

Ile aux trésors

Version Warhammer 2^{ème} édition

Prévu pour personnages déjà un peu expérimentés, formant déjà un groupe d'aventuriers, un pj, sachant lire et écrire, serait le bien venu

Synopsis : une histoire de vengeance

Il y a 20 ans, un chevalier bretonnien Jacen de Toursinople, en quête de gloire et de fortune, s'associa à 3 aventuriers : Heinnam Kummel (contrebandier), harbrand Grunenwald (marchand), Valdred Rohrig (capitaine de navire) partent à la recherche du trésor d'un fameux pirate Kamra le pourpre. Le chevalier partit accompagner de sa femme et sa fille. Pour trouver le trésor, ils devaient d'abord retrouver un livre (les fables de Talselin). Mais l'aventure tourna court. Il mourut en mer de façon suspecte. Ses associés décidèrent d'abandonner sa femme et son enfant sur une chaloupe. Leur bateau fit naufrage sur île d'Albion. La veuve mourut peu de temps après, mais sa fille, Tirigard de Tourdinople, fut adoptée par le chef d'une tribu. Elle devient son héritière. Elle mit

au point sa vengeance et par un ensemble de stratagèmes d'attirer les trois aventuriers dans l'île d'Albion.

Aidé par un marin venu de Marienburg, elle relance les aventuriers sur la trace de ce fameux trésor. Il cache, sur l'île de Sartosa, une carte qui les amènera vers un piège. Puis il fait apparaître sur le continent un faux livre qui devrait les amène à la cache. Et elle laissa la rumeur se répandre dans les taverne à proximité des trois aventuriers afin qu'ils repartent en chasse.

Mais les aventuriers se sont séparés depuis longtemps et ils s'essayent de récupérer le livre pour propre compte. Les pjs vont par hasard tomber sur un courrier secret qui les mêlera à cette étrange histoire.

1) la chasse commence

11) la chasse aux profanateurs.

Les pjs pour une raison X ou Y se retrouvent dans la ville de Marienburg où ils sont embauchés pour un petit travail. Le cimetière de la ville est pillé par des profanateurs, le prêtre de Morr soupçonne des trafiquants de cadavres. Les pjs doivent les trouver leur repaire et les arrêter.

Après plusieurs nuit de vielle, les pjs arrivent à repérer les profanateurs (trafiquants de cadavres), les pjs découvrent leur repaire : des caves d'un contrebandier *Heinnam Kummel* qui est leur complice. Les occupants n'ont pas l'intention de se rendre. Après les avoir tuer ou neutraliser. *Heinnam Kummel* devra mourir à ce moment du scénario. les pjs peuvent récupérer les

possessions des trafiquants qui sont constitués par les bijoux des morts (+200 couronnes en bijoux variés) et devront retourner au trésor de Morr. C'est un dieu que peu de personne offense.

Les possessions du contrebandier se composent de.

Une bourse de 12 couronnes

2 lettres de change de 50 couronnes à son nom.

Un lot de lettres contenu dans un porte document en cuir.

3 tonnelets de cognac bretonnien (de contrebande) valant de 50 à 100 couronnes.

Au moment où les pjs sortiront de la cave, ils seront discrètement suivis par un voleur.

12) la nuit du voleur

Les pjs retournent dans leur domicile, un appartement loué pour une somme modique à la veuve d'un marchand. Ils seront cambriolés mais le voleur ne prendra que les parchemins. Les pjs pourront se lancer à sa poursuite mais le voleur *Ricardo* a prévu sa fuite (chausses trappes, ...) si les pjs n'arrive pas à le rattraper. Le seul indice est une petite médaille à effigie de Aurilius Marinus un héros de Remas en Tilée. Au dos il est inscrit le nom de Poppée Les pjs pourront se lancer à la poursuite du voleur en recherchant le propriétaire de la médaille. Après une enquête dans le quartier tileen, ils apprendront que leur voleur est fuite. Il serait poursuivit par une bande rivale suite à une rixe. En vérité, il a été embauché par 3 marins tileens (des pirates à la solde de Valdred Rohrig) pour cambrioler la cache d'un contrebandier. Mais les pjs l'ont devancé. Ayant réussi à récupérer

les documents ou non, il se rendit au rendez vous avec ses commanditaires. Ceux-ci avaient été tués par des hommes "bien vêtus en noirs et violet". Ricardo pense qu'il le poursuit Il cherche à quitter Marienburg. Pour l'instant il est caché par sa maîtresse chez sa maîtresse Poppée.

Si les personnages arrivent à le sauver, il leur donnera une pile de parchemins, en leur expliquant que des marins tiléens l'ont engagé pour voler des courriers dans une cave et qu'il n'a fait que suivre les pjs. Un seul n'est pas encore décacheté.

L'un d'eux est écrit avec une encre invisible.

(Voir annexe pour la réalisation d'un parchemin à l'encre invisible)

Mon cher Heinnam

J'ai enfin trouvé le livre que vous recherchez depuis si longtemps. Je vais étudier pour découvrir si il nous mène au trésor. Venez me rejoindre dès que possible. N'oubliez pas de me rapporter les matières pour mes recherches.

E B

13) à la recherche de E B

En menant une enquête autour de la cave, les pjs apprennent qu'un dénommé Heinnam Kummel habitait dans un logement à trois rues de la cave. Sa logeuse moyennant quelques couronnes leur ouvrira la porte. Le logement est composé de pièces remplit d'un bazar inimaginable. Après plusieurs heures de recherches les pjs trouvent un registre avec des adresses. Une adresse correspond à Ehrwig Bischol à Nuln

2) un érudit, vous dites ?

21) les nuits de Nuln

Les pjs arrivent à Nuln il trouvent facilement la demeure d'érudit mais la vieille servante muette refusera de leur ouvrir. La seule solution est rentrée par effraction. Mais ils ne sont pas les seuls, la nuit venue, un groupe de malandrins vont tenter de rentrer dans la demeure. Si les pjs aident la vieille servante a repoussé les voleurs. Elle donnera accès à la bibliothèque de l'érudit. Une salle encombrée de livres, de cartes d'objets bizarre et d'une cage contenant un farfadet dans une cage magique. Il proposera aux pjs de les aider si il arrive à le délivrer. L'érudit a conservé la clé de sa cage.

Sinon les pjs devront fracturer les différentes portes.

Rez-de-chaussée

Entrée : hall d'entrée qui donne accès à la salle de réception et à la cage d'escalier, il y a deux placards avec un des capes et des manteaux.

Chambre de la servante : seul personne présente dans la maison, elle maintient la maison durant l'absence de son maître et des autres serviteurs. Elle est vieille et muette

Cuisine et cellier : prête à recevoir son propriétaire dès son retour.

Salle de réception : vaste salle richement décorée

Cours : gardée par un chien (chien de guerre)

Ecurie : vide pour l'instant

1ere étage (toutes les portes sont fermées à clé)

Chambre d'ami : correctement meublé

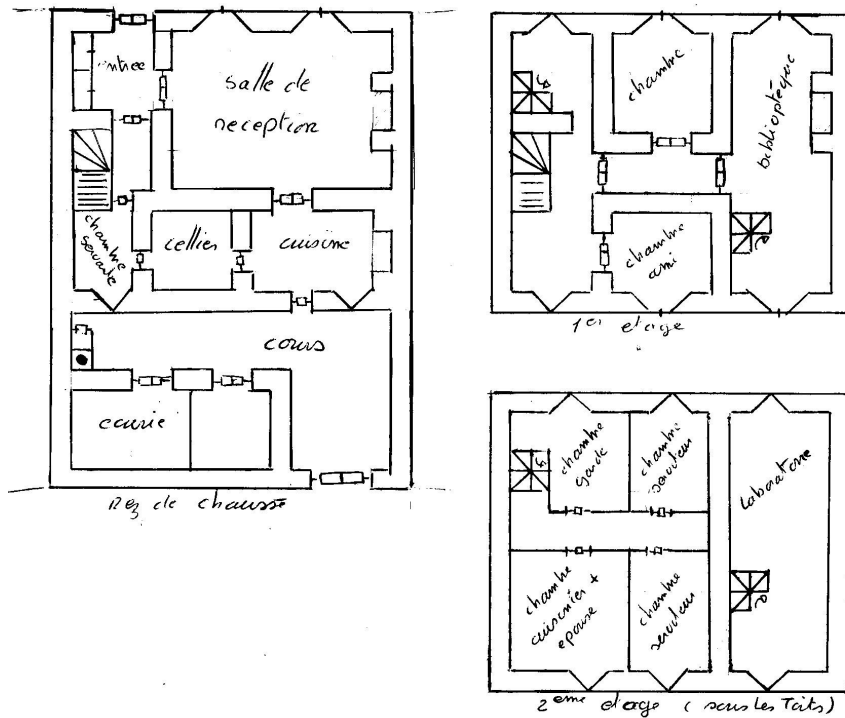
Chambre : chambre de l'érudit, elle est correctement meublée

Bibliothèque : vaste salle rempli d'ouvrages (livres, parchemins) divers et variés dont certains sont censurés voir mi à l'index par les répugateurs.

