

L'Ordre Damnés

Résumé :

Marienburg, le plus grand port du Vieux Monde, ville grandiose et riche, qui pourrait penser que, dans peu de temps, le chaos économique fera son apparition au sein de la cité des eaux ?...

Les Faits:(MJ) :

Un groupe de cultistes de **Zuvassin (Dieu chaotique du gaspillage)** a décidé d'introduire une énorme quantité de fausse monnaie à Marienburg.

Ils se sont **alliés aux Skavens** dans ce projet, les hommes-rats leur fournissant de l'or et un lieu secret souterrain où sera frappée la monnaie. Les Skavens, quant à eux, ont eut la 'bonne' idée d'ajouter à l'or une infime quantité de pierre distordante, occasionnant de petites mutations au sein de la population. Charmant !

Les fausses couronnes sont distribuées aux mendiants de la ville qui les répandent ensuite aux petits commerces etc. ainsi, la ville s'infecte elle-même chaotiquement et économiquement toujours un peu plus , jour après jour...

Le temple de Handrich s'inquiète de cette montée de l'inflation mais il est déjà trop tard... presque 1/4 de la monnaie marienbourgeoise est fausse. Le fléau doit être très rapidement enrayeré et devinez qui va devoir s'en charger ?? Les Pjs...évidement !!! :)

Au Début :

La ville n'est pas encore au courant de ce qui arrive et elle ne doit pas l'être.

Seul **le temple de Handrich a remarqué quelque chose**. Les prêtres du **dieu de la prospérité** ont remarqué la fausse monnaie (pourtant extrêmement bien frappée) et ils ont décidé d'agir pour endiguer ce flux catastrophique. **Les Pjs sont contactés par ce temple** pour enquêter de manière subtile (ca c'est pas évident ...) et extrêmement discrète (ca non plus, c'est pas évident ...). Les prêtres insistent sur le fait que la population ne doit pas être au

courant, ils ont déjà assez affaire d'un désastre économique et ils ne tiennent pas à ce que pour les Pjs leur collent un désastre social sur le dos ... :)

Indices :

La pierre distordante:

Les prêtres/initiés connaissent le lien entre cette pierre et les Skavens. **Si un prêtre de Solkan, d'Illuminas ou d'Arianka examine attentivement une fausse pièce, il peut tenter un jet d'Int pour détecter des traces de pierre chaotique...**

Les petits commerçants: Boulangers, épiciers, ont **peut être remarqué** que le niveau de vie des mendiants avait augmenté.

Le Cloaque :

Le quartier malfamé de Marienburg. Tous les voleurs et coupe-jarrets s'y retrouvent. **Chankris (cultiste de Zuvassin)** s'y rend souvent pour écouler la fausse monnaie.

Les mendiants :

Ils sont bien trop contents de pouvoir manger à leur faim et **ne diront rien sur l'origine de leur fortune (sauf peut-être la torture, un marchandage important...)** et ce sont **d'excellents menteurs.**

Le temple de Shallya :

Ils ont **remarqué que de plus en plus de mendiants étaient atteints de mutation mineures** (griffes, poils longs, pustules, langue fourchue ...)

Le culte de Solkan :

Les répurateurs du dieu de la Vengeance s'énervent, ils sentent la présence de chaos en ville et feront tout pour éliminer tous les mutants... Une possible hécatombe au cloaque, qui sait ???

Les ratiens :

Certains membres de leur profession sont morts, attaqués par les Skavens...

Le guilde Elohan :

Dirigée par Louis Elohan (voir Pnjs). Cette guilde marchande de vente d'épices est en faillite depuis toujours, **elle sert de couverture et d'entrepôt temporaire pour l'or.**

Les mendiants et Chankris sont les clés du scénario.

Si ce dernier est suivi ou questionné violemment, il mènera les Pjs à la guilde Elohan. Louis connaît l'accès aux souterrains Skavens, en cas de danger, c'est également là qu'il ira se réfugier.

Les Souterrains :

Au coeur de l'île des Trois Dames se trouve le repère des **adeptes de Zuvassin et des Skavens...**

L'entrée se situe dans une branche d'égout désaffectée. Un escalier sinistre et interminable s'enfonce dans les profondeurs de l'île.

Quelques guerriers Skavens montent la garde a des endroits stratégiques.

