

FLECHETTES EMPOISONNEES

Scénario pour Warhammer

But :

Les PJ doivent résoudre le complot qui se trame contre les dirigeants de l'empire à Aldorf.

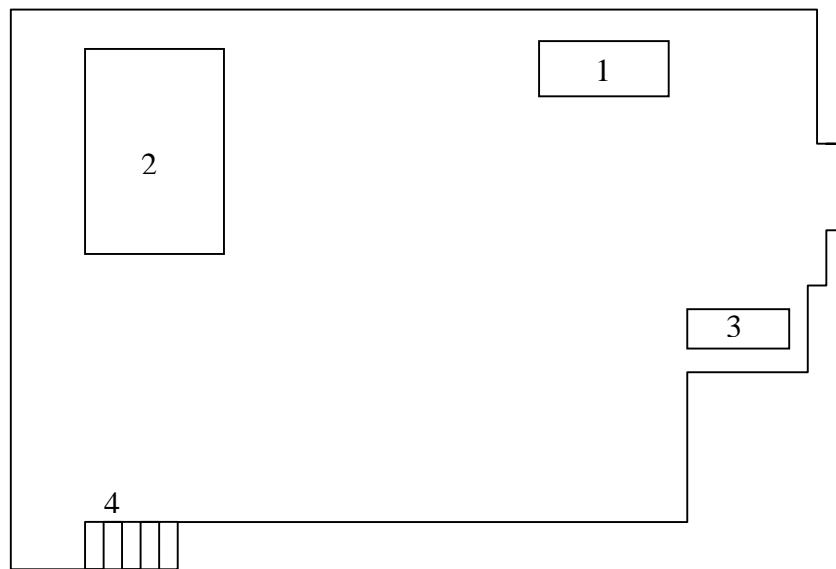
Introduction :

Le soleil se lève sur la capitale de l'empire : Aldorf. Vous êtes entrain de cuver a trentaine de bière que vous vous êtes enfilées hier soir dans votre lit à l'auberge de « La bonne bière ». Il faut dire qu'il y avait de l'ambiance... Seul le sage magicien regardait la fête. En descendant le matin, vous vous apercevez que vous ne pourrez sûrement pas prendre de petit déjeuner. Et oui, la bourse est vide. Il va falloir se remettre au boulot. Il n'y a que le mage qui est resté raisonnable. Avec ça les PJ ne pourront pas tenir plus de deux jours. « Le mieux, vous dit l'aubergiste, c'est d'aller voir à la grand place : là bas, vous trouverez sûrement du travail bien payé. Regardez les affiches, c'est dans le quartier riche... ».

La grand place :

Effectivement, la place est bondée de monde. D'autant plus que c'est jour de marché. Les PJ pourront si ils le veulent faire leurs courses. Se reporter p. 296. Si ils vont voir les affiches, ils trouveront leurs bonheur : le pylône central regorge d'annonces diverses. Surtout de la main d'œuvre. Mais une d'entre elle retiendra particulièrement leur attention. C'est la plus payée et le travail a l'air intéressant : « On recherche hommes pour rondes de nuits dans quartier ouest de la ville. Bien payé : 10 Co par semaine, ou 2 Co par jour. Rendez-vous : Milice ouest n°2 ». Si les PJ veulent bien y aller, se reporter au paragraphe suivant. Si ça ne les intéresse pas, les autres annonces seront mal payées, où inexistantes (trop vieilles).

La milice :



La milice est remplie de quelques gardes, des gens de toutes sortes, ainsi que de quelques prisonniers qu'on emmène.

- 1) Bureau de recrutement
- 2) Table où sont assis quelques gardes
- 3) Entrepôt d'armes
- 4) Vers cellules et réserve

A leurs entrée, un homme trapu, avec une moustache, genre sergent Garcia, leur dit « C'est pour quoi ? ». Les PJ diront se qui les amène et ne pourront pas marchander : « Ici c'est pas moi qui fait les comptes, et puis si vous êtes pas contents, allez vous-en ! »

Si ils signent le contrat, ils auront à leur disposition des armes, et on leur dira les instructions. Ils devront faire des rondes dans le quartier du palais impérial la nuit, et prévenir la milice en cas de problème éventuel. C'est tous les soir de 10 h à 6 h du matin.