2eme étage (sous les toits)

Chambres garde, serviteurs, cuisinier et son épouse : chambres des domestiques elles contiennent leurs effets personnels.

Laboratoire : salle d'étude contient une multitude d'objets plus ou moins légaux donc une cage contenant un farfadet. Les fenêtres sont des barreaux. L'érudit possède une résidence dans les montagnes grises.



23) la maison sur la montagne

Les pjs arrivent enfin à la demeure de l'érudit. C'est un manoir isolé sur un piton rocheux, le seul moyen d'y entrer est un pont-levis. Et il n'y a pas signe de vie dans la demeure. Les pjs devront y rentrer, ils fouilleront la villa mais ne trouveront que des traces de combats mais pas de corps. Ils ne découvriront que d'étranges étoiles en métal

Cave Elle contient des réserves pour plusieurs mois. Elle abrite un puits.

Rez-de-chaussée

Tour d'entrée : bloque l'entrée possède une herse baissée et un pont-levis relevé. La tour défend l'accès au manoir. Il y a des réserves de flèches et de carreaux à chaque étage

Hall d'entrée : elle donne l'accès à un escalier, à l'écurie contient 6 chevaux (pas nourri depuis 3 jours) et à la cours

La cours : vaste étendue qui donne accès au bâtiment principal et à une cours secondaire. Elle est bordée par une allée couverte qui mène à la seconde cours

24) une visite inattendue

Lors leurs fouilles, les pjs verront arriver un groupes de cavaliers armés jusqu'au dents, ils sont les mêmes tenues que les agresseurs de Nuln. Les pjs ont

25) comment sortir ?

Les pjs se trouvent bloquer dans la villa. Dans le jardin, ils trouveront un puits qui débouche sur un tunnel récent. En l'empruntant les pjs sortiront au pied

Tour : donne accès au laboratoire.

Cellier cuisine : le repas était près à être servi.

Salle de réception : richement décoré, elle présente des traces de lutte.

La seconde cours : elle possède un puits

1^{er} étage

Chambres : destiné à des invités, elles ne sont pas occupées

Chambres du maître : elle donne accès à la bibliothèque sur une table il y a des notes. Elles sont en reikspiel et parlent de poèmes bretonniens

Bibliothèque : elle contient de nombreux ouvrages dont certains encore moins recommandables que ceux de Nuln.

Laboratoire : encore plus étrange de celui de Nuln

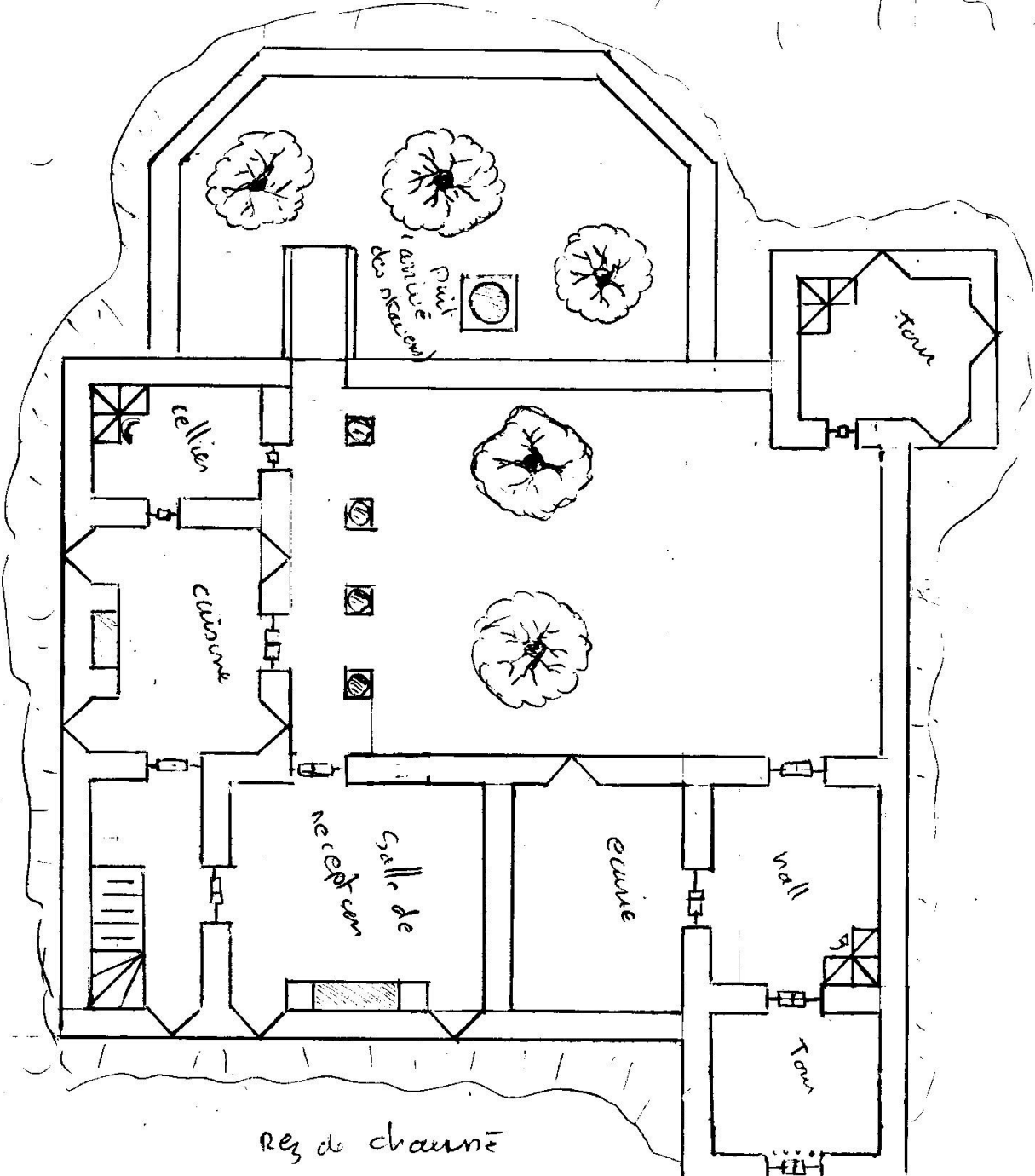
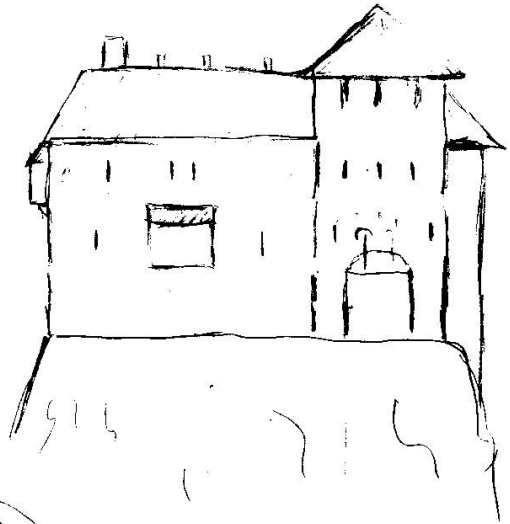
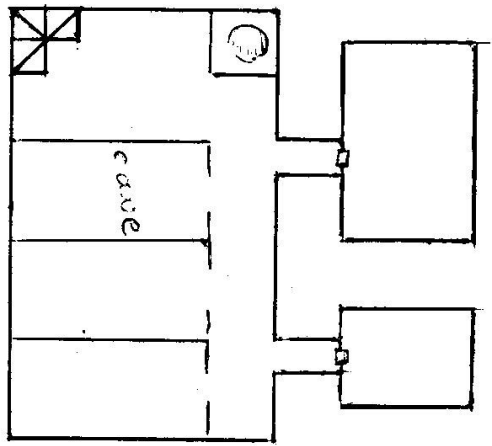
2^{ème} étage

