

GROS PROBLEMES  
Scénario warhammer  
-Par DEMS Samir-

La trame en gros:

Suite à un peu de curiosité, les PJs partent à l'aventure. Le PJs trouveront sans problèmes un navire en partance pour la destination souhaitée. Durant la traversée tout ira pour le mieux, sauf qu'une nuit le navire jettera l'encre au large d'une île et dans le plus grand secret chargera quelques caisses sortit tout droit du fond de l'océan. Plus tard, les PJs auront à faire aux caisses (gasp !). Bref les PJs devront accoster sur l'île, et là, traqué par les caisses (!!!) ils découvriront certaines choses sur l'île, en particulier comment détruire les fameuses caisses (encore un p'tit !!!).

C'est en gros ce qu'il y'aura d'intéressant. Que le spectacle commence.

### I) ÉCOURS VERS L'AVENTURE AU GALOPÉZORROÉZORROÉZORRO

Par une belle après-midi de printemps, alors que les PJs entrent dans un petit le quartier portuaire, une clameur venant du centre se fait entendre. Les PJs certainement intéressés iront voir de quoi il retourne. Sur une estrade, un petit homme rondouillard (sieur Zyrgul DeCHAVEZ), tantôt faisant des moulinets avec sa rapière, tantôt posant fièrement devant un statut d'or de près de deux mètres, sourit une assemblée de citoyens visiblement émerveillés. Il est vrai que ce que dit de lui l'homme en noir (d'une maigreur affligeante) pousse à l'adulation: "Et alors n'écoutez que son courage, monseigneur DeCHAVEZ s'interposa entre la demoiselle et l'horrible démon purulent -nouveaux moulinets du petit rondouillard sur l'estrade-, et d'un seul coup, d'un seul, il le pourfendit." S'ensuit alors un tonnerre d'applaudissement. DeCHAVEZ prend alors la parole: "Moi Zyrgul DeCHAVEZ -il est possible de lui ajouter un titre long et pompeux-, accepte de guider dans ma prochaine expédition quelques braves. Je partagerais bien sûr avec eux nos découvertes. De nombreux trésors nous attendent dit-il en désignant le jeune homme de deux mètres, faite d'or, se dressant derrière lui."

¥ Les PJs seront certainement intéressés, dans ce cas Zyrgul les conviera à l'auberge pour "fêter une amitié naissante".

¥ Si les PJs s'en foutent comme de leur premier alors: FORCEZ-LES. En fait DeCHAVEZ n'ayant trouvé aucun valeureux aventurier, il se décide à en engager. Proposez aux PJs une somme qui vous paraît engageante.

Quoi qu'il en soit, DeCHAVEZ leur apprend que leur but est Ramasaz (soit une ville située de l'autre côté de l'océan), il va donc falloir prendre le bateau. Il a déjà trouvé un petit cargo faisant route vers Ramasaz, le navire larguera les amarres le soir même.

Remarquons que la superbe statue d'or n'est plus entre les mains de DeCHAVEZ, et qu'il sera bientôt trop saoul pour fournir une explication.

### II) VOGUE LA GALERE

Le capitaine vient en personne pour accueillir le "grand seigneur DeCHAVEZ ". Will TIMBER (c'est le capitaine) est un bon bougre passionné de navire, de voile en fait de tout ce qui se rapporte à la mer. On notera sa parfaite ressemblance avec le capitaine HADDOCK (de TINTIN pour les incultes), qui va même jusqu'aux jurons. Mais c'est un bon bougre quand même.

Les cabines des PJs, sont sobrement meublées (un bureau, un lit). Le navire est très bien entretenu, et on sent qu'il est capable de passer les tempêtes sans dommages. On pourra s'étonner que la cale (très vaste) soit vide, questionné sur ce sujet les marins ne seront que répondre et le capitaine fournira une explication vaseuse - " c'est pour que l'on puisse y faire le ménage ", ou quelque chose dans ce genre là. Plusieurs jours et plusieurs nuits s'écouleront sans le moindre incident. Au cinquième jours, une brume noir nauséuse recouvre les eaux bleues. Plus le navire vogue, plus cette brume semble devenir dense - un PJ doté d'une longue vue peut constater que le bateau vogue vers une île, qui d' n'est sur aucune des cartes des PJs. Durant la sixième nuit, les ordres hurlés par le contre maître à un manoeuvre réveilleront un ou deux PJs (il est vivement conseillé qu'au moins un PJ se rende sur le pont). Sur le pont des marins remontent à l'aide de cordage une caisse de taille raisonnable (assez grande pour y enfermer un ours), six caisses de mêmes tailles sont déjà sur le pont. Les PJs remarqueront le capitaine sur le bon supérieur, il fume sa pipe est observe la scène d'un oeil intéressé. Les caisses ont visiblement passé un bon nombre d'année au fond de la mer; un PJ remarquera sans difficulté les différents dessins sur les armatures métallique des caisses, mais seul un PJ lisant le Bas-Melnibonéen les déchiffrera, il s'agit d'une mise en garde: "Propriété de sa majesté le Seigneur Dragon de Melniboné toute indiscretion sera immédiatement punit de mort ." Les caisses seront conduite en cale, et placé sous la surveillance d'une bonne dizaine de matelot puissamment bâti.