La première ronde :

Les PJ peuvent faire ce qu'ils veulent durant le reste de la journée.

A 10 h, les PJ doivent se présenter à l'heure à la milice, sinon ils se feront enguirlander. Un garde les conduit, leur montre la ronde, et c'est partit. Rien de spécial jusqu'à environ minuit.

Les PJ doivent faire un jet de FM pour entendre quelqu'un qui descend du toit juste derrière eux. Si ils ratent tous, ils retrouveront l'individu dans la rue, en train de courir, en faisant le tour du palais. C'est un homme cagoulé, qui s'enfuit du toit, avec une petite trousse à la main. Il faudra faire un jet de DEX pour le rattraper, car il passe par des ruelle, saute, se faufile, et est assez adroit.

Homme cagoulé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	3	6	30	1	56	29	29	29	29	29

Compétences :

Escamotage

Fuite

Langage secret des assassins

Vol à la tire

Spécialisation-sarbacane

Dotations :

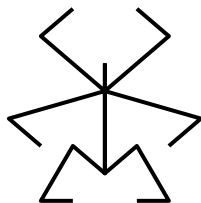
Outils de voleur

Dague

Trousse

Si ils ne l'attrapent pas, cela se reproduira la prochaine nuit.

Si ils l'attrapent, le gars prend une dague, et se la plante dans le cœur. Si les PJ découvrent la trousse elle contient : une sarbacane, un petit papier qui porte des écritures. Pour les lire , il faut savoir lire, c'est évident. « Minuit. 14 avenue du palais. Celui là nous gênait trop... Ne rate pas ton coup..., ce serait dommage que tu rate le carnage qui les attend... ». Ils remarquent aussi qu'il a cette cicatrice dans la nuque :