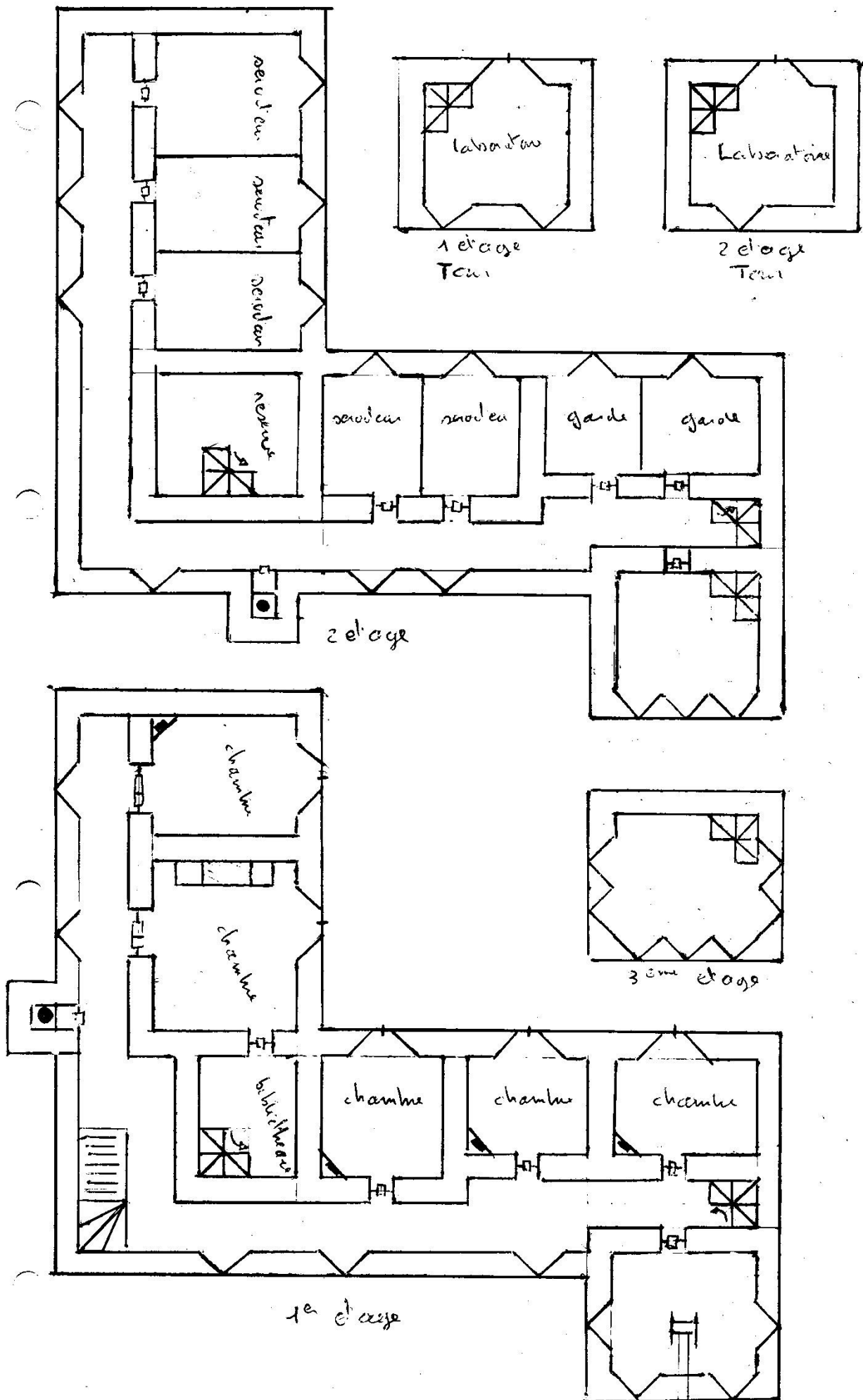
Serviteurs et gardes : seuls 4 chambres des serviteurs ont été occupées

Réserve : suite de la bibliothèque encore plus en bordel.

peu de temps pour s'organiser. Ils devront tenir le siège. Vu la position du manoir, les nouveaux arrivants mettront 1/4 heure à arriver au porte du manoir.

dans un tunnel plus important. Une ancienne route naine occupée par les skavens. Le tunnel est parcouru au sol par deux lignes de fer parallèles





3) la gare oublié

31) le tunnel

En suivant le tunnel pendant 1 jours (difficile à déterminer sous terre), les pjs découvriront sur une gare naine abandonnée mais occupé par des skavens. Les skavens ne pensent pas être suivi, ils ne sont pas sur leurs gardes. Il y a 2 brutes et 10 guerriers.

Ils retiennent prisonnier l'érudit avec ses serviteurs afin qu'il les aident à faire fonctionner une vieille machine de transports naine (sorte de locomotive)

Les quais : le premier quai est occupé par une citerne d'eau et un vieux tas de charbon de terre. Le second est occupé par 2 gardes skavens qui joue aux dés.

La voie : elle est occupée par une étrange machine à vapeur naine (une locomotive), les skavens essayent de la faire redémarrer. Un skaven est en train de la faire monter en pression mais sans le savoir.

Les blockhaus : ils sont inoccupés

La salle de garde : elle est occupée par 3 skavens et 1 brute. Ils sont en train de boire de l'eau de vie naine. Ils sont saouls (-20%).

32) évasions

Les pjs devront trouver les prisonniers. Au moment où ils s'apprêteront à repartir une forte troupe de skavens commencera à arriver. Les pjs devront fuir devant la masse. Les skavens bloquant une grande partie des sorties. Les pjs n'auront de choix que de fuir par le tunnel. Ils sont le plus de chance d'être rattrapés par les hommes-rats ou utiliser la locomotive car c'est le seul moyen de distancer les skavens. L'érudit insistera pour utiliser l'engin bien qu'il ne maîtrise pas vraiment son fonctionnement. Une fois à bord, ils n'auront qu'à lancer la machine la seule chose qu'a compris l'érudit. Celle-ci est vieille et menace d'exploser si elle monte trop en pression, les pjs ne seront pas faire fonctionner sauf si il y a parmi les pjs un ingénieur nain qui arrivera à gérer la machine.

Au moment où les pjs seront à bord une partie de la bande de skavens montera à bord dans le dernier wagon et essayeront de s'emparer de la locomotive

Si les pjs choisissent de s'enfuir dans le tunnel à pied, les skavens lanceront la locomotive à leur poursuite dans le but de les tuer. Dès qu'ils les auront dépassés, une bande de skavens sautera pour prendre à revers les

Les forges : 1 skaven réparent ou fabriquent des armes, elle mène à une réserve de pièces à moitié effondrée.

Les latrines : bouchées depuis longtemps

Les réserves : tout y est pourri ou gâté depuis longtemps sauf le stock d'eau de vie. Une pièce sert de prison aux serviteurs qui appellent à l'aide.

Les dortoirs : occupés par le reste des skavens en train de dormir

La salle de repas : vide

La cuisine : une brute est en train de torturer l'érudit pour qui leur explique comment fonctionne la machine naine. Si les pjs les attaquent la brute cherchera à fuir pour aller chercher des renforts.

Le bureau vide depuis longtemps

La chambre : le chef a installé ses quartiers, il a déposé le livre sur sa table, il croit que c'est un livre de magie.

pjs. Une fois cette bande vaincue, les pjs entendront une forte explosion. C'est la loco qui vient d'exploser.

La locomotive

Points de vie : 20

M 8

Résistance à la pression : 30%

A chaque round la machine doit faire un jet en résistance à la pression. En cas d'échec elle perd 1 point de vie. Si il y a un artisan nain ou un ingénieur nain, la machine gagne 5% ou 10%.

Si la machine arrive à 0 elle finit par exploser causant une attaque de force 4 aux personnes situé au niveau de la machine et de force 3 aux personnes situées dans les wagons du fait du déraillement.