La meilleur chose à faire pour les PJs est d'aller se coucher, ils n'obtiendront rien des marins ou du capitaine (inutile de signaler que l'accès à la cale est interdite). Cependant, si un PJ décide de passer la nuit sur le pont, il verra des nuages noir masquer la lune puis la mer devenir de plus en plus agiter.

Au petit matin, les PJs seront réveillé par un long et terrible hurlement, un marin a été jeté en cale et les PJs arrivent alors qu'un matelot est en train de s'y faire traîner, il faut décrire la terreur qui se lit dans les yeux de l'adolescent et les cris d'horreurs du marin qui a déjà été jeté en cale, la force avec laquelle il cogne à la porte et enfin un cris suraigu suivit d'un impact contre la porte, et enfin le silence: plus horrible que les hurlements. Une mare de sang se répand sous la porte. Le jeune matelot est poussé devant la porte... un des marins ouvre prudemment la porte, la cale est plongé dans le noir total -toutefois un PJ possédant une vision nocturne, peut apercevoir deux grandes formes sombres, des débris de caisse et quatre caisse encore en bonne état. Dans un silence perturbé par les cris hystériques du jeune homme, une des créatures se ru vers la porte ouverte, les PJs normaux -non doté d'une vision nocturne- auront juste le temps de s'écarter avant que la créature ne jaillisse, ce qui n'est pas le cas des marins qui se retrouvent, après le passage de la créature, tapissé sur les parois -insistez sur les détails gère comme l'estomac glissant le long de la paroi laissant une traînée pourpre, il faut insister sur le fait que les marins vachement balèze se sont littéralement fait exploser. Insistez également sur la rapidité de la créature. alors que les PJs se remettent, les hurlements des hommes apprendront au PJs que la

créature est sur le pont et qu'elle se livre à un massacre. C'est alors qu'une autre créature tente de sortir de la cale, si les PJs ne ferment pas la porte c'est le matelot qui le fera. Attention la porte n'offre qu'un petit répit, insistez sur le fait que sous les assauts puissants de la créature, la porte ne tiendra que peu de temps.

Il y a fort à parier que les PJs se dirigeront sur pont; il y découvriront un vrai carnage, et verront la bête juste avant qu'elle ne saute, la créature ressemble en tout point à un ALIEN (pour la description regarder les films ALIENS I,II,III). L'équipage est affolé, le capitaine hurle qu'il n'y a plus rien à craindre, que la créature est partie; de part son charisme il réussit à calmer l'équipage, c'est le moment que choisit le matelot (le même que plus haut) pour faire son entrée et pour annoncer qu'une autre créature est sur le point de se libérer. Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il se trouve déchiré au niveau de la taille (devinez par qui). Il s'ensuit une véritable débâcle, une partie des marins se jettent sur les canots de sauvetage, une autre partie s'arme et charge la bête. Description du tableau : quelques marins se jettent à la mer, il suit un hurlement: un Mégalodon était dans les parages et vient de gober un ou deux marins. De plus quelques requins tigre attirés par le sang seront bientôt de la fête. Sauter à la mer est vraiment une mauvaise idée (de plus la brume noire recouvrant les eaux est vraiment engageante). nombreux sont les marins qui se sont jetés sur les canots, signalez qu'il n'y aura pas de canots pour tout le monde et que pour en avoir un les PJs devront le défendre chèrement.

\* Sir DeCHAVEZ vient de jeter un canot à la mer, il réussit à s'enfuir seul.

\* entrée en scène de trois autres ALIENS.

\* Les PJs entendront un bruit sourd venant de l'arrière du navire suivi d'un sinistre craquement de bois: le mégalodon vient d'ouvrir une large voie d'eau, le bateau n'en a plus pour longtemps avant de couler.

Il faut que vous introduisiez les différents éléments de la description dans l'ordre, et il faut que ces éléments ne soient séparés que de quelques secondes, voir un tour de combat (si les PJs sont au corps à corps). À la fin de cette description, le bateau est en train de couler, la mer est déchaînée, la plupart des marins (dont le capitaine) sont morts ou agonisants, la mer est déchaînée, les requins font un véritable festin (rajoutez des détails, montrez que les PJs sont dans la M...E. Les PJs ne doivent pas mourir (à la limite un peut être gravement blessé et tomber à la mer et donc disparaître pour la fin de cette scène). Ils réussissent finalement à prendre un canot, dont ils perdront les rames (brisées par des requins, perdus dans la confusion), il est vivement déconseillé d'utiliser les mains comme gouvernail ou rame (because of les requins). Il est tout à fait possible que l'embarcation soit secouée par un ou deux requins, voir le mégalodon (il serait marrant de voir un PJ tomber à la flotte, et voir

comment il se débrouille). Quoiqu'il en soit, l'embarcation est portée par un courant, est les PJs voient rapidement une île surgir de la brume noir.

