

# La harpe oubliée

Scénario pour Warhammer jeu de rôles 2<sup>ème</sup> édition  
Pour personnages expérimentés

L'aide jeu sur les hommes lézards par Horus, Daflin et Bgyb

1) Une épave pas très accueillante.

Les aventures des personnages (pjs) les amenaient dans un petit port. Les pjs passent une journée de repos dans l'auberge quand un pêcheur entre en hurlant : des elfes noirs. Une fois calmé, il leurs expliquera qu'il a vu un vaisseau de pirates elfes noirs échoué dans une crypte à une heure de marche du port. Le bourgmestre et le seigneur local (un petit baronnet ruiné, ne possédant qu'une vieille armure rouillée) lèvent tous les combattants disponibles, pjs compris. Une vingtaine de rudes gaillards partent vers le bord de mer. Les pjs découvrent au bord de la falaise l'épave d'un bateau elfe noir. Celui-ci s'est échoué lors d'une tempête. Les quelques survivants sont en train de réparer leur vaisseau. Le baron lancera ses hommes à l'assaut. Le combat sera sanglant, les corsaires vendant chèrement leurs peaux.

Corsaires elfes noirs page 87 bestiaire du vieux monde. 4-5 pour les pjs.

S'ensuivra le pillage du vaisseau, le baron prendra la plus grande part du butin, ne laissant qu'une part limitée aux pjs et à ses hommes. Dans les décombres les pjs trouveront un vieux porte-document avec une vieille carte. Il ne leur restera plus qu'à partir pour la Lustrie. Le voyage leur prendra 2 mois et coûtera 180 Couronnes par personne pour l'aller.

### La Lustrie

Vaste continent au sud du nouveau continent est couvert d'une vaste forêt tropicale. Il abrite de nombreuses ruines des hommes lézards et leurs trésors. Sa jungle épaisse est le domaine de nombreuses créatures reptiliennes dangereuses. Ce qui n'empêche pas les aventuriers, venus du vieux monde, de partir à la recherche de ses trésors. Peu en reviennent, certains sont fous et une petite minorité en sort riche. Une grande partie de l'or trouvée part pour les caisses des royaumes d'Estalie. L'Empire et la Bretonnie n'ont que quelques comptoirs. (D'ailleurs ils ont d'autres soucis pour distraire des moyens afin d'explorer la Lustrie)

Parmi les habitants autochtones de la Lustrie, c'est-à-dire les hommes lézards, la légende dit qu'il existe des femmes guerrières, les amazones.

Le climat y est chaud et humide, les personnages venus du vieux monde mettront 2 semaines à s'acclimater. Avant cette période, dès qu'ils feront un effort important (combat, ..... ) il devront faire un jet d'endurance si ils échouent, ils seront fatigués et auront un malus de -10% (cumulable). Si une de leurs caractéristiques arrive à 0, il tombe épuisé.

En dehors des villes, dans la jungle, les pjs devront faire un jet d'endurance par semaine pour voir si il n'attrape pas une des maladies de la jungle (voir tableau en annexe). Si il échoue, faites un jet sur table des maladies. La Lustrie, c'est enfer vert.

Tableau des événements par jour un jet.

%	Imprévus et petites galères	effets
01-15	Pluies abondantes	01-30 La moitié des réserves sont détruites par la pluie 31-70 les personnages se perdent (1 journée de perdue) 71-00 la poudre est mouillée, inutilisable pour 1d6 jours
16-30	Eau contaminée	Si un personnage boit cette eau, il doit faire un jet d'endurance à -10% sinon il est atteint de diarrhée verte
31-60	rien	
61-76	Une bestiole venimeuse s'est introduite dans les affaires	Jet de perception réussie ou perte de 1d4 points de blessures
77-00	Un serpent s'est introduit dans leur camp	Jet de perception réussit ou attaque du reptile.

## 2) Comment retrouver une personne en 10 leçons ?

Essayer de retrouver le fort Magnus le pieu, sera vain car il n'a existé suffisamment longtemps pour paraître sur une carte. Le seul moyen est de retrouver un des survivants. Leur principale piste sera de rendre au port de Bourdeville, un bouge infeste sous une vague tutelle impériale.

