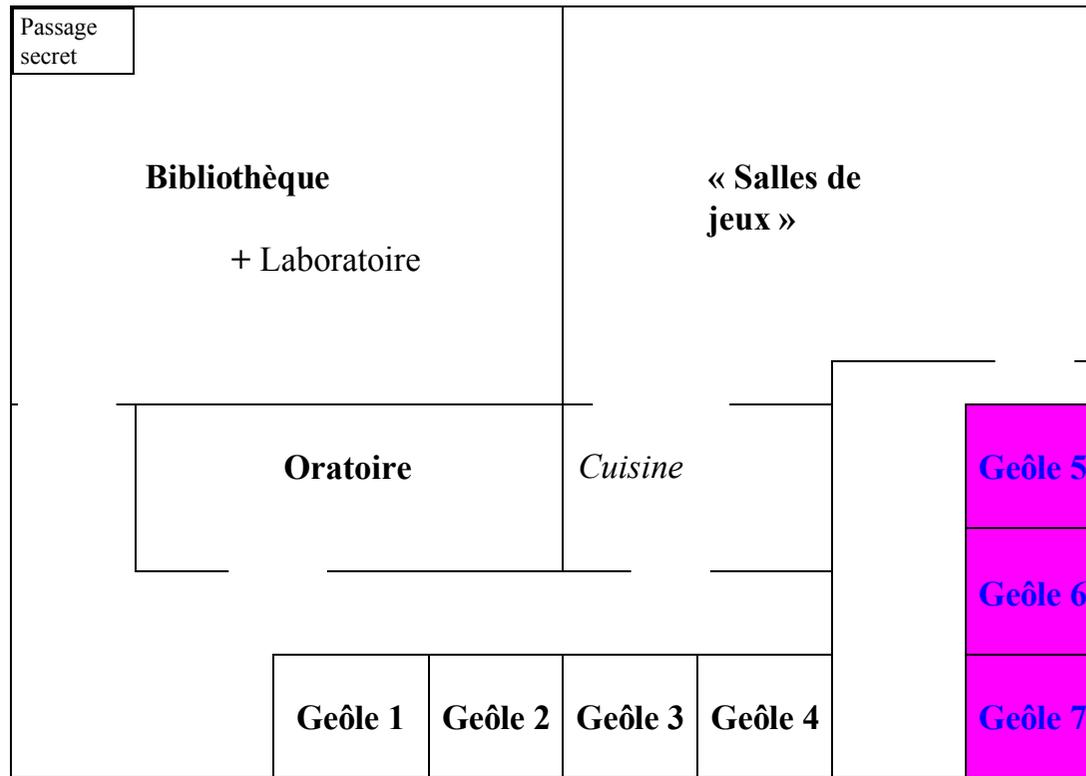
Si les PJs racontent aux villageois leur aventure, on leur rira au nez en leur disant que le *Tuhad* n'existent pas (La chasse au dahut marche décidément toujours même avec des joueurs très expérimentés, d'ailleurs c'est ceux qui courent le plus vite..... !)

Si les PJs se renseignent ou essayent de retrouver le garçon, les villageois expliqueront qu'il ne vit pas là mais que parfois il passe (on prétend même qu'il pourrait être quelque chose comme un alchimiste ou un prêtre de Morr, allez savoir, les rumeurs.....)

Certains mêmes prétendent avoir été drogués et avoir vu un monstre étrange qui n'a jamais la même apparence. Ceux ci sont pris pour fous et sont nourrit et logés au temple de Shallya (Peut être les PJs savent - ils que c'est ce qui est fait pour les personnes considérées inaptés, folles autrement dit elles sont enfermées dans un asile.. ).

# ANNEXES

1



Geôles occupées par les trois PNJ, seule la geôle 7, renferme un PNJ vivant, c'est Suerta

**Mesdames, Messieurs,**

**Ce message s'adresse à tous aventuriers courageux.**

**Nous cherchons quelqu'un de confiance à qui nous pouvons confier la lourde tâche de nous débarrasser de ce monstre qui arpente nos forêts et collines. Il est facile de la reconnaître puisqu'il ne ressemble à aucune créature connue.**

**Nous proposons contre sa tête une forte récompense à ceux qui les premiers nous la ramèneront.**

**Bonne chasse, et ne venez nous voir qu'avec sa tête.**

**BOROMISTO**

**Propriétaire du château de la colline de l'abîme**

### **Message de la partie 3**

*« Mes amis, à force de provoquer le Tuhad il se met en colère.....  
Vous avez mérité votre aventure et j'espère que cela vous servira de  
leçon. Sachez que si vous n'aviez pas accompli votre mission vous  
continueriez à errer.....Il n'est pas bon de chasser le Tuhad.  
Et puis cette épreuve vous aura enrichi. Les gens naïfs ne vivent pas  
longtemps dans ce monde.  
Continuez bien votre route.....»*

*Votre conscience »*

# Profils

4

## NICORMANIO

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
5	32	37	3	4	7	31	1	37	30	34	29	39	30
	+10	+10	+1	+1	+4	+30		+20	+20	+30	+20	+20	
	42	47	4	5	11	51		47	50	54	39	49	

Points de magie : 33

### Compétences :

- Identification des Morts vivant
- Connaissance des démons
- Méditation
- Conscience de la magie
- Fabrication de drogues
- Incantations : Magie Nécromantique 1, 2, 3

### Handicaps :

- Apparence cadavéreuse
- Morbidité
- Paranoïa
- haine envers Boromisto

### Sorts :

- Peu importe
- Le principal est : Vie dans la mort Niv 3

## BATARD

Son profil est pour l'instant peu important. Ce qu'il faut savoir c'est qu'il a 24 en FM. Nicormanio le tient à son service dans l'unique but de s'en servir en cas de coup dur (pour vie dans la mort, il sait qu'il a peu de personnalité).

Il s'est rendu compte qu'il avait peu de volonté et compte en profiter.

### Description :

Petite taille, dos voûté cheveux longs et sales, nez crochus.

### Compétences :

La plus importante mais surtout celle qui lui sert la plus est *Cuisine*.

## ***ESTRELLA***

### Description :

Regard charismatique  
visage attirant  
voix intelligible  
cheveux longs noirs

Elle est forestière.

Elle a les cheveux longs de la même couleur (Noir) que Boromisto et lui ressemble , et elle est aussi assez séduisante. Elle porte une longue robe étincelante de très bonne facture.

## ***SABIO***

Niveau 2 illusionniste bien terminé. Il vit surtout dans la bibliothèque et le labo du château.

Il semble un peu plus âgé, et très sage. Il a très peu parlé et a un visage un peu plus fermé que les précédentes personnes. C'est un homme d'une corpulence moyenne, et qui semble avoir déjà bien vécu

## ***COMTE BOROMISTO***

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	37	38	4	4	6	36	1	30	32	38	38	33	34

Il est clerc de Ranald.

C'est un homme assez séduisant, bel homme. Un humain assez grand, de corpulence assez imposante. Son visage est cependant assez inexpressif et a des cheveux longs noirs.

## ***SUERTA***

Elle est jeune, c'est la petite dernière. C'est la sœur de Boromisto. Elle a 19 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
3	48	32	4	3	7	50	1	35	27	31	37	29	32

Elle est domestique.

### Compétences :

Alphabétisation  
Esquive  
Baratin  
Conduite d'attelage  
Etiquette  
Héraldique  
Equitation cheval  
Vision nocturne

Danse  
Réflexe éclairé