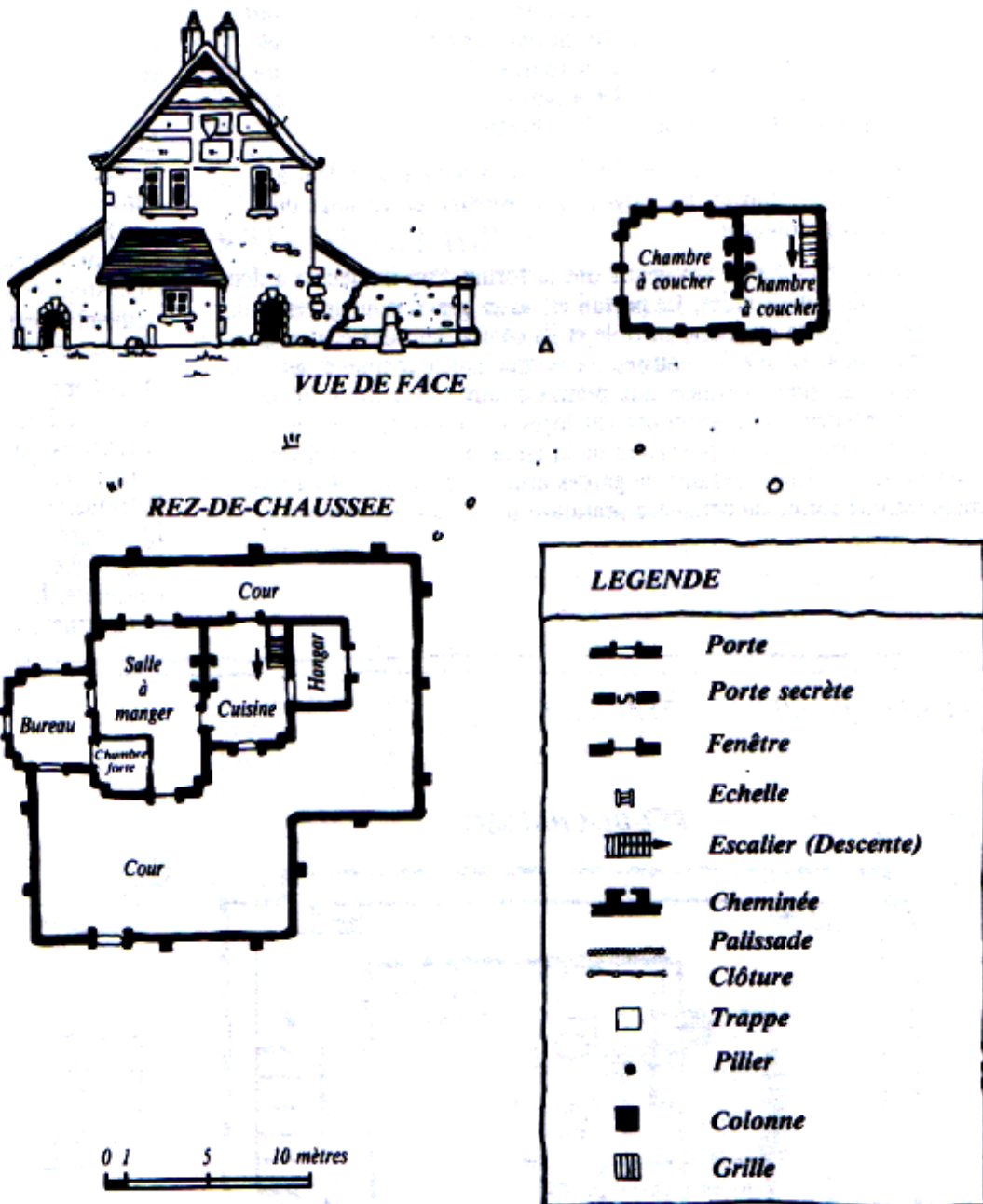


Si ils vont à l'adresse indiquée, ils y trouveront une maison luxueuse. La porte est fermée. Il y a deux fenêtres de chaque côté de la porte.

Si les PJ rentrent :

- Dans la cour : rien de spécial
- Dans le hangar : des provisions

- Dans le coffre fort : les PJ ne peuvent l'ouvrir qu'avec la clé que porte l'homme sur lui, une épée, un pistolet, des munitions, de l'argent (500 Co)
- Dans la salle à manger : un homme bien vêtu, mort, avec une fléchette empoisonnée dans le cou, un clé dans sa poche gauche
- Dans la cuisine : un serviteur, mort avec une fléchette dans le cou, des provisions
- Dans les chambres : rien de spécial, des affaires personnelles, des vêtements...
- Dans le bureau : un bureau, sur lequel il y a des papiers : plein de listes d'impôts, de biens, de comptes. Mas surtout une lettre anonyme : « Faites attention, ne vous mêlez pas de mes affaires personnelles, il pourrait vous arriver des soucis... les égouts ne sont pas des endroits pour un électeur impérial... »



Il faut expliquer en effet aux PJ ce qu'est qu'un électeur impérial, p. 284. Celui-ci était un haut dignitaire du culte de Sigmar, Harold Sigmalion.

Si les PJ essaient de ressortir, le même nombre qu'eux +1 d'hommes cagoulés les attendent dans la cour.

Homme cagoulé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	3	6	30	1	56	29	29	29	29	29

Compétences :

Escamotage

Fuite

Langage secret des assassins

Vol à la tire

Spécialisation-sarbacane

Dotations :

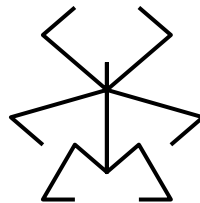
Outils de voleur

Dague

Trousse

Les hommes se battront jusqu'à la mort, ou se suicideront avec une dague si ils sont faits ou capturés.

Les PJ, si ils les fouillent, pourront remarqués qu'ils ont tous cette cicatrice dans la nuque :