Lothar Allenstag (à la commanderie) est parti pour le vieux monde il y a deux mois. Un navire bretonnien a retrouvé l'épave de son bateau attaqué par des elfes noirs. Il a échangé sa vie contre la carte, Il a été abandonné sur une île déserte, les yeux crevés et la langue arrachée mais en vie (humour elfe noir).

Valdrir Meyer, (dans les tavernes / au guet) il est mort, il y a cinq ans dans une rixe. Des malfrats vont tenter de tendre un guet-apens dans un cimetière. Mais s'enfuiront si les pjs résistent

### Malfrat (paysans)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
30	30	32	31	35	30	28	25	1	3	3	12	4	0	0	0

Talents : dure à cuire, fuite

Compétences : canotage, soins des animaux, conduite d'attelage, escalade, dissimulation, natation, métier, jeu, survie.

Dotations : armes à une main diverses.

Erdred herz (dans les tavernes, logeuse) a disparu il y a 2 jours. Il est retenu prisonnier par une bande de estaliens pour histoire de dette de jeux. Dans sa chambre fouillée, les pjs trouveront une petite médaille à l'effigie de Myrmidia typique de l'Estalie. Une petite enquête, dans le bar préféré Erdred qu'il jouait souvent aux cartes avec un estalien nommé Juan Cortes et Carloman un bretonnien. Erbert doit de l'argent. Carloman ne sait pas où il est mais leurs dira que Juan possède un entrepose près du port. Il est enfermé dans un entrepôt avec 4-5 gros bras La cours de l'entrepôt est gardé par 2 chiens de guerre. Si les pjs payent ses dettes, il leurs dira où se situe les ruines du fort.

### Gros bras (coup jarret)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
35	28	32	35	32	29	33	30	1							

Talents : coups assommants, lutte, désarmement, sang froid, sur ses gardes.

Compétences : esquive, intimidation, jeu, langage secret (langage des voleurs), résistance à l'alcool.

Dotations : gilet de cuir, armes divers

### Chiens de guerre

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
41	0	32	38	30	15	43	0	1	10	3	3	6	0	0	0

Talents : armes naturelles, coups puissants, sens aiguisés.

Compétences : natation, perception +20%, pistage

## 3) l'estuaire

Sur les indications d'Erbert, les pjs localiseront l'emplacement de l'estuaire. Elle se situe à 10 jours de mer de Bourdeville. Il leur faudra trouver un bateau qui veuille bien s'aventurer dans cette zone ou acheter un petit canoteur. Cette partie de la coté est le domaine d'un megalothon.

### megalothon

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
35	0	60	50	30	10	20	10	1	25	6	5	3(6)	0	0	0

Talent : armes naturelles (morsure), écailles (3), sens aiguisés, effrayant

Compétences : natation, perception, pistage, attaque percutante.

Spécial : morsure empoisonnée (+3 aux dégâts).

Armure : écailles : corps (3), tête (5)

Armes : morsure

#### 4) Le fort

Dans un bras du fleuve les pjs trouveront les ruines d'un fort en pierre et bois, qui a dû être plusieurs fois reconstruit puis abandonnés.

Une fois qu'ils auront établi leur camp base, les pjs pourront commencer à s'aventurer dans la jungle. Chaque jour, ils devront faire un jet d'orientation assez difficile (-10 ), un pour le groupe. La jungle étant épaisse, se diriger est compliqué. En cas d'échec, le groupe perdra un jour de marche.

#### 3) Le pont (3 jours de marche)

C'est un pont de lianes, la traversé est dangereuse un passage demande un jet en AG lent +20, prudent +10 normal +0 rapide -10 précipité -20.

Un nid de téradons garde le passage. Ils attaqueront à tous personne repérée qui traversera le pont

Un test de perception par passage.

Au retour il y aura des javeliniers skinks dessus.

