

Le Coeur de Dragon

Scenario Warhammer

Arrière plan

Alors que les personnages vont entrer par mégarde dans l'étrange forêt des griffes desséchées. Ils passeront devant un monolithe de pierre portant d'étrange inscription les avertissant d'un danger, Le gardien de cet forêt. Plus tard ils se feront attaquer par ce dernier une redoutable créature du chaos. Les aventuriers réussiront à tuer la créature mais avant que celle-ci ne meurt elle jettera une malédiction sur l'un des personnage, ce dernier n'aura alors que 8 heures pour trouver un remède ou il mourra dans d'atroce douleur. En explorant la forêt il découvriront plusieurs créature maléfique ainsi qu'un étrange personnage amical qui leur indiquera l'endroit où trouver le remède, le coeur de dragon situé dans une grotte, dans les collines sombres au centre de la forêt.

Premier Acte - L'entrée dans la forêt

Vous pouvez faire jouer cette aventure de plusieurs façons, les personnages pourrait être en route pour une destination quelconque et se serait égarer en route pour se retrouver dans cette forêt. Sachez seulement que cette forêt devrait se retrouver au nord de l'empire là où les manifestation du chaos se font plus forte. Les personnages vont s'apercevoir qu'ils se sont égarer lorsqu'ils se rendront compte de l'environnement qui les entoure. Arbres tortueux, sec et mort, brume au ras du sol d'étrange bruit d'agonie lointain, faite en sorte que les joueurs la trouve lugubre. Si les personnages tentent de revenir sur leurs pas, ils tourneront en rond, décourager les de cette façon.

Deuxième Acte – Le monolithe

Au bout d'une heure d'exploration, les joueurs vont entrer dans une petite clairière, au centre de celle-ci se trouve un monolithe de pierre noire. Sur elle est inscrite d'étrange rune d'une langue oublié, c'est un avertissement de prendre garde au gardien de la forêt. Si un joueur touche le monolithe il le trouvera étrangement froid comme si il touchait un bloc de glace. C'est en fait une autre manifestation du chaos.

Troisième Acte – Le gardien

Lorsque les joueurs quitteront la clairière, il s'écoulera une demi heure avant que ceux-ci ne rencontrent le gardien. Le gardien se présente comme un énorme loup noir avec de grande aile sombre comme celle d'un dragon ainsi qu'une queue de scorpion. Les personnages appercevront une paire de yeux rouge sang tapis dans l'ombre puis en un éclair la créature bondira sur eux et les attaqueras (vous trouverez les caractéristique de la créature ainsi que de toutes les autres créatures à la fin de ce scénario). Lorsque le coup finale sera porté contre la créature celle-ci se retirera en se traînant très lentement et en grognant des mots incompréhensibles. Puis, un éclair viendra frapper un des joueurs, choisi aléatoirement, et la créature mourra fondant en une marre de sang nauséabonde. Le joueur frappé ne subira aucun dommage mais se sentira légèrement plus faible. Il a reçu une malédiction, il ne lui reste plus que 8 heures pour trouver un remède. Ne dite surtout pas combien de temp il reste au joueur cela ajoute du suspense. Le joueur ne se rendra peut-être pas compte tout de suite qu'il à reçu une malédiction. Dite lui seulement qu'il se sent très faible, mais il peut quand même vaquer à ses occupations normalement.

Quatrième Acte – Rencontre de créatures

Ici cela dépend comment les joueurs ont été affaiblié par le gardien. Si les joueurs s'en sont sorti sans trop de mal vous pouvez leurs faire faire une ou deux rencontres avec des créatures. Si au contraire les joueurs s'en sont sorti de justesse vous pouvez leur en faire jouer une pas trop difficile ou sauter complètement cette partie C'est à vous de décider, vous pouvez choisir les créature rencontré, ils se trouvent à la fin de ce scénario dans la section créature de la forêt.

Cinquième Acte – Jervid le gnome chaotique

Au bout d'une heure de marche si les joueurs n'ont pas rencontré de créatures, (ajouter environ une demi heure par rencontre) Ils se retrouveront dans une petite clairière. Au centre de celle-ci le seul arbre vivant de la forêt. Il est immense et tout déformé. Les joueurs pourront apercevoir une porte et des fenêtres dans le tronc. Si les joueurs frappent à la porte, ils entendront du bruit de pas puis la porte s'ouvrira. Une petite silhouette se tient dans le cadre de la porte et regarde un instant les joueurs d'un air méfiant puis se rendra compte qu'ils ne sont pas dangereux et les invitera à entrer, en ne cessant de regarder à l'extérieur d'une façon craintive. C'est à l'intérieur que les joueurs apercevront le visage de Jervid. Jervid est un gnome qui a subi de nombreuses déformations à force de vivre dans la forêt. Il a de petites cornes qui lui poussent sur le front et la tête, son œil gauche est plus haut que son œil droit son nez est tourné légèrement sur le côté et il a plusieurs pustules sur le visage. Malgré ses déformations répugnantes, Jervid est très sympathique. Il offrira aux joueurs de l'eau et de la nourriture. Jervid sentira que l'un des joueurs a reçu une malédiction et lui en informera. Il connaît le remède contre cette malédiction et le divulguera si les joueurs lui demandent ou, si il est menacé par eux, il dira qu'il est le seul à savoir où trouver le remède. Voici les différentes questions et réponses que les joueurs pourraient poser à Jervid. Jervid connaît à peu près tout sur la forêt y compris la signification du monolithe. N'oubliez pas de compter environ le temps passé chez Jervid.