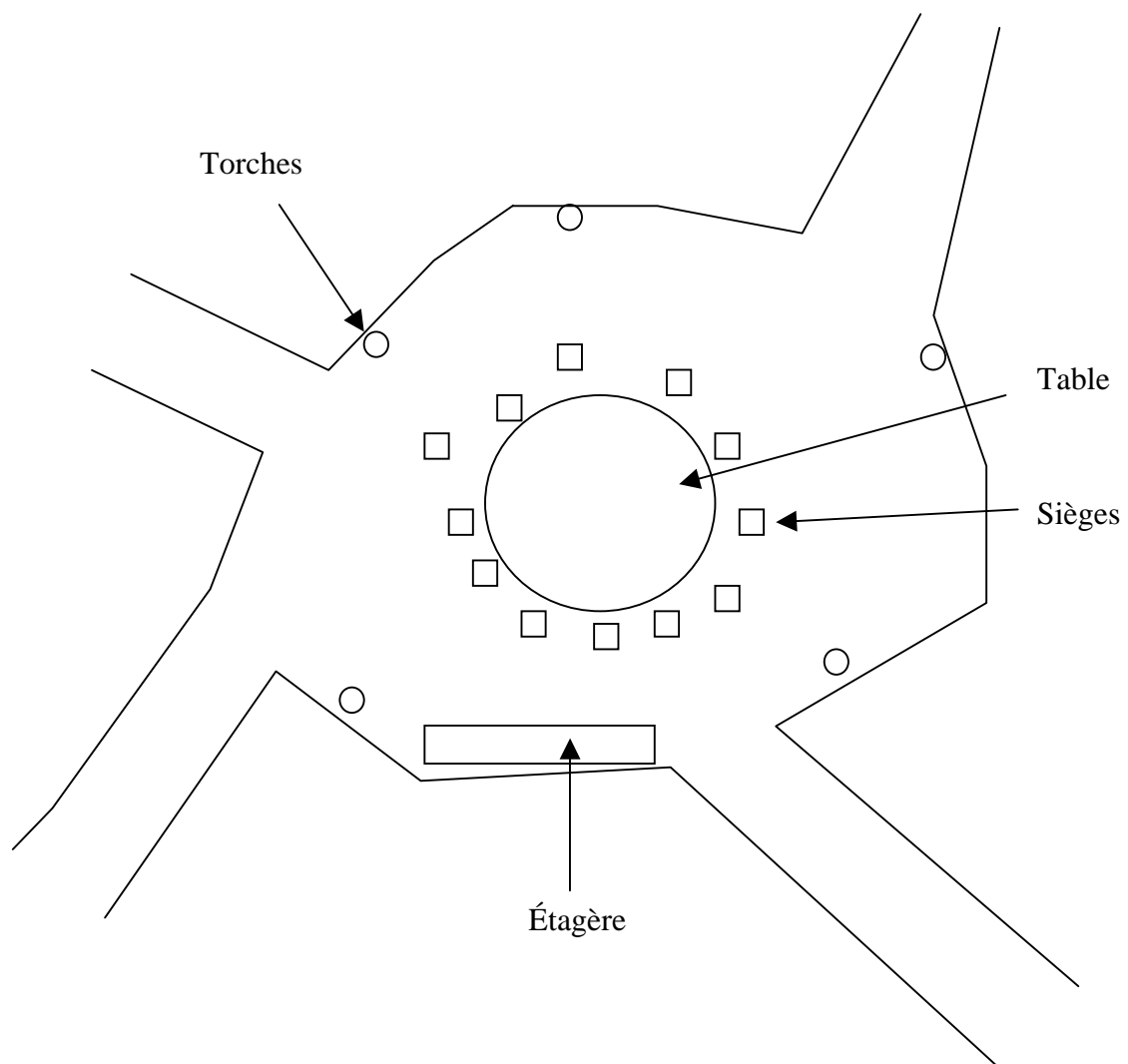


Après la bataille, la milice arrive. Les PJ devront s'expliquer au poste : « Alors, dites-moi tout... ». Ils seront ensuite renvoyés pour ne pas avoir prévenu la milice et pour avoir fait un « carnage » dans la rue. « Et vous avez de la chance... Vous auriez bien mérités un jour ou deux en prison !... ».

Les PJ devront continuer leur enquête tout seuls.

Libre cours au MJ. Infos :

- Ils peuvent aller voir dans une bibliothèque, un temple, etc., pour trouver à quoi correspond le symbole. C'est le sigle de Khaine, le dieux du meurtre. On dit qu'avant, ils se cachaient dans les égouts à l'est de la ville
- Ils peuvent vouloir visiter les égouts à l'est de la ville. Ailleurs, ils ne trouveront rien. A l'est, il y aura des galeries creusée avec des torches aux murs, qui mènent toutes à une grande salle :



Ils y trouveront du vin, des sarbacanes, des arcs, et des flèches. Mais surtout une grande liste avec des noms, et en premier, un nom que tout le monde connaît, le nom de l'empereur.

Un des noms est rayé, celui de Harold Sigalion.