#### Téradons

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
35	0	42	36	47	20	25	10	2	18	4	3	2(10)	0	0	0

Talents : armes naturelles, résistances aux maladies, sens aiguisé, vol

Compétences : perception

Spécial : attaque en passant (voir règles)

Armure : aucune

Armes : griffes et morsure

#### javeliniers skinks

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
25	30	30	25	35	30	25	30	1	8	3	2	6	0	0	0

Talents : fuite, résistance aux maladies, résistances aux poisons

Compétences : conn générales (hommes lézards), déplacement silencieux, dissimulation, langue (saurien), natation, perception, survie

Dotations : 4 javelots

#### 4) territoire de chasse (5 jours de marche)

Les pjs rentrent sur le territoire de chasse d'une couple de carnosaures, les affronter serait du suicide. Il faudra être discret et rusé pour tromper la vigilance des gardiens. Les carnosaures font un jet de perception par jour pour repérer une proie.

#### carnosaures

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
35	0	63	52	25	30	40	10	4	6	5	24	7	0	0	0

Talents : armes naturelles, coups puissants, écailles (3), résistance aux maladies, sans peur, sens aiguisé, terrifiant.

Compétences : natation, perception, pistage

Armure : écailles (3)

Armes : griffes et morsure

Spécial : frénésie sanguinaire, prédateur ultime

5) la grande route (2 jours de marche)

Les psj arrivent enfin à l'ancienne route. Ils découvriront une ancienne chaussée composée de bloc de pierre qui les mènera à une falaise qui pourrait faire penser à une ancienne muraille. A sa base, ils trouveront un tunnel qui débouche sur les ruines d'une citée.

Le tunnel est aussi le domaine d'une araignée géante. Au de là le climat est plus sec.

Araignée géante bestiaire du vieux monde page 85.

6) les ruines.

Au milieu se dresse un temple.

61) le hall. Il est orné de 4 statues de skinks et on y trouve aussi les 5 squelettes humains. Les restes de l'expédition. Personne ne semble avoir fréquenté les lieux depuis. Au fond se dresse une porte. Elle ne s'ouvrira que si les psj cumulent une force 100.

62) la salle du puit

Elle est ornée de 4 statues de saurus. Au centre il y a une estrade avec un autel. La dalle a été fracturée pour ouvrir un passage vers un puit. Il descend de 15 m.

63) la salle

Identique à la salle 2 mais il y a des peintures murales représentant des combats entre des saurus et des créatures du chaos. Un des murs a été démoli

64) l'escalier piégé

Un squelette humain percé d'une flèche barre le passage. Si on marche sur les marches 6 9 13 15 sur les 20 marches. Un piège est déclenché, une flèche jaillit (dégâts 1d10+2).

65) le faux tombeau

Elle est richement décorée avec 4 statues de saurus sur sang froid. Le tombeau a été profané mais il était vide. Un des murs a été démoli

66) un tunnel s'enfonce sous terre, l est partiellement inondé dans certains parties l'eau monte jusqu'au torse.

Puis il remonte vers une zone plus sèche.

67) le temple souterrain

Il est richement décoré d'or et de jade. Il y a 4 statues de slanns en position de méditation. Les décors ont été abîmés par les pillards humains qui cherchaient à récupérer l'or. Il y a deux portes en pierre pour les ouvrir, il faut accumuler une force de 100. Elles se referment automatiquement si elles ne sont pas bloquées

68) tombeau 1

Le tombeau est inviolé il y a 4 statues de slanns et un cinquième taille réel. Si les personnages violent le tombeau. Ils provoqueront le réveil de la cinquième statue qui aura les caractéristiques d'un slann de cinquième génération.

Statue animée de slann

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
10	10	35	56	30	60	60	30	0	50	3	5	4	4	0	0

Talents : harmonie aethyrique, lévitation, magie (divine, occulte, vulgaire), magie mineure (tous les sorts), médiation, projectiles puissants, sciences de la magie (tous les domaines) troublant

Compétences : focalisation +20% , sens de la magie +20% .

Armure : pierre (5)

Arme : aucune.

Le tombeau contient le corps momifié d'un slann recouvert de bijoux pour 10 000 couronnes

69) tombeau 2

Le tombeau est exploré mais pas profané. Il y a 4 statues de slanns et un cinquième taille réel. Si les personnages violent le tombeau. Ils provoqueront le réveil de la cinquième statue qui aura les caractéristiques d'un slann de cinquième génération.

Statue animée de slann

Idem

Le tombeau contient le corps momifié d'un slann recouvert de bijoux pour 10 000 couronnes.