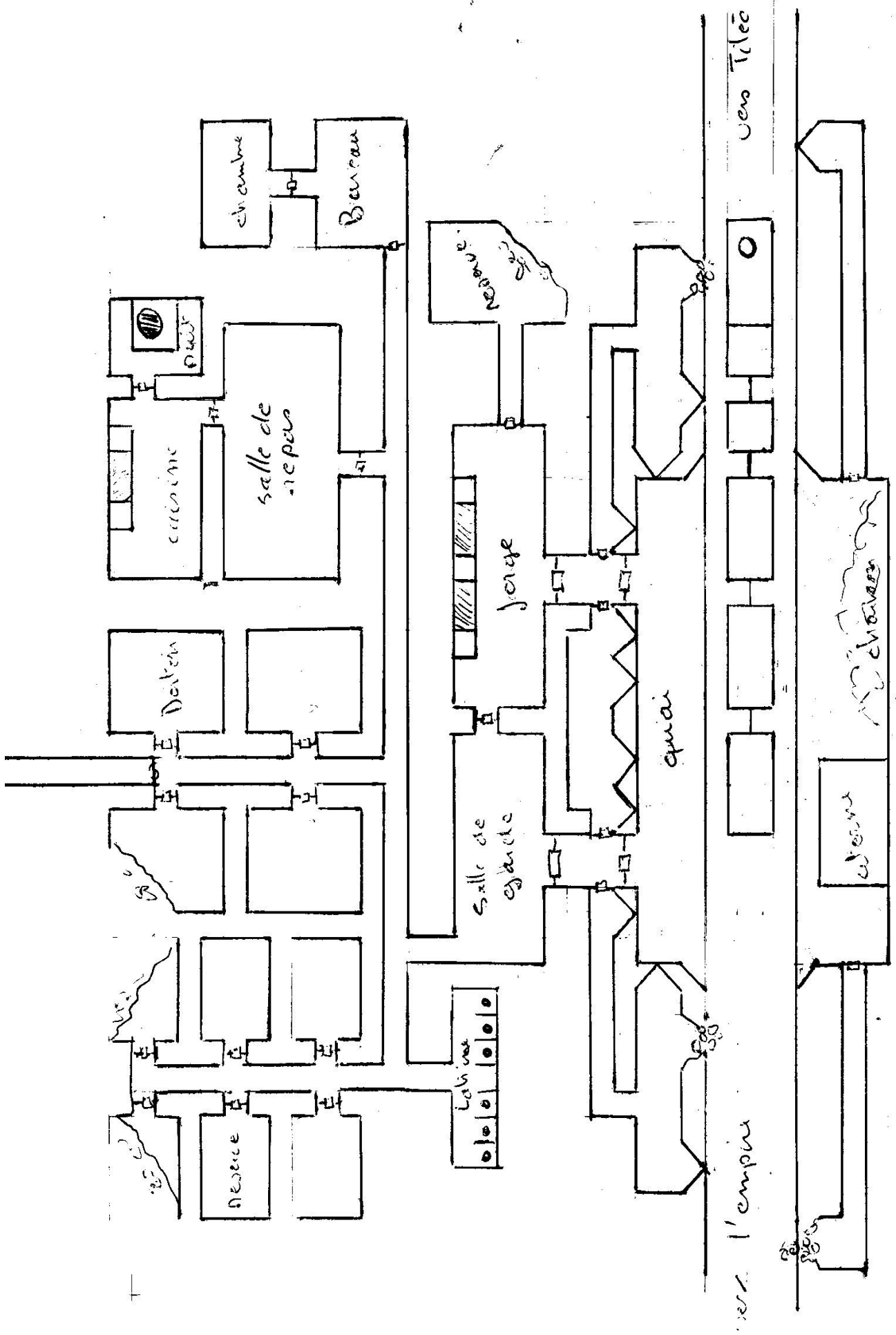
La plupart des leviers sont grippés. Et les jauges sont plus ou moins bloquées.

La locomotive ne possède que 50 rounds d'autonomie après elle tombera à cours de combustible.

33) arrivée à bon port.

Suite à l'explosion de la locomotive ou de la fuite des pjs avec les skavens ne chercheront pas à les poursuivre pas plus loin car ils se savent trop près d'une forteresse naine. Ils n'auront qu'à continuer à marcher pendant plusieurs heures pour arriver à une autre gare mais celle-ci est fortement barricadé et

occupé par des nains aguerris et fortement armés. Les pjs devront trouver une bonne explication pour que ceux-ci les laisse entrer puis les pjs non nains seront soignés puis expulsés de la citée de Karak Norn des montagnes grises.



33) la traduction du livre

Une fois évadé, l'érudit pourra commencer à traduire le livre. Il est écrit en bretonnien classique. Il s'agit d'une ensemble de 25 courts poèmes (plutôt bon de surcroît) mais ils ne font nullement mention d'un

trésor ou d'une carte. Pour trouver le message caché, il faut prendre le premier mot de chaque poème. On obtient le message suivant :

A ceux qui briseront le mystère de ce livre, je laisse une carte dans la chapelle de Manann sur la colline de San pedro sur la bonne île de Sartosa.

4) En route pour Sartosa

Les pjs sont en partance pour Sartosa, (une île au sud de la Tilée, et un repaire de pirates notoires). Les pjs devront traverser la tilée jusqu'à lucinni et delà prendre un bateau pour Sartosa. C'est-à-dire 1 mois de

voyage et 3 à 6 jours de mer. Mais les pjs sont suivi de près par les skavens bien décidés à se venger et les agresseurs de Nuln

41) arrivée à Sartosa

La ville de sortosa est grouillante de monde avec une multitude de pirates plus ou moins éméchés. On peut trouvé tous ce qu'on veut pourvu qu'on y met le prix. La ville est cosmopolite, on y trouve des gens venant de tous les nations et des peuples du monde connu : impériaux et bretonniens en vadrouille, des marins nains croisant des corsaires hauts elfes. Des sudrons à la peau noire et des arabiens venus des terres

du sud ou barbares nordiques pas trop corrompu par le chaos. Tous respectent les mêmes lois. La citée est gouverné par le conseil des capitaines et leur roi-capitaine Iord Ferdinand Rakam. C'est aussi une ville de pirates, elle est bruyante, l'alcool coule à flot et les rixes sont fréquentes.

Les pjs devront trouver où est la colline San pedro.

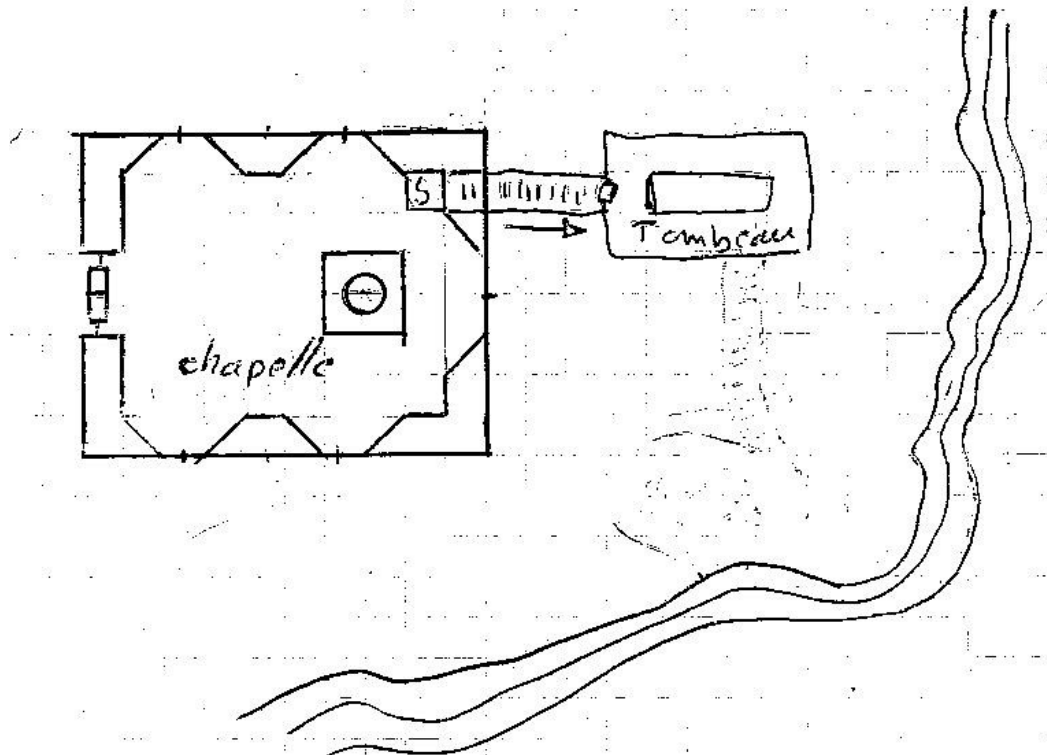
42) la chapelle de San pedro

Cette chapelle construit par un pirate sauvé du naufrage. Elle sert aussi de sépulture à un autre pirate anonyme.

il y a un passage secret dans le fond la pièce.

Le tombeau : il abrite un cercueil de pierre ou repose un squelette. Parmi les os un parchemin est roulé.

