

Un premier pas vers l'aventure (I)

Scénario Warhammer

Chapitre I

Ce scénario est prévu pour débiter de nouveaux personnages. Il n'est pas indispensable que le groupe comporte une force de frappe (guerrier ou lanceur de sort).

Intrigue:

Les personnages se voient confier le transport d'un coffre mais arrivé à destination ils se sont fait voler le contenu.

Introduction

Ce scénario est prévu pour débiter à Nuln mais peut être déplacé sans aucun problème. Les distances et temps de voyages seront alors à recalculer mais cela ne représente pas trop de travail.

Les personnages sont donc à Nuln pour diverses raisons que le MJ établira en fonction des personnages et sont à la recherche d'un emploi. Ils sont contactés par un commis, Jeff, car son maître recherche des aventuriers discrets pour une petite mission. Il ne précise rien tant qu'ils ne se sont pas engagés, et les invite à se rendre dans l'après-midi chez Sir Geoffroy.

Lorsque les persos se rendent chez Sir Geoffroy, un homme d'un certain prestige et reconnu dans cette ville comme un grand commerçant. Ils leur fait savoir qu'il veut la plus grande confiance sur la mission qu'il va leur confier, s'ils acceptent ils devront transporter un coffre à la ville de x(au choix) pour Sir Willman, un commerçant d'art très prisé ces derniers temps, ils seront accompagné durant le trajet par son commis Jeff, le voyage ne devrait pas prendre plus de 3 jours, une carriole avec un cheval pour transporter le coffre et de la nourriture leur sera remis(c'est Jeff qui conduira l'attelage). A l'arrivée et après réception du coffre Willman leur remettra 25CO à chaque, Geoffroy leur fait signé un papier disant que les joueurs s'engagent à prendre toute responsabilité en cas de vol, de perte du coffre et de son contenu, s'ils acceptent de signer il les saluera et les conviera à venir à 6heures le lendemain pour le départ du convoi.

Préparatifs et voyage

Le convoi démarrera d'un entrepôt de Geoffroy, le coffre se trouve sous une bâche bien caché(les joueurs pourront tenter de voir le coffre mais pas en la présence de Jeff qui l'interdira).

Le coffre est massif, renforcé et sa serrure n'est pas crochetable par des joueurs en début de carrière.

Le voyage est laissé au soin du MJ(tests de rencontre...) ne les faites pas rencontrer de monstres ni de brigands quelques patrouilles et voyageurs sur la route.

Sinon le premier faites intervenir un homme du nom de René qui voyage dans leur direction et qui leur demande s'il peut faire voyage avec eux, c'est un ermite qui aime bien l'alcool. Les joueurs risquent d'accepter sa présence mais risque de refuser

qu'ils prennent des tours de garde(ce qui est logique).

Si les joueurs ne font pas de tour de garde pendant les 3 jours ne faites pas disparaître le coffre car l'intrigue est plus subtile que ça.

S'ils font des tours de garde, le deuxième soir pendant un des tours de garde, René se lève subitement et se dirige à l'écart du groupe, il va juste faire ses besoins mais va attirer l'attention du joueur qui laissera le coffre sans protection. C'est là que doit avoir lieu le vol.

En fait ni Jeff ni les joueurs n'ont la clé du coffre, c'est un autre homme du nom de Gill à qui on a confié le soin de remettre la clé à Willman, seul Geoffroy connaît son identité et ils est parti un jour plutôt que les joueurs. Mais en fait ce Gill s'est fait acheter par Willman qui a envie de discréditer Geoffroy, donc Gill a été payé pour dérober le contenu à l'aide de sa clé, et il le fait quand le joueur qui fait le tour de garde va voir ce que fait René, après le vol il prend son cheval, galope toute la nuit et arrive un jour avant le groupe en prenant soin de se débarrasser de son cheval avant d'entrer en ville. Willman s'étant débrouillé pour identifier le groupe et a refilé toutes les infos à Gill. Arrivé en ville Gill cache le contenu du coffre et rejoint Willman pour lui rendre la clé, il ne lui rend pas le contenu tant que les choses ne se seront pas calmées et afin que personne ne le trouve avec une grosse somme d'argent sur lui.

Le lendemain du vol, René se sépare des joueurs pour aller voir une connaissance dans une ville voisine.

Arrivée au village

Les joueurs découvrent une ville très mouvementée et tenue dans l'ordre par la milice. Ils opèrent à un contrôle à l'entrée de la ville.

Jeff les emmène chez Willman où ils lui remettent le coffre, reçoivent leur argent et apprennent l'existence de Gill, l'homme à la clé.

L'auberge

Pour les récompenser de leurs efforts Willman leur a réservé une chambre dans une auberge pour deux jours avec Jeff et Gill.

Mais une heure après leur arrivée dans l'auberge, la milice débarque et emmène tout le monde.

La milice

En fait ils sont tous accusés du vol du contenu du coffre ainsi que Gill et Jeff. Vous pouvez faire subir un bon interrogatoire au joueur où le commandant de la milice se moque d'eux disant qu'ils auraient pu fuir alors qu'ils sont restés en ville,...