Au bout d'un moment, les PJ entendent des bruits de pas et des voies : « J'espère que personne n'est déjà passé, sinon on aura de gros ennuis... » « Ouais, mais... t'as entendu ? Vite, allons voir ! » « Grrrrrr... ». Et oui, ils avait un chien, assez gros, d'ailleurs, un chien de guerre, même.

Homme cagoulé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	3	6	30	1	56	29	29	29	29	29

Compétences :

Escamotage

Fuite

Langage secret des assassins

Vol à la tire

Spécialisation-sarbacane

Dotations :

Outils de voleur

Dague

Trousse

Chien de guerre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
6	48	0	3	3	8	30	1	/	43	22	43	43	/

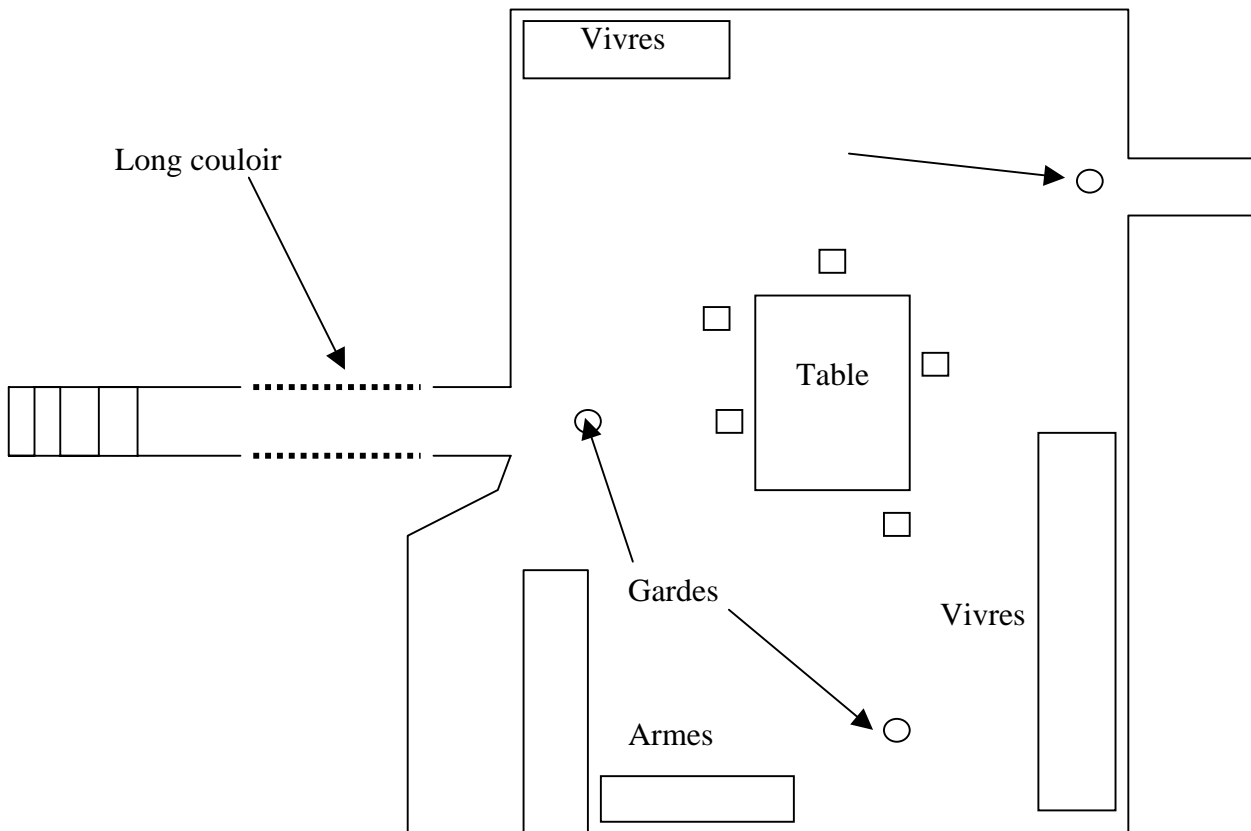
Blessure par morsure : F+1d4. Pas de séquelles.

Ils chargent. Ils sont tous encore, même le chien, marqués de la cicatrice. Ils combattent jusqu'à la mort, sauf le chien, qui à 1 PV s'enfuit. Les PJ remarqueront sans problème que le chien laisse derrière lui des traces de sang.