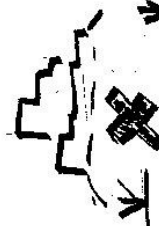
La chapelle : elle est consacré au dieu Manann,



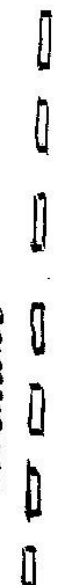
cheval en crâie blanche
Lieu de culte au manaque
de Termiton



Forteresse en
Ruine

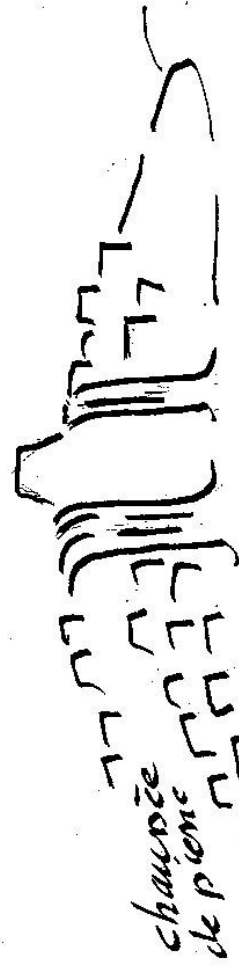


3 Jours de
marche vers le
couchant



Landes sur les hauteurs
forêt dans les vallées

deux grandes cascades



chaussée
de pierre

La Je Laine
Le bat de
ma Vie

climat

Humide

pluies

abondantes

et

brouillard

Detroit entre la
petite et Grande Albion

navigation dangereuse

recifs et brames

peuple de sauvages

sous armés et facile

à effrayer, ne parlent

pas la langue commune.

2 Jours de
marche
vers les collines

port naturel
on peut mettre
les maures
à l'abri



43) le temps des choix.

Lors que les pjs se seront emparés de la carte, les hommes d'Emélia feront leur apparition autour de la chapelle. Ils commenceront à faire le siège de la chapelle. Mais très rapidement un troisième groupe viendra se joindre au conflit. Une bande de pirate menée par Valdred Rohrig a eu vent des recherches des pjs.

La nuit tombe les trois groupes campent sur leur position.

5) Les chemins d'Albion

Albion

Il s'agit d'une île au large de du vieux continent battue par les tempêtes. Elle est un lieu instable pour les différents vents magiques. La plupart de l'île est couverte de landes et de tourbières. Il existe aussi quelques forêts dans la partie sud. Le climat est humide, les précipitations (pluie, bruines) sont fréquentes et le brouillard est courant. Les principaux habitants sont des tribus humaines barbares qui vivent d'élevage et d'une maigre agriculture. Ils sont vêtus de kilt et de tunique en laine épaisse. Ils parent leurs corps de tatouages et de peintures bleues pour aller à la guerre. Leurs guerriers sont armés d'une arme de base et de lances et de boucliers pour les plus pauvres ou de claymores pour les plus riches. Ils utilisent la fronde et le javelot comme arme de jet. Le climat d'Albion rend les arcs et les arbalètes moins efficaces en mouillant les cordes. (En terme de jeu : la portée est réduite de moitié). Ils portent rarement des armures. Ils pratiquent la guérilla et les raids.

L'île est le théâtre de conflit entre les oracles d'Albion (sorciers d'ambre ou de jade et prêtres Taal

et Rhyad) et les émissaires noires (nécromanciens et démonistes).

Quand un drapeau blanc est levé, les hommes de Emélia veulent négocier. Valdred lui est suffisamment intelligent pour arriver à un compromis. Emélia a des hommes et des moyens financiers. Valdred est un marin confirmé et a des marins avec lui. Les pjs ont la carte.

Le contrat est simple : Emélia arme un navire, Valdred fournit les marins et les pjs la carte. Le trésor sera partagé en trois parts.

Les autres habitants de l'île sont les géants. Rares mais dangereux, ils sont le fléau de l'île.

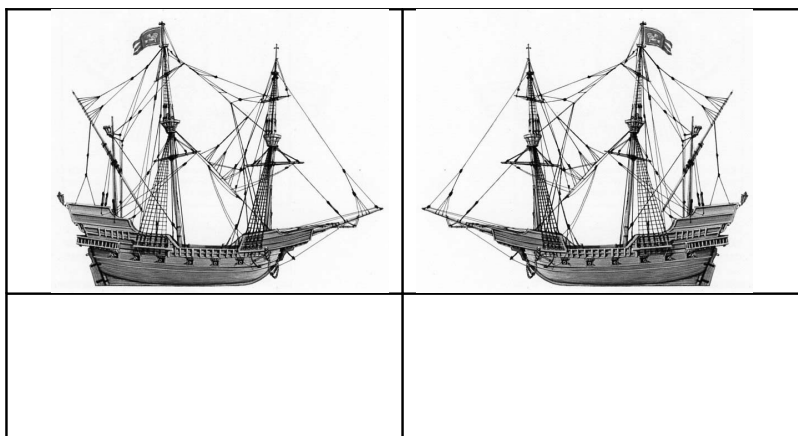
On trouve aussi quelques communautés d'elfes sylvains venus de Laurelorn dans les forêts du sud. Les hommes les surnomment les brumes et les craignent en les prenant pour des esprits des forêts. Loin des routes maritimes, l'île a peu de contact avec le continent. De temps en temps croisent près de ses côtes un navire hauts elfes ou les moins sympathiques pirates elfes noirs ou norses. Parfois un navire bretonnien ou venu de Marienburg vient accoster pour commercer avec les habitants dans les quelques comptoirs permanents.

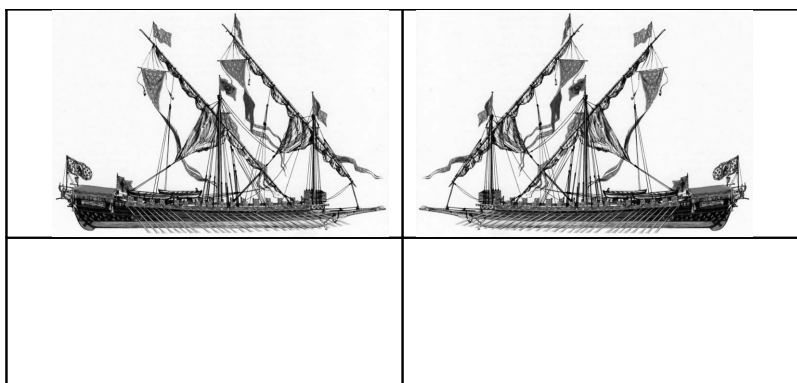
L'île d'Albion a été la demeure des anciens avant leur disparition. Elle abrite les restes de portail tenant à distance les forces du Chaos. Elle est un lieu où la magie est instable, en fonction du lieu, un vent magique peut être plus important. (Gain ou perte d'un dé à ceux qui maîtrise ce vent). Ces lieux ne sont pas permanents et peuvent apparaître ou disparaître.

51) combat en mer

Si les pjs conclussent un accord avec les pirates et Emélia. Les pjs prennent la mer et se dirigent vers Albion. L'ambiance est assez tendue à bord. Mais après 20 jours de mer, lorsque leur bateau approche des cotés d'Albion, un navire apparaît à l'horizon. Il a

un aspect pourri c'est un navire skaven lancé à leur poursuite. Il tentera de rattraper le navire des pjs et de l'aborder. Un moment ou l'autre le combat devra s'engager





Poins à découper pour le combat naval

	Navire pirate		galère skaven
B	Coque 120 voilures 60	B	Coque 90 (il est un peu pourri), voilure 20 Rameurs 60
BE	6	BE	4
Localisation 1d10	1-5 coque 6-9 voilure 10 équipage	Localisation 1d10	1-6 coque 7-8 rameurs 9 voilure 10 équipage
M	Variable (selon le vent) lancer 1d6+1	M	3 +1 si le vent est favorable
CT	45	CT	30
armes	4 canons dg 10 (arme lourde, perforante) sur les sabords 2 couleuvrine dg 5 (perforante) sur la poupe	armes	2 canons dg 10 (arme lourde, perforante) en proue, 1 couleuvrine dg 5 (perforante) en poupe
équipage	1 capitaine Valdred 20 marins 1 canonnier Emélia 8 hommes d'émélia les pjs l'érudit et un domestique.	équipage	1 capitaine 5 brutes 30 guerriers des clans 80 esclaves
pilotage manœuvre	59 40	pilotage manœuvre	35 35

Effet des dégâts

Si la voilure est réduite de ½ le navire perd la ½ de sa vitesse. Si elle réduite à 0, un navire à voile est immobile, il dérive avec le courant. Une galère perd son avantage de vent favorable

Si les rameurs sont réduits de 1/2 la galère perd la ½ de vitesse, si tous des rameurs sont tués ou blessés la galère est immobile.