Questions

- Pourquoi il habite toujours dans cette forêt
- Que c'est-il passé dans cette forêt
- Où se trouve le remède
- Combien de temps on les joueurs pour trouver le remède

Réponses

Il n'a aucun autre endroit où habiter à cause de son état il se ferait tuer si il retournerait dans l'empire.
Depuis l'arrivée des créatures du chaos dans la forêt il y a 15 ans, la forêt c'est peu à peu transformée.
Le remède s'appelle cœur de dragon et pousse uniquement dans une grotte, dans les collines sombres au centre de la forêt.
environ 8 heures depuis qu'il a reçu la malédiction

Sixième Acte – Les collines sombres

Cela prend environ deux heures pour se rendre de la maison de Jervid jusqu'aux collines sombres. Vous pouvez si vous êtes très vicieux ajouter une ou deux rencontres avec des créatures de la forêt (n'oubliez pas de compter une demi heure par rencontre). Arriver aux collines sombres les joueurs vont comprendre la signification de son nom. Les collines sont entourées en permanence d'un brouillard noir et les collines sont recouvertes de sable brun foncé il n'y a rien qui pousse sur celles-ci seulement des rochers éparpillés un peu partout. Ils se déplaceront environ deux heures dans les collines mettez au moins une rencontre avec des créatures des collines.

Septième Acte – La grotte

Après les deux heures d'exploration, les joueurs arriveront devant l'entrée d'une grotte. C'est dans celle-ci que se trouve le cœur de dragon mais c'est également la demeure d'une autre créature du chaos, le titan du chaos. Les joueurs devront affronter la créature dans un combat final pour avoir le remède. un joueur astucieux pourrait tenter de s'infiltrer seul dans la grotte et d'y prendre le remède. Cela est difficile à réaliser mais possible faites lui faire trois jets de discrétions. Un pour entrer dans la grotte et se rendre au remède, un pour cueillir le cœur de dragon et un pour ressortir de la caverne si il échoue l'un de ces tests le titan l'appréhendera et il l'attaque. Dans le coffre les joueurs trouveront 115 CO, trois gemmes d'une valeur de 25 CO chacune ainsi qu'un collier en or d'une valeur de 10 CO, il y a également une potion de force.

Dernier Acte – La fin de l'aventure

Après avoir administré le cœur de dragon au joueur, qui est en fait une plante dont la fleur rouge et grosse ressemble à un cœur, le joueur se sent aussitôt mieux et toutes les pénalités accumulées s'effacent. Ils

retrouveront alors leurs chemin, et pourront quitter cette forêt maudite (Si vous voulez vous pouvez y ajouter une dernière rencontre afin qu'ils n'oublie pas leur séjour de sitôt).

Les Cartes

Les monstres

Le Gardien de la Forêt

Le gardien se présente comme un énorme loup noir avec de grande aile sombre comme celle d'un dragon ainsi qu'une queue de scorpion.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
9	50	0	4	4	17	50	2	-	66	50	80	60	-

Règles spéciales

Provoque la peur

Attaques spéciale

Attaque avec sa queue. Une fois par round, il perd sa deuxième attaque. Entraîne la somnolence si le jet de contre poison échoue la première fois puis la mort en 2D6 round la deuxième fois.

Créatures de la forêt

Gobelin à deux têtes (même que gobelin normale)

Les gobelins à deux tête ont subi une mutation qui leur on fait sortir une seconde tête.

Arbre carnivore

Les arbres carnivores sont identiques aux autres arbres de la forêt ce qui les rends indétectables. Ils attendent patiemment leurs victimes et lorsquelles se trouve à porter, les agrippent avec leurs branches et tentent de les dévorer.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
2	35	0	3	6	10	15	1	-	40	20	40	40	-

Règles spéciales

Peur du feu
Sensible au feu

Créatures des collines

Squelettes (voir le livre de règles)

Ces squelettes existe en permanence, car la puissance du chaos les animent.

Titan du chaos

Cette énorme créature de 4m de haut possède une tête de bouc avec d'énorme corne, quatre bras pouvant effectuer une attaque chacun, le corp ressemblant à celui d'un ogre, une longue queue ressemblant à un fouet et une chevelure allant jusqu'au bas de son dos d'une couleur rouge feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
10	50	25	5	4	18	10	4	14	14	14	50	26	5

Règles spéciales

Cause la peur

La Malédiction

Voici les effets de la malédiction et le moment lorsqu'il prennent effet.

Moment	Effet
Après 1 heures	Le joueur se sent faible et doit se s'arrêter souvent pour reprendre son souffle
Après 3 heures	Le joueur commence à avoir des nausé et des vaumissement
Après 4 heures	Le joueur commence à faire une légère fièvre
Après 5 heures	Le joueur commence à avoir des hallucinations de quelques secondes
Après 7 heures	Le joueur ne se sent pas bien du tout et crache souvent du sang
Après 8 heures	Le joueur meurt dans d'atroce souffrance