Il y a aussi le corps momifié d'un elfe.

Il s'agit de Haserlin flammepure, un ménestrel explorateur qui a disparu, il y a plus de 5000 ans.

Il y a son équipement : Une harpe magique : elle a le pouvoir de réciter les récits de son possesseur. Elle contient tous les récits de voyage de Haserlin c'est-à-dire un description du monde il y a 5000 ans. Elle vaut à elle seule +15 000 couronnes, une épée en ithilmar, un arc elfique\*, 12 flèches\*, + Équipement de voyage (sac à dos\*, briquet, gourde\*, corde, bol et couverts en métal, couverture\*, couteau de chasse (dague) en ithilmar. accessoire de calligraphie\*, parchemins vierges\* 3)

\* inutilisable car trop ancien

Un anneau magique (le cœur de l'ombre) un simple anneau en argent terni par le temps. Il possède le pouvoir de « voile d'invisibilité » pour 1d10 tour, 1 fois par jours mais inflige un point de blessure à chaque usage.

La triste simple de Haserlin Flammepure (La curiosité est un vilain défaut.)

Haserlin commença à l'explorer la Lustrie, il essaya d'établir un contact avec ses habitants en vain. Il réussit à pénétrer dans une citée en ruine. Où il tomba sur une cérémonie religieuse. Il suivit la procession. Il parvient ainsi à rentrer dans le temple et à parvenir jusqu'aux tombeaux mais il s'y retrouva enfermer et mourut de faim et de soif.

Une fois que les pjs auront récupéré le corps et l'équipement. Ils devront faire le voyage de retour. En fonction de leur comportement dans le temple (pillage des tombes des slann), Ils seront poursuivis plus ou moins agressivement par des Skinks et saurus.

javeliniers skinks

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
25	30	30	25	35	30	25	30	1	8	3	2	6	0	0	0

Talents : fuite, résistance aux maladies, résistances aux poisons

Compétences : conn générales (hommes lézards), déplacement silencieux, dissimulation, langue (saurien), natation, perception, survie

Dotations : 4 javelots

Spécial : flegme, créature aquatique

Guerriers saurus

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	BF	BE	B	M	Mag	PF	PD
40	0	40	45	25	25	40	15	2	4	4	16	4	0	0	0

Talents : armes naturelles, coups précis, coups puissants, écailles (1), guerrier né, menaçant, résistance aux maladies, résistances aux poisons

Compétences : conn académique (stratégie/tactique), conn générales (hommes lézards), esquive, perception, survie, langue (saurien),

Armure : écaille (1)

Armes : arme à une main, bouclier

Spécial : flegme

**Tableau de maladie de Lustrie**

%	Nom	Effets	Soins
01-20	Bouron jaune	Gros boutons de pu qui se développent aux zones de frottement avec la sueur. Ils occasionnent un gêne important (-10 %) à toutes les actions physiques	Prendre un bain avec de l'eau chaude vinaigrée par jour et vivre nu ou du moins le plus légèrement vêtu pendant au moins 2 semaines. Percer les boutons puis les nettoyer avec de l'alcool fort.
21-40	Diarrhée verte	Violent colique du à l'alimentation ou à de l'eau. Le personnage atteint ne peut se déplacer qu'à la moitié de son mouvement et à une forte fièvre (15%) à tous les actions. Tant que la maladie n'est pas soignée, le malade perd 1d4 points de blessures par jour pendant 1d10 jours. Si il perd tous ses points de blessure, il meurt des suites de la maladie	Faire bouillir l'eau. Boire de l'eau de riz pendant 1d6+2 jours ou d'autres plantes anti-diarrhéiques.
41-60	Fièvre folle	Transmise par les moustiques, elle est plus ou moins virulente. 01-60% durée 1d4 jours, 61-90% 1d4+4 jours 91-00% 1d4+8 jours. La fièvre provoque de violente hallucination, le malade doit faire un jet en force mentale par période de 3 jours. Si il échoue, il perd 1 point de folie. Il y a 10% de chance que le malade soit atteint de façon permanente. Tous les mois il doit faire un jet en endurance. Si il échoue il a une crise qui se manifeste par une forte fièvre (-15% à toutes les actions) pendant 1d6 jours.	Infusion d'écorce d'un arbre local : le quinquina pendant 1 semaine.
61-80	Peau de vin	Mycose qui se développe sur la peau lui donnant un aspect tache de vin. Faire un jet de localisation pour savoir où les taches se développent. Si c'est sur la tête, le malade perd 10% en soc. Tant que la maladie n'est pas soignée, elle continue à se propager. Refaire un jet de localisation par semaine.	Enduire le malade d'une pâte à base de sulfate de cuivre, de pain moisi, d'argile pendant une semaine, en refaisant l'emplâtre tous les jours
81-00	Vers des lézards	Vers parasite de hommes serpents, ils se développent sous la peau provoquant de violentes démangeaisons (10% à toutes les actions) et de profondes cicatrices (-10 en soc).	Opération chirurgicale pour retirer le vers, pendant laquelle le malade perd 1d10 points de blessures moins BE.