Si la coque est réduite à 0 le navire coule. (Il ne reste plus que la solution des chaloupes)

Le vent (1d8)

1	2	3
4	↑	5
6	7	8

1-2-3 vent défavorable vitesse réduite de moitié
4 -5 vent de coté vitesse réduite de un quart
6-7-8 vent favorable vitesse normale

52) arrivé à Albion

Après le combat naval, les pjs arrivent enfin à la plage indiquée sur la carte. Il y a un petit groupe de cabane de pêcheurs que les pirates et les hommes d'Emélia réduisent vite en esclavage tuant toutes velléité de révolte dans l'œuf. Valdred ordonnera le meurtre des bouches inutiles (enfants, vieillards) ne gardant que les plus valides pour transporter les vivres. Le

comportement des pjs jouera sur la réaction des guerriers d'Albion. Si ils arrivent à limiter le massacre ou pas.

Durant leur voyage ils seront harcelés par des guerriers. Ils connaissent le terrain et savent profiter du brouillard pour se cacher. L'ambiance devient de plus en plus tendu.

53) le Broch du nécromancien

La carte amène le groupe vers des tourbières, les pjs peuvent distinguer au milieu de la vallée marécageuse un îlot fortifié. Lorsque le groupe se trouvera à proximité de l'île, ils seront attaqués par une bête des marais. Plusieurs marins et hommes Emélia fuiront pour finir noyer dans la tourbière.

Les survivants pourront afin rejoindre l'île.

L'enceinte

Elle est en piteux état, mais encore fonctionnelle. Elle est barrée par deux portes

Les huttes

La première hutte est en ruine, la seconde est occupée par les serviteurs vivant du nécromancien. Ils sont en faméliques et n'offriront pas de résistance.

Le broch

Encore en état, il est lugubre.

Rez-de-chaussée

Il contient les réserves de la forteresse, la porte est fermée à clé, il faut la défoncer.

1^{er} étage

Il abrite un coin cuisine et une salle de réception, en partie à l'abandon. Une pièce sert de prison, elle contient 3 jeunes personnes (2 filles et 1 garçon) futur victime du nécromancien.

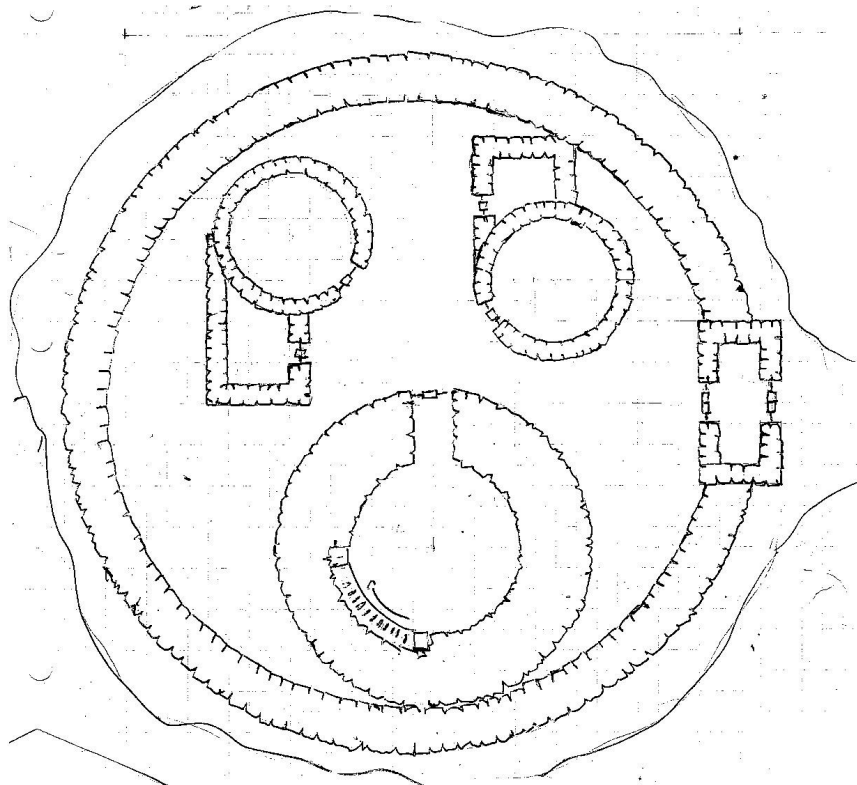
2^{ème} étage

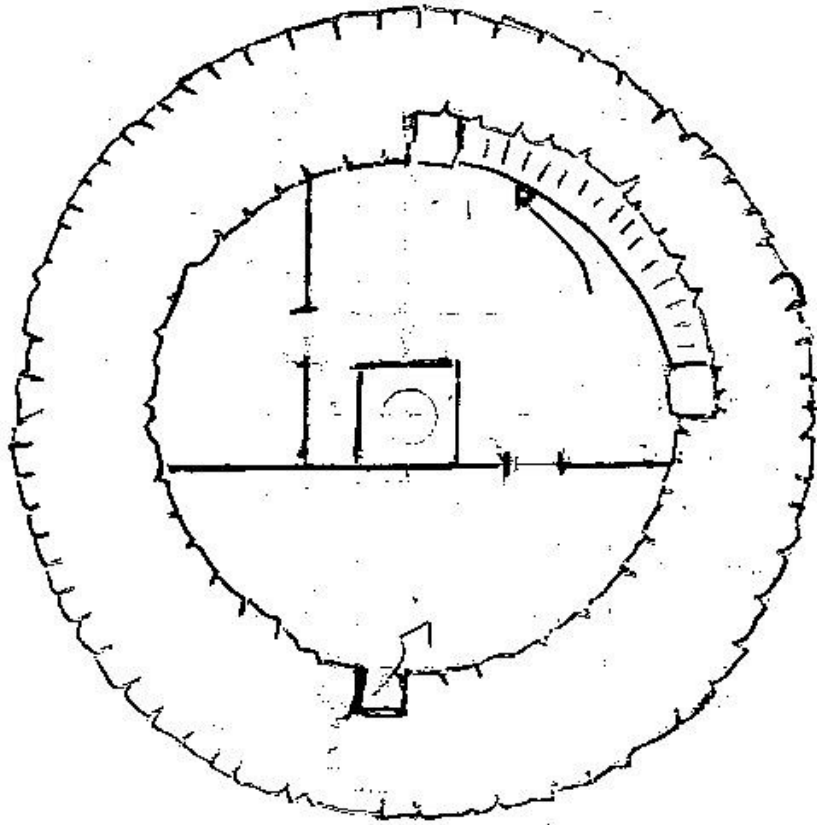
Il y a le laboratoire du nécromancien et ses appartements. Une chambre contient le trésor du nécromancien.

2000 couronnes, des pierres précieuses pour 2000 couronnes, des bijoux pour 6000 couronnes.

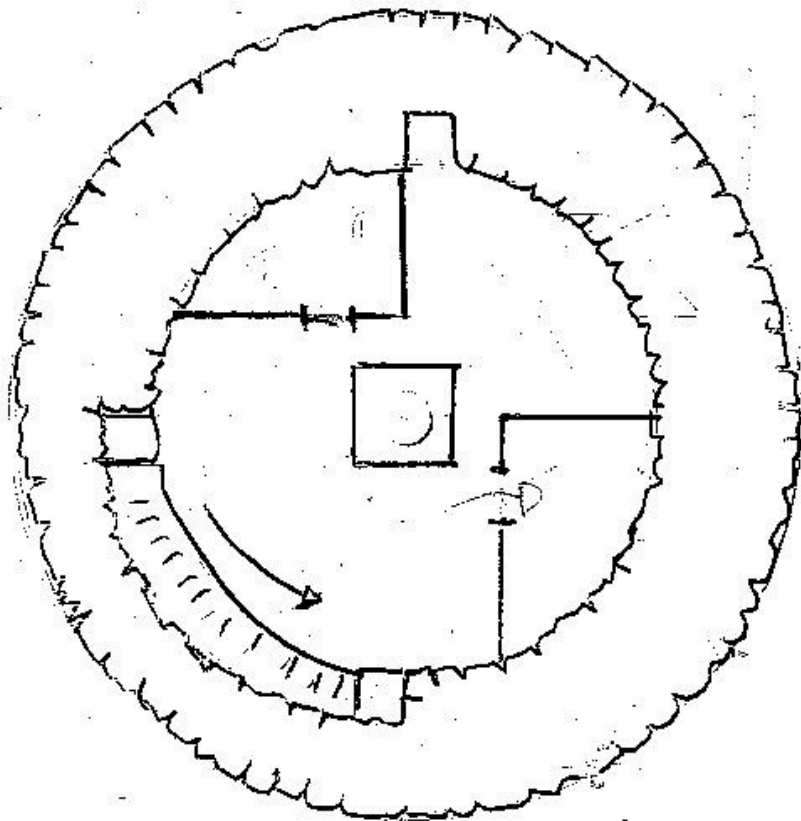
3^{ème} étage

Le sommet de la tour, elle sert d'observatoire au nécromancien.

