

LE ROYAUME DES MORTS

Scénario warhammer

Pour une équipe expérimentée.

Trame de fonds :

Les portes du royaume des morts se sont refermées. Les âmes ne peuvent plus reposer en paix. Les revenants commencent à se multiplier. Morr multiplie les pactes avec les âmes voulant devenir liche afin de se les réserver quand tout sera revenu dans l'ordre (Khaine et Morr sont en compétition pour le nombre d'âmes que chacun possède, ce nombre représente leur pouvoir).

Faites quelques scénas avant celui-là où les PJs auront à faire à des cas de revenants et de liches. Par exemple le scénas de Kensburg est bien adapté, même s'ils découvrent la trame du scénas, ils ne sauront pas quelles raisons a vraiment poussé Morr a accepté le pacte avec le nécromant.

Rencontre au village

La foule se rassemble sur la place centrale du village. Un homme est debout sur une estrade et parle à haute voix. Derrière lui une cage est recouverte d'une toile. Il invite le publique à venir admirer le fruit de sa création : Bart. Il le présente comme un adversaire jusque là invaincu... Il soulève la toile et le publique peut admirer la bête. Il propose alors aux personne de l'assemblée de le défier. Personne ne bronche. Il accoste alors le plus balaise du groupe des PJs et le met en défi de battre Bart [si le PJ refuse, le gars titillera son amour propre de manière à le provoquer].

Les règles sont les suivantes : Pas d'armure sauf un casque. Pas de magie (sorts ou objets). On se bat à mort. Une arme par combattant autorisée. Celui qui quitte la surface de combat a perdu. La surface est délimitée par des barrières en bois. Elle mesure 6/6 mètres.

La récompense est de 50 couronnes.

Le PJ se bat un peu et règle son compte à cette brute.

L'intérêt de cette scène est que Bart va revenir les hanter plus loin dans le scénas. Autant dire que plus ils en auront bavé pour le battre, meilleur sera l'effet de son retour sous forme de spectre.

Si vous avez un Druides dans l'équipe

Son cercle a été altéré. Des personnes ont déplacé ses pierres. Un tel outrage mettra le druide dans une colère noire, il ne pensera plus qu'à retrouver les auteurs de ce crime.

Le manoir

Alors que notre équipe encore insouciant se promène (avec ou sans but précis), elle passe devant un vieux manoir en ruine au milieu de la forêt. Si vous avez des magiciens, ils sentiront de la magie provenir de cette bâtisse. Sinon, faites leur voir des éclairs lumineux provenant d'une fenêtre à l'étage. L'attention des PJs devrait se détourner vers ce manoir. A part son côté abandonné et cette étrange activité, tout est normal. Ils arrivent sans problème au premier étage. La porte est fermée. De la lumière filtre autour. D'un seul coup, une énorme décharge magique accompagné d'un fort bourdonnement se fait entendre. La porte vole lors en éclats. Les PJs voient passer le corps d'un homme à travers le couloir. Alors que tout redevient calme, une silhouette impressionnante se dessine à travers la fumée. Les PJs sont maintenant dans le couloir. Un démon apparaît tel une vision d'horreur devant leurs yeux. Il mesure plus de 3 mètres. Il a quatre bras. Sa peau est noire à reflet rouge. Il tient deux haches énormes dont les lames sont faites de ténèbres. Son regard rouge se pose sur chacun des PJs. Si l'un d'entre eux s'avise de bouger, il est mort. Si les PJs ont participé à des campagnes importantes, le démon les connaîtra. Il les appellera par leurs noms. Par précaution, il envoie dans un autre plan les PJs les plus forts de l'équipe. Aucun test de contre magie ne peut être accordé. Le démon dit aux autres qu'il est venu là pour accomplir une mission et que s'ils se mettent en travers de son chemin, il les extermine. Son nom est Shiin.

PERSONNAGES :

Bart

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	57	41	6	6	14	62	2	48	32	29	26	27	19

Compétences : Coup puissant +1, bagarre, force accrue +1, résistance accrue +1, armes à deux mains.

Arme : un énorme hachoir à deux main +3 (pas magique).

Total des dommages : 6+1+1+3=>11+1D6 et endurance : 6+1=>7

Shiin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	81	-	9	8	52	84	7	76	73	84	86	87	18