Bien entendu un sort de guérison des maladies résout le problème mais faut-il avoir une prêtresse de Shallya sur le main.

Créatures de LustrieRazordon

Cette créature hante les jungles épaisses de Lustrie. Elle dispose d'une méthode unique pour tuer ses proies. Elle est couverte de pointes osseuses. Celles de la queue peuvent projeter grâce à un puissant spasme musculaire. Un razordon possède 1d10+2 pointes disponibles. A chaque attaque il utilise une pointe. Elles repoussent au bout de 15 jours. Le razordon ne s'en sert que pour tuer ses grosses proies. Solitaire sauf au moment de la saison des amours où les razordons vivent en couple.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
30	35	50	40	35	20	20	10	1	18	5	4	6	0	0	0

Talent : armes naturelles (morsure), écailles+ pointes (4), sens aiguisés

Compétences : natation, perception, pistage

Spécial : projection de pointes. Dégâts 3, perforante, portée 20 m

Armure : écailles et pointes (4)

Armes : morsure, griffes et pointes

Megalothon

Immense serpent, à la tête cuirassée, qui hante les rivages de la Lustrie. Il n'hésite pas attaqué les créatures qui s'aventurent sur les plages voir les hommes sur les bateaux.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
35	0	60	50	30	10	20	10	1	25	6	5	3(6)	0	0	0

Talent : armes naturelles (morsure), écailles (3), sens aiguisés, effrayant

Compétences : natation, perception, pistage, attaque percutante.

Spécial : morsure empoisonnée (+3 aux dégâts).

Armure : écailles (3), tête (5)

Armes : morsure

Sangs froids sauvages

Cousins sauvages des destriers des elfes noirs ou des hommes lézards, ils vivent en bande (5 à 6 individus) pour traquer leur proie. Ces bandes sont dirigées par une femelle dominante.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
35	0	45	40	25	10	10	10	1	16	4	4	7	0	0	0

Talent : armes naturelles, effrayant, coups puissants, écailles (2), sens aiguisés

Compétences : natation, perception

Spéciale : stupidité

Armure : écaille (2)

Armes : morsure et griffes

Nous avons marché  
5 jours vers l'ouest.

Nous avons trouvé  
une route pavée

Les Galaises  
"ancien nempant"

A la base, il y a  
un tunnel.

Il y a des ruines  
nous avons établi

un camp le 25  
Sigmargzeit et

commencé à fouiller  
les ruines.



Parmi les ruines, il y a un  
Temple. A l'intérieur nous  
avons découvert le corps  
momifié d'un neigman elle  
avec des objets précieux  
Mais nous avons été chassé  
Le Baron est mort le

3 Sommerzeit. Le Tacors est resté sur place

Nous avons trouvé  
un pont.

Nous l'avons traversé,  
mais nous avons  
dû abandonner  
notre canon.