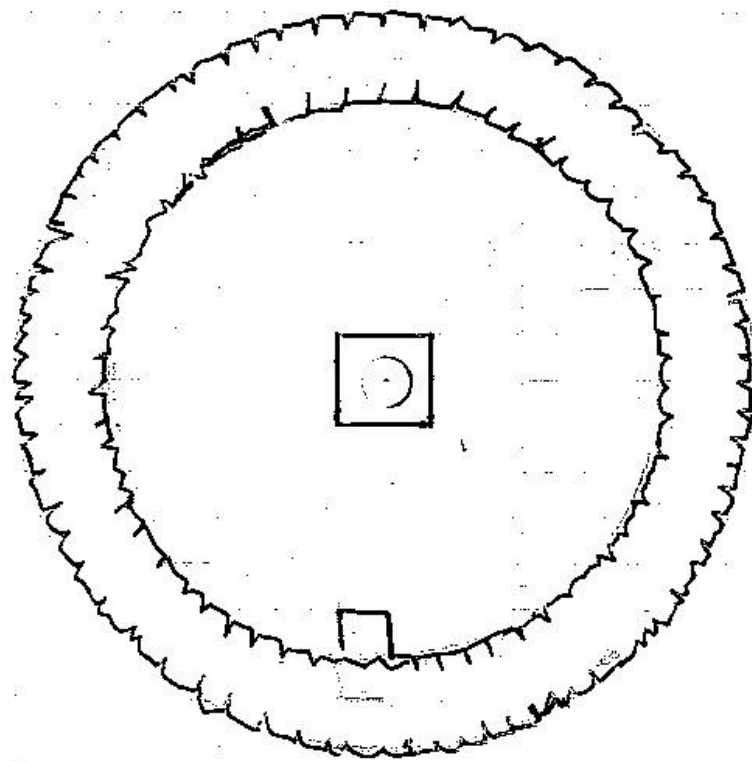




1 étage



2 étage



3 et-cage

54) le jugement

Les survivants de l'attaque pourront quitter l'île, un peu amère de n'avoir trouvé qu'un petit trésor. Sur la chemin du retour, ils se trouveront encercler par une troupe de guerriers environ 50-100 accompagnée 5 chars avec des guerriers d'élite et une chef de clan. Le groupe ne pourra que se rendre. Ils seront amenés dans un village fortifié.

Tirigard de Tourdinople devenue Delbchaen chef de clan, les jugera.

Valdred sera mis à mort. Ses marins survivants seront vendus comme esclave.

Le sort des autres protagonistes sera variable.

Si le fait qu'émélia soit une adoratrice de Slaneech, soit découvert. Elle sera mise à mort avec ses gardes survivants. Sinon elle sera soumis à l'ordalie mais s'en sortira. (Attention à sa revanche, elle en voudra aux pjs)

L'érudit sera relâché.

Les pjs devront répondre de leurs actes. Si ils ont évité le massacre dans le village de pêcheurs et ont aidé les esclaves du nécromancien. Il seront relâchés avec un récompense de 2000 couronnes pour avoir tuer le nécromancien et sa créature. Sinon il seront soumis à l'ordalie c'est à dire le jugement des dieux. Les pjs seront attaché à un poteau sur un îlot battu par la mer à marée basse, si ils survivent à l'arrivée de la marée haute ils seront relâchés sans rien à eux de se débrouiller pour retourner sur le continent. Ils sont bons pour utiliser un point de destin pour survivre à l'épreuve.

Du manière ou d'une autre, les pjs finiront à Mareinburg au bout d'un mois de mer.

Les pnjs et créature

Heinnam Kummel

vieux contrebandier de Marienburg, il s'est spécialisé dans les produits rares et illégaux, il est associé avec l'érudit *Ehrwig Bischol* et avec un groupes de trafiquants de cadavres. Il souffre de problème cardiaque à chaque tour de combat, il doit faire un jet d'endurance en cas d'échec, il meurt d'une crise cardiaque.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
40	25	32	34	35	41	31	46	1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : alphabet secret (voleur), canotage, comméragé, conduite d'attelage, déplacement silencieux, évaluation, fouille, marchandage, natation, perception.

Talents : code de la rue

Équipement : dague, sabre, divers marchandises de contrebande ou illégal.

Trafiquant de cadavres

Une bande de truands patibulaires, qui se rendra difficilement car ils connaissent le sort réservé aux profanateurs de tombes par les prêtres de Morr (une mort lente et douloureuse).

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
32	31	35	36	32	29	35	31	1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : alphabet secret (voleur), comméragé, conduite d'attelage, déplacement silencieux, dissimulation, escalade, fouille, perception.

Talents : sain d'esprit, fuite, résistance aux maladies

Équipement : dague, armes simples (haches et épée), vêtements sombres, lanternes avec huile, piolet, pelle besace.

Ricardo

Petit voleur de Marienburg d'une famille venue de Remas en Tilée, il fait partir d'une bande en conflit avec une autre bande de la citée. Il a tué par accident un de ses membres. Il est victime d'une vendetta et cherche à fuir la citée.

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc	A	B	Bf	Be	M	Mag	Pf	Pd
27	32	28	31	45	31	29	40	1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : alphabet secret (voleur), charisme, comméragé, connaissance générales (pays perdu), déplacement silencieux, dissimulation, escamotage, évaluation, fouille, jeu, langues (riekspiel, tileen), perception.

Talents : acuité visuel, code de la rue, réflexes éclairs, sociable

Équipement : dague, chausse trappes, corde, gibecière, vêtements sombres.

Emélia Grunenwarld,

filie de harbrand Grunenwald, mutante séduisante : (+ 10 en soc)

Marchand (ex bourgeois) domicile : Marienburg culte : Slaneech

C'est une femme d'affaire, à la beauté remarquable, (trop belle pour être honnête), fréquente le bon monde et qui collectionne les amants. Elle se fait passer pour une adoratrice du dieu vylmar (culte interdit de la débauche et de l'alcool) mais elle est en réalité une adoratrice de slaanesh. Elle est dominatrice et utilise son charme pour dirigés les hommes. Elle cherchera à attirer les pjs les plus beau dans son lit pour en faire un de ses servants. Elle n'hésitera pas à courtiser un personnage féminin si elle peut en tirer bénéfice. Elle est accompagné par ses mignons (redoutables gardes du corps voué à elle et slaanesh). La guerre contre le chaos a ruiné une partie de son entreprise, la découverte du trésor lui permettrait de renflouer ses caisses. Elle porte sur le ventre un tatouage en forme de serpent (marque de Slaanesh)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
38	42	31	36	35	48	47	64	1	13	3	3	4	0	0	0

Compétence : connaissances générales (pays perdu, Empire Tilée) langage secret (gilde), équitation, lire et écrire, conduite d'attelage, résistance à l'alcool, évaluation, fouille, langue (riekspiel, bretonnien, tileen, estalien), métier (marchand), marchandage, perception, charisme, comméragé.

Talent : dur en affaire, sociable, calcul mental, code de la rue

Équipement : des lettres de change pour 2000 couronnes, vêtements de qualité, une dague empoisonnée, une bourse avec 100 couronnes, cheval équipé.

Les mignons d'Emélia

Se sont ses gardes du corps dévoués corps et âmes. Ils sont tous beaux et bien vêtus. Ils sont de différentes nationalités.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
35	32	33	35	30	25	35	38	1	11	3	3	4	0	0	0

Compétence : connaissances générales (variables), comméragé, équitation, esquive, perception,

Talent : maîtrise (armes d'escrimes) coups puissants, désarmement, sur ses gardes.

Équipements : beaux atouts, rapière, dague, arbalète, 20 carreaux. Chemise de maille, veste en cuir, cape.