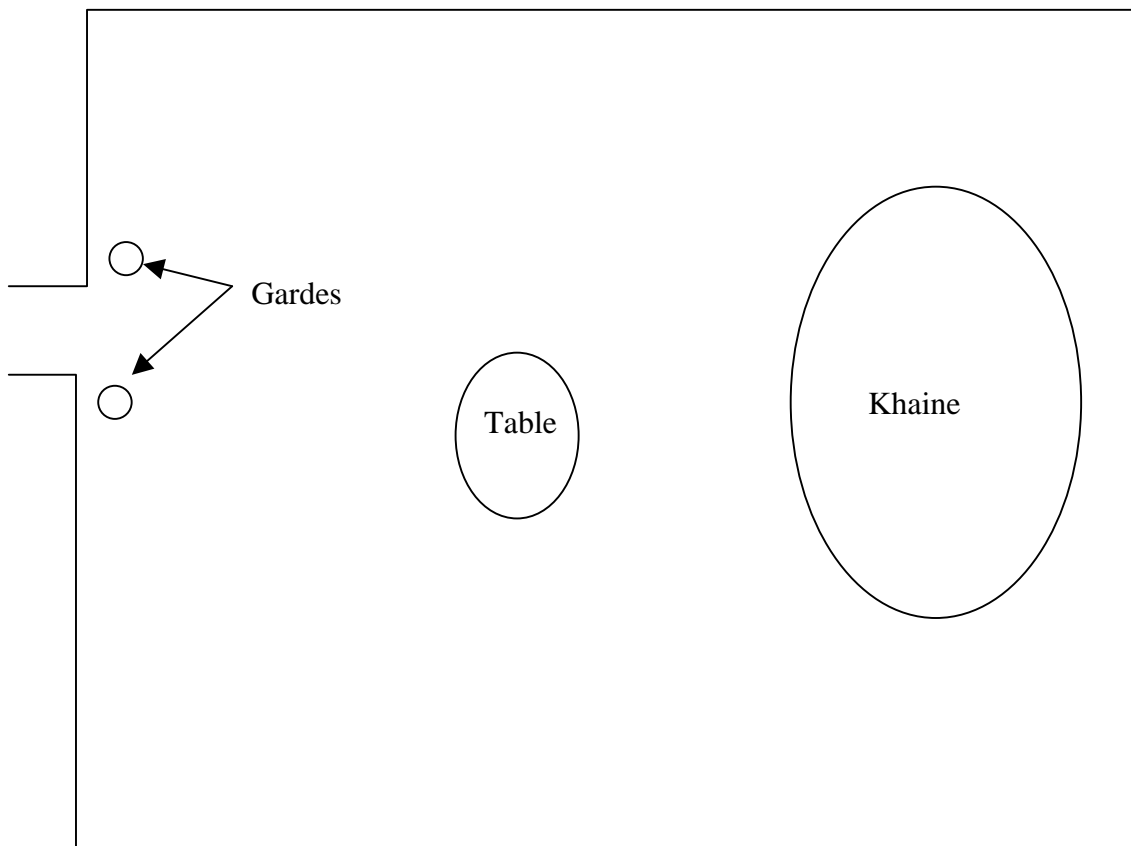
- Si ils ne suivent pas le chien, ils peuvent partir. Mais au fait, d'où on vient ? Les PJ ne savent plus d'où ils viennent, et même si ils décident d'y aller, ils ne retrouveront pas de bouche d'égouts, et reviendront toujours dans la grande salle.

- Si ils suivent le chien, ils arriveront à une petite maison dans un quartier pauvre. Le chien rentre par la trappe, et meurt à l'intérieur.

A l'intérieur, c'est une maison pauvre, avec des meubles anciens et poussiéreux. Il y a un tapis par terre. Les PJ devront faire un jet d'Int pour se rendre compte que le tapis n'est pas poussiéreux. Si les PJ le soulève, il verront une trappe :



Le couloir suivant mène à une gigantesque salle avec une immense statue de Khaine :



A la table sont assis des hommes cagoulés, et dès que les PJ rentrent, les gardes chargent. Les hommes se lèvent, mais n'attaquent pas.