La jungle  
devient de plus  
en plus épaisse

Nous avons marché  
3 jours vers les  
collines de  
nad

Ici le domaine  
des gardiens  
beaucoup  
d'hommes  
sont morts

Ne parlez  
l'eau, elle a  
rendu malade  
les hommes

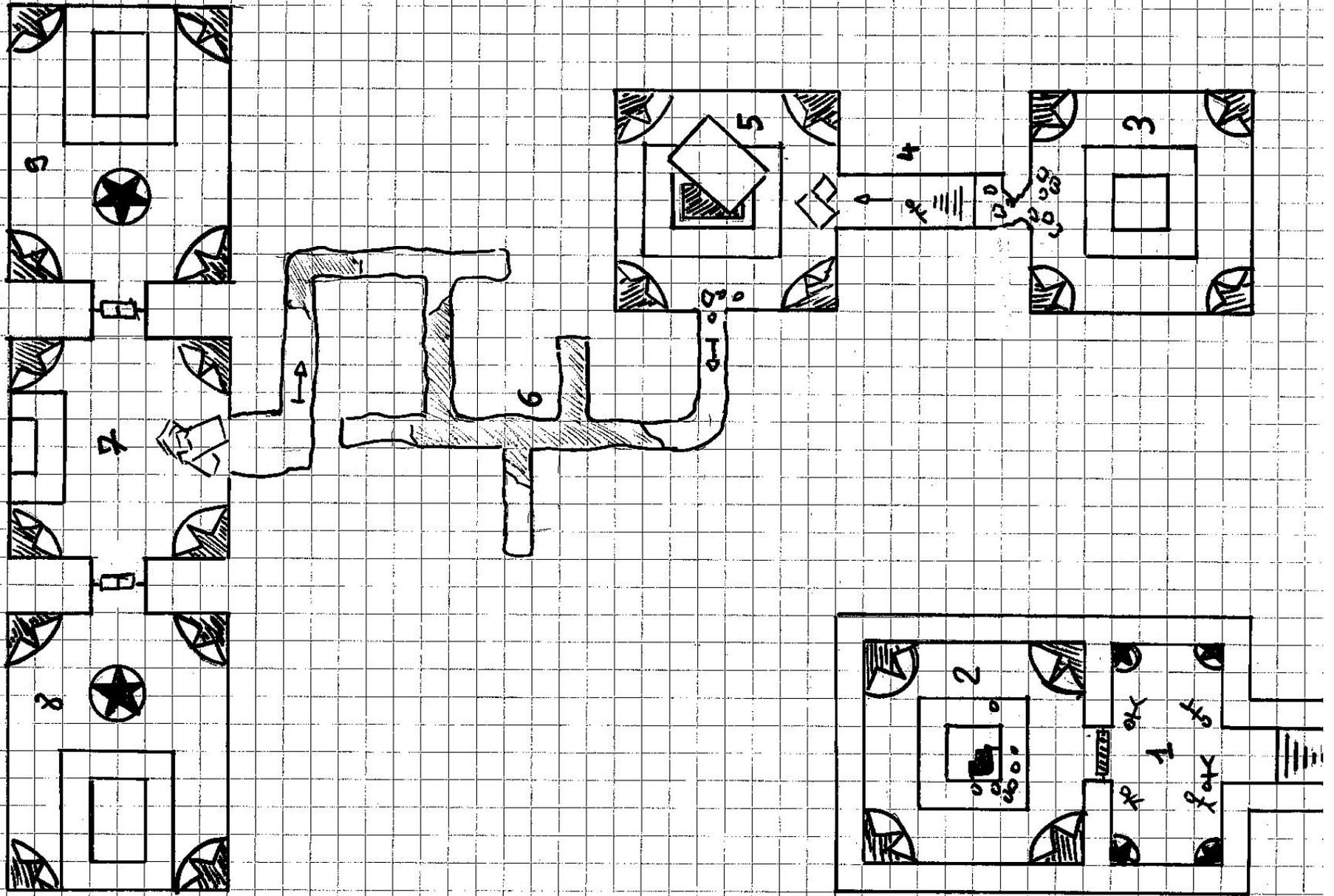


Sont partis,  
le 11 Sigmargzeit  
de l'an de grâce 2503  
de la fondation de l'Empire,  
le Baron Gismar von Jutzembach  
du Middenland, accompagné  
de 120 hommes et d'un canon.

Vers  
Bourbeville

LH

Les hommes  
ont fait le  
re-lieu post-son  
Caucheman.  
3 sont nouveaux  
Eudard Hegel  
Valdric Mezer  
Allenstog  
Lothar  
Bourbeville



# Notes