Valdred Rohrig

Capitaine de navire (ex matelot, ex second)

Domicile : Sartosa, culte Stromfel

Ce vieux pirate unijambiste, est un capitaine verra d'un mauvais œil l'arrivée de femme à bord du de redoutable. Il a aussi un réseau d'informateurs qui le son bateau. Il tiendra à ceux qu'elle reste à l'écart de mettront au courant des recherches des pjs. Il est cruel l'équipage pour éviter tous soucis au bout d'un mois et sans remords, c'est lui qui empoisonnait le de mer. chevalier. Il peut rassembler un groupe de marins à ses ordres. Il vénère Stomfel le dieu des tempêtes il est superstitieux et possède une multitude d'amulette. Il

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
58	43	46	48	20	49	56	59	3	16	4	4	3	0	0	0

Compétence : connaissances académiques (stratégie/tactique) comméragé, canotage, langage secret (bataille) connaissances générales (sartosa, mer du globes), esquive, intimidation, natation, résistance à l'alcool, commandement, jeu langue (riekspiel, bretonnien, tileen, estalien) métier (charpentier naval), navigation.

Talent : sixième sens, vision nocturne, combat de rue, résistance aux maladies, grand voyageur, parade éclair, coups assommants, puissant, désarmement

Équipements : sabre d'abordage, dague, veste en cuir, plastron, grand chapeau

Pirates

marins compétents mais violents

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
35	30	35	30	35	25	30	25	1	11	3	3	4	0	0	0

Compétence : canotage, con générale (sartosa), escalade, esquive, langue (tileen), natation, navigation, résistance à l'alcool

Talent : dur à cuir, coups puissant, grand voyageur

Équipements : gilet de cuir, dague, sabre d'abordage, 1 sur 3 une arbalète

Pirate (canonnier)

ex artisan ex ingénieur, canonnier un peu sourd.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
47	50	31	36	44	50	41	31	1	16	3	3	4	0	0	0

Compétence : comméragé, conduite d'attelage, évaluation, langage secret (gilde, bataille), lire/écrire, marchandage, métier (forgeron, alchimie, arquebusier) perception, connaissance académiques (ingénierie, science), langues (tileen, khazadil), équitation.

Talent : intelligent, maître artilleur, maîtrise (armes à poudre), rechargement rapide.

Équipements : gilet de cuir, dague, sabre d'abordage. Matériels d'ingénieur, 6 pointes, 2 pistolets avec 10 charges, télescope.

Ollathair (farfadet, pie grièche)

Curieux petit être de 30 cm, il prend la forme d'un elfe ailé miniature à la peau d'écorce. Il porte une chevelure de feuilles rouges. Malgré son aspect inoffensif, c'est un guerrier accompli. Capturé il y a 5 ans suite à un affrontement contre des bretonniens, il a été enfermé dans une cage magique qui l'empêche de sortir. Il a été vendu à un érudit impérial, qui s'est mis en tête de le domestiquer, la seule chose qu'il a réussi à faire c'est lui apprendre quelques mots de reikspeil. Il peut communiquer avec les hommes. Il cherche avant tout à retrouver sa liberté. Il sait où se situent le manoir de l'érudit et la clé de sa cage.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
66	72	19	10	66	30	35	35	2	6	1	1	2(18)	0	0	0

Compétence : baratin, con générales (elfes) déplacement silencieux, dissimulation +20, esquive, expression artistique (musique), filature, langage secret (rôdeur), langue (eltarin, malla-room-ba-larin, reikspiel à 15%), perception +20, sens de la nature, survie +20

Talent : ambidextre, arme naturelle, camouflage rural, contorsionniste, fuite, intimidation, sens aiguisés, vision nocturne, coups précis, coups puissants

Équipements : une harpe

Règles spéciales : attaques empoisonnées, magique, métamorphe.

Domestique d' *Ehrwig Bischol*

Valet

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
25	30	32	35	35	30	35	40	1	11	3	3	4	0	0	0

Compétence : baratin, commérage, langue (bretonnien, reikspiel), con académique (héraldique/généalogie), évaluation, fouille, lire et écrire, marchandage, perception

Talent : dur en affaire, étiquette, sociable

Équipements : uniforme défraîchi.

Ehrwig Bischol

Erudit (ex scribe)

Ce riche érudit est imbu de sa personne, il prend toutes les personnes non lettrés comme un inculte. Il sera méprisant avec les pjs. Il tient à son conforme et demandera toujours à être très bien logé et nourri. Mais c'est aussi un puits de science qui pourra décoder le livre et la carte. Il pourra aussi servir d'interprète.

Il est passionné par les sciences et le savoir, choses qui l'ont amené aux limites de la légalité. Il ne voudra pas relâcher le farfadet car il le considère comme sa propriété. Pour lui les habitants d'Albion ne sont que des sauvages sans intérêt.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
39	37	31	37	36	68	45	34	1	14	3	3	4	0	0	0

Compétence : con générales (empire, bretonnie, tilée, nains) con (histoire, sciences, droit, ingénierie) langues (reikspiel, bretonnien, tileen, estalien, khazadil, classique,norse)

Talent : linguistique, sain d'esprit, résistance accrue

Équipements : beaux vêtements déchirés, une clé de cage, des lunettes, un livre de poésie.

Chef skaven

Cruel et paranoïaque chef skaven, il dirige un petit groupe pour s'emparer d'une vieille locomotive naine. Il a enlevé l'érudit pour qui lui la fasse fonctionner. il poursuivra les pjs jusqu'à Albion pour récupérer l'érudit.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
60	45	50	50	75	40	45	35	3	17	5	5	5	0	0	0

Compétence :

Talent : coups assommants, coups puissants, sur ses gardes, maîtrise (arme lourde, fléau) parade éclair, sixième sens.

Équipements : casque, plastron, brassard d'acier et jambier d'acier + armure complète de cuir (3), épée à deux main, 3 dagues, arme de base

Brute skaven

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
50	35	45	45	55	25	40	25	2	15	4	4	5	0	0	0

Compétence :

Talent : coups puissants, coups précis, maîtrise (fléau)

Équipements : veste en cuir, casque, plastron, arme de base, fléau

Emissaire noir

Maître sorcier (ex apprenti, ex compagnon)

Sombre nécromancien qui n'a que la mauvaise idée d'avoir occupé récemment un broch abandonné pour y poursuivre ses recherches. Il terrorise ses serviteurs. Il pratique régulièrement des sacrifices. Il contrôle une bête des marais pour éloigner les curieux. Il attaquera le groupe sans chercher à connaître leurs intentions. Il a accumulé un petit trésor. Sa présence commence à inquiéter la région. Si les pjs le tue, sa mort plaidera en leur faveur.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
40	44	28	36	30	66	66	38	1	15	2	3	4	3+1	4	0

Compétence : con académiques (magie, nécromancie, astrologie, théologie, ogham) langage mystique (magick, haut nehekareen) langue (albionais, bretonnien), lire et écrire (ogham), perception, sens de la magie, focalisation, intimidation, natation, con générale (albion)

Talent : harmonie aethyrique, magie commune, magie mineure (marche sur les airs, armure aethyrique), magie noire, main agile, sombre savoir (nécromancie), projectile puissant, acuité auditive, résistance aux maladies.

Équipements : vêtements noir, un masque, un bâton magique (1 fois par jour : main de poussière), un anneau (1 fois par jour : chair momifiée).

Guerriers d'Albion.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PtF	PtD
35	35	33	41	35	30	32	30	1	12	3	4	4(5)	0	0	0

Compétence : esquive, fouille, perception, pistage, dissimulation, langue (albionais)

Talent : coups puissants, sang froid, course à pied, maîtrise (lance pierre ou arme lourde)

Équipements : kilt, arme de base,

Kerns (infanterie légère) bouclier, javelot ou fronde

Gallowglasses (infanterie moyenne) : bouclier et lance ou claymore

Annexe

Comment réaliser un parchemin avec une écriture invisible

Il faut :

Une feuille de papier

Du jus de citron

Une plume d'écriture

Une bougie pour révéler le message.

Il suffit d'utiliser le jus de citron comme encre puis laisser sécher votre message secret est prêt.

Pour révéler le message il suffit de passer le message sur une flamme de bougie. C'est le plus dur il faut y aller doucement sinon le papier brûle. Il faut que le papier soit au moins à 15 cm de la flamme. Dès que les lettres apparaissent sans que le papier brûle vous êtes à la bonne distance.

nota

C'est un peu compliqué à maîtriser, si vous voulez vous faciliter la tâche, il suffit que vos joueurs vous explique la manipulation.