Gardes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	3	6	30	1	56	29	29	29	29	29

Compétences :

Escamotage

Fuite

Langage secret des assassins

Vol à la tire

Spécialisation-sarbacane

Dotations :

Outils de voleur

Dague

Trousse

L'un d'eux, le plus grand, dit

« Bravo pour avoir découvert notre cachette, messieurs. Vous venez à l'instant d'interrompre notre réunion... Comme vous alliez ou peut-être avez déjà découvert, nous complotons contre le régime de l'empire pour nous emparer du pouvoir et faire régner le pouvoir et toute la terreur de Khaine sur tout l'empire. De toute façon, quelle importance pour vous puisque vous allez tous mourir... Messieurs. »

Il claque des doigts. Le même nombre de PJ+1 attaquent, accompagnés d'un ours chaotique (c'est un ours au corps déformé qui ressemble presque à une momie). Si les PJ arrivent à les battre facilement, rajouter en le même nombre -2 après le première assaut.

Gardes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	3	6	30	1	56	29	29	29	29	29

Compétences :

Escamotage

Fuite

Langage secret des assassins

Vol à la tire

Spécialisation-sarbacane

Dotations :

Outils de voleur

Dague

Trousse

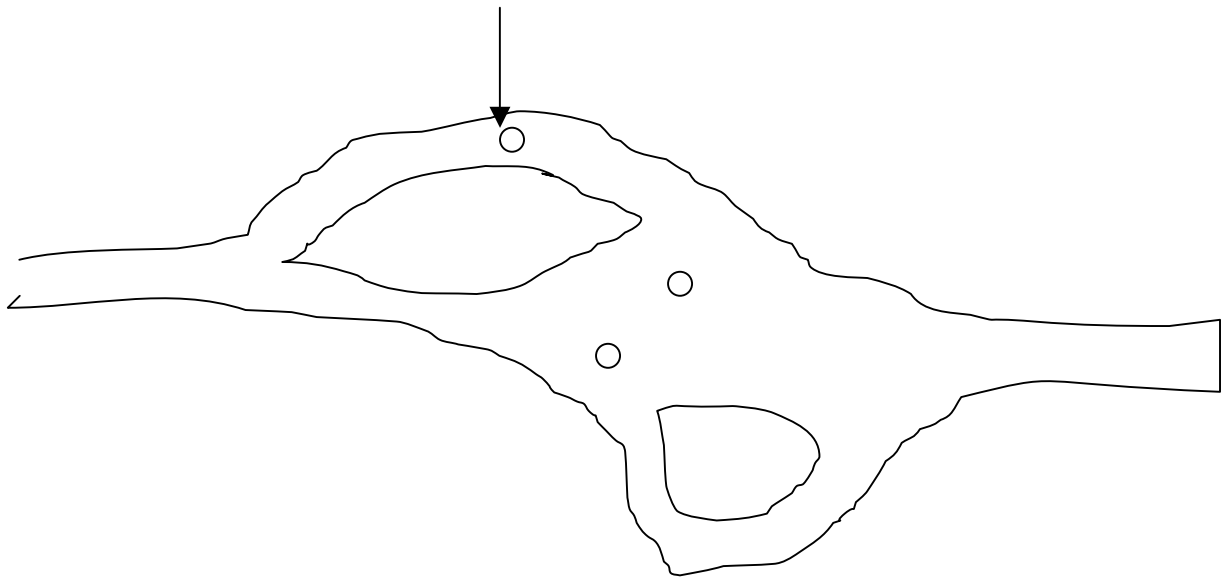
Ours chaotique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	48	0	4	4	12	30	2	/	29	10	24	24	/

Les hommes cagoulés se sont enfuis par un passage secret que les PJ ne pourrons pas rouvrir.

Avant de fermer : il dit « Vous avez beaucoup de courage... Mais faites très attention, une fléchette empoisonnée vous atteint quand on s'y attend le moins, et le plus souvent là où on s'y attends le moins... »

3 gardes sont éparpillés dans les galeries. Tous les autres se sont enfuis.



Finalement ils aboutissent à un escalier qui mène dans une petite maison pauvre, comme celle du départ.

Le dénouement est à la sauce du MJ.

150 XP, +50 si un joueur a bien participé et résolu pas mal de choses, bien combattu.

Note : Esquive : 1 seule fois par round, si jet d'I réussi, esquive tous le dommages.