Ils parleront alors certainement de René le seul homme qu'ils aient rencontré pendant le voyage et c'est une erreur car Gill se servira de cette info pour dire qu'il a rencontré lui aussi un homme ressemblant à Gill(habillé à peu près pareil avec une sacoche et de vieux vêtements mais portant une barbe).

Ils passeront la nuit en prison sauf Jeff(il fait jouer ses relations), s'ils ne parlent de Geoffroy pendant l'interrogatoire Jeff fera alors tout pour les aider en payant leur caution sinon se sentant trahi il les laissera croupir deux jours en cage.

Jeff veut absolument retrouver le contenu du coffre pour ne pas se faire désavouer.

Willman n'a pas voulu se rendre au poste pour voir les persos et c'est lui qui les a dénoncés à la milice, il veut un bon coupable facile.

Les joueurs qui iront le voir n'apprendront rien et la journée passée ils ont obligation de passer la nuit en prison.

Arrivé le soir pour passer la nuit ils voient dans une cellule adjacente René, il a été amené pour état d'ivresse sur la voix et trouble à l'ordre public. Ils ne pourront

lui parler car il cuve son vin si l'on peu s'exprimer ainsi.

René

Le lendemain en sortant de leur nuit de prison, là René les reconnaît(il est libéré aussi) et commence à venir vers eux.

Jeff pendant la nuit a proposé au joueur d'emmener René dans l'auberge, le saoulé puis ensuite l'interrogé dans leur chambre à l'abri de tous.

René boit mais ne tient pas l'alcool, alors arrivé à la chambre Jeff préconise de l'attacher. A son réveil il ne comprend pas ce qui lui arrive, il nie tout pendant l'interrogatoire, si les joueurs fouillent son sac ils trouveront rien d'important à part des clés qui ne ressemble pas à celle du coffre selon Gill.

Comme les joueurs se sont dépêchés pour attacher René ils n'ont pas fouillé sous ses vêtements!!!

Jeff conduit ensuite les joueurs dans la salle de séjour de l'auberge pour parler de tout ça et ils laissent René sous la surveillance de Gill pendant le temps que les joueurs discutent avec Jeff de toute la situation.

Pendant ce temps Gill en profite pour endormir René avec un somnifère quelconque mais sans que René sans aperçoive ensuite il écrit une lettre(Gill sait écrire). Sur cette lettre qu'il adresse à René il écrit qu'on lui demande de voler le contenu et de le rapporter à un homme appelé le Renard puis ensuite Gill rentre tout dans sa sacoche, détache les liens de René glisse le papier sous ses sous-vêtements et le rattache.

Après leur conversation les joueurs remontent avec Jeff qui dit qu'il faut le détacher et rediscuter de deux ou trois détails. René niera toujours tout et surtout d'avoir rencontré Gill, ce dernier en rajoutera proposant des hypothèses concernant René(vous y travaillerez...) et sa culpabilité.

Jeff proposera de le fouiller et ils trouveront le papier, il niera, les accusera de l'avoir placer sur lui pour le rendre coupable de leur propre forfait..

Faites un test d'intelligence a tous et au meilleur score vous ferez remarquer que Gill a de l'encre sur les mains de la même couleur que celui du papier.

Les joueurs devront trouver alors un moyen de le faire avouer(par la force ou pas) s'ils ont compris l'allusion à l'encre sinon ils devront se débrouiller pour faire porter le chapeau à René.

Gill avouera après un petit moment travaillé pour Willman, leur indiquera qu'il a caché le contenu dans un petit coffre et le lieu de la cachette, le coffre contient une petite sculpture(valeur 10 CO mais le la brisant il y à l'intérieur une gemme de 400CO).

Jeff tient absolument à faire tomber Willman mais sans ébruiter l'affaire, il préconise d'aller voir Willman de lui soutirer de l'argent, de lui faire enlever sa plainte et lui il repartira à Nuln avec la statue non brisée ou la gemme.

Il remettra deux tiers de l'argent soutiré à Willman aux joueurs.

Épilogue

Les personnages seront reconnu non coupable et auront trouvé en Jeff un ami de confiance qu'ils pourront contacter à Nuln quand ils voudront.

Suite au prochain épisode: ne faites pas quitter les joueurs de la ville car le prochain scénario fait intervenir Willman, le commandant de la milice etc...

Expérience

Démasquer Gill: 50 points

Démasquer Willman: 10 points

Faire tomber René: 25 points

Ne pas parler de Geoffroy pendant l'interrogatoire : 10 points

Interprétation des personnages : de 0 à 50 points

P.S: N'hésitez pas à me faire part de vos critiques, commentaires, remarques mais sachez que l'écriture d'un scénario est longue et que de multiples fautes peuvent apparaître, je m'en excuse d'avance, amusez vous bien, la suite est déjà en phase d'écriture disponible la semaine prochaine. Vous pouvez me contacter à nuln@hotmail.com pour demander des infos ou me donner des docs...