Cet escalier débouche sur une immense salle. Deux énormes globes de verre

(2m de rayon) sont suspendus au plafond par des câbles ; l'un d'eux contient de l'or en fusion et l'autre de la pierre distordante liquide. Plusieurs tuyaux partent des globes et sont connectés à une énorme machine Skaven qui frappe la monnaie dans un bruit infernal.

Raskashra et Grino Hembert (voir Pnjs) sont présent dans cette salle en permanence. S'ils se sentent vraiment en danger, ils essayeront de détruire la machine en brisant le globe contenant la pierre distordante ce qui entraînera une énorme explosion aux conséquences diverses (destruction de l'île, mutations, etc.)

Les Pnjs:

Louis Elohan: Adepte de Zuvassin

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

3 50 39 3 6 8 67 2 35 46 64 55 52 64

Compétences :

Baratin

Charisme

Etiquette

Héraldique

Chance

Alphabétisation

Equitation

Sens de la repartie

Esquive

Résistance accrue

Ambidextre

Réflexes éclairs

Astronomie

Evaluation

Jeu

Sens de la magie

Numismatique

Langue étrangère: Arabe

Calcul Mental

Chasse

Intimidation

Chasse

Chant

Spécialisation: Escrime

lance de cavalerie

parade

Narration

Background :

Baron des eherités, il a décidé de se venger de la société en rejoignant le culte de Zuvassin. Il veut faire régner l'anarchie dans Marienburg mais tout en restant extrêmement prudent...

Description :

27 ans, 1m78, longs cheveux noirs, fins et lisses. très beau, imberbe. Porte un gilet noir, une ample chemise blanche ainsi qu'un pantalon moulant noir. Lourdes bottes noires...

Grino Hembert: faux-monnayeur nain, adepte de Zuvassin

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

3 60 36 4 6 11 48 2 66 54 64 88 72 44

Compétences :

Travail du bois

Conduite d'attelage

Alphabétisation

Reconnaissance des pièges

Piégeage

Métallurgie

Travail du fer

Exploitation minière

Mouvement silencieux urbain

Héraldique

Art Gravure

Numismatique

Calcul Mental

Background :

Ancien Enguigneur de talent de la guilde naine de Middenheim, Grino a perdu son travail au sein de la guilde, suite à un accident de travail (une machine lui a broyé les doigts).

Ressassant sa haine envers la guilde, Grino a rencontré un jour Louis Elohan qui lui a fait découvrir le culte de Zuvassin. Grino retrouve l'usage de ses doigts qu'il met à la disposition de Louis pour ses projets à Marienburg.

Mutation :

Un troisième bras : Dex +10

Description :

64 ans, 1m42, cheveux longs et sales noirs, barbe noire broussailleuse, regard sévère et inquiétant, vêtements de cuir noir. 3 bras.

Chankris: Adeptes de Zuvassin, Receleur.

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

3 45 37 5 4 10 44 2 36 37 49 31 44 40

Compétences :

Evaluation

Marchandage

Numismatique

Cryptographie

Force Accrue

Ambidextre

Baratin

Sens Magie

Escamotage

Calcul Mental

Background :

Chankris est une sorte de don de Zuvassin à Louis, il est totalement dévoué à lui...

Description :

33 ans, 1m73, cheveux mi longs noirs avec une petite queue de cheval sur la nuque, toujours jovial. Porte de beaux habits pourpres à soufflets jaune ainsi qu'un pantalon noir.

Raskashra: Prophète Gris Skaven Niveau

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

5 33 35 3 4 10 60 1 34 44 64 58 59 14

Compétences :

Alphabétisation

Langue Etrangère Occidental

Incantations Magie Skaven niveau 1 et 2

Connaissance des parchemins

Conscience de la Magie

Sens de la Magie

Identification des Morts-Vivants

Mouvement silencieux rural et urbain

Camouflage rural et urbain

vision nocturne 30 mètres

Objets spéciaux :

Jezeil à distorsion (FE:5) la victime à 15% de chance d'être affectée d'une mutation mineure.

Sorts (PM = 25)

Brise Verre

Brûlure Ardente

Appel des Rats

Boule de Distorsion

Infection

Débilité. (sorts pour la plupart tirés de Arcanes Magiques du Grimoire)

Guerrier Skaven des Clans:(7)

M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl FM Soc

5 43 34 4 3 8 40 2 33 29 25 45 45 14

+1

Compétences :

Coups puissants

Mouvement silencieux urbain

Camouflage Urbain

Vision nocturne 30m

Spécialisation Armes à deux mains (25%)

FIN