### III) TERRE SAUVAGE

Les PJs accostent sur une plage de sable noir. Le paysage n'a vraiment rien de paradisiaque: la brume qui recouvre cette île semble avoir pervertit toute forme de vie de l'arbre aux branches nues couvertes d'une mousse poisseuse, jusqu'aux volatils (sortes de chimères reptiliennes). L'odeur est insupportable, on dirait que toute l'île est en train de pourrir.

Laissez les PJs découvrir un peu la faune de la région, présentez leur quelques monstres de votre cru, les HAUNTIS (les chimères reptiliennes) ou bien le fameux arbre carnivore. au fait si jamais un des PJs était tombé à l'eau, c'est le moment de le faire revenir.

Après que les PJs se soient bien amusé avec les quelques bestioles, ils feront la découverte d'une petite cabane perchée dans un arbre, il n'ya aucune échelle et rappelez-vous que les arbres sont très glissant. Ils découvriront dans la cabane, le squelette d'un Melnibonéen ainsi que quelques babioles dont les PJs n'auront aucun usage (crâne humain servant de bougeoir, des boucles de ceinturon rouillé), mais ils découvriront aussi: - une armure de plaque Melnibonéenne (il s'agit d'une des meilleurs armure existantes, elle ne se trouve pas sur le marché et est inestimable).

- un journal intime

- ce que vous jugerez utile.

Revenons en au livre de bord: il est très vieux et doit être manié délicatement, il est écrit en bas Melnibonéen (si personne ne sait le lire, il est annoté en commun). Voilà ce que pourront déchiffrer les PJs:" Jour 1: la FLAMBOYANTE à pris la mer peut avant le lever du soleil. J'ai peurÉ la nature de l'expédition vient de m'être révélée par le Grand Commandeur en personne. Une nouvelle arme capable de terrasser l'ennemi m'a t-il dit, j'ai peur.

Jour 2: mes craintes se sont envolées, nous avons pris toutes les disposition afin de n'avoir aucun problème: les caisses ont étaient doublée avec de l'acier, nous avons pris des humains afin de pouvoir gaver les créatures, et ainsi les faire dormir jusqu'au port.

Jour 3: une brume noire se lève. Avec elle une odeur épouvantable, une odeur de mort.

Jour 4: la brume se fait de plus en plus dense, et l'odeur de plus en plus insupportable. Nous avons essuyé l'attaque d'un mégalodon, mais notre navire tient le coup. Demain le grand jour. Pour nous amuser, nous avons informé les humains de la raison de leur présence...ils sont comme devenus fou. Quelle sous-race!

Jour 5: nous avons dû abattre une demi-douzaine d'humains, leurs cris devenaient insupportable.

Jour 6: nous avons attrapé dix beaux spécimens. J'ai eu une excellente idée en lâchant les bêtes dans la cale où étaient les humains, le spectacle a détendu l'atmosphère et les bêtes sont maintenant inoffensive et prêtes à être mises dans les coffres.

Jour 7: horreur. ce matin quelques hommes manquaient à l'appel, on a découvert qu'une caisse a été fracturée. Espérons que la créature a sauté par dessus bord.

Jour 8: la bête n' avait pas quittée le navire. Ce matin une parti des caisses ont été trouvée ouvertes, je devrais dire éparpillée dans la cale. Les effectifs se sont mis à rapidement baisser. Toute les minutes nous découvrons des cadavres (ce qu'il en resté). Les bêtes surgirent alors d'on ne sait où, et se jetèrent sur nous. Pour ajouter à notre malheur, le mégalodon assaillit à nouveau notre navire. Il réussit à le couler...Je me réveillai un peut plus tard sur les berges de l'île de la mort.

La suite est insensé, le Melnibonéen avait visiblement perdu l'esprit. Mais fait intéressant, il parle d'une sorte de mausolée érigé un peut plus au nord.

Bon, ici s'achève la première partie de l'aventure. J'allais oublier, après que les PJs aient découvert la cabane, faites les combattre un ALIENS, et laissez les le tuer (histoire de leur montrer qu'ils ont une chance de sortir vivant de la suite de l'aventure.)

## BESTIAIRE

Je tiens à signaler (pour ceux qui n'utilisent pas le système nommé au début) qu'une caractéristique est majorée (le maximum humain) par 21, et que la moyenne est entre 9 et 12

Zyrgul DeCHAVEZ

FORce: 7  
CONStitution: 9  
TAIlle: 7  
INTelligence: 13  
POUvoir: 12  
DEXtérité: 10  
APParence: 12  
PV: 8

Petit bonhomme rondouillard. Arborant une fine et longue moustache qu'il ne saisse de lisser. Vêtu de pourpre, il arbore une superbe rapière. Malgré sa carrure fort peut impressionnante, il réussit à imposer le respect où qu'il aille (il paye quelque manant qui feindra de le reconnaître et contera les exploits de "sieur DeCHAVEZ, héros pourfendeur de monstre et défenseur du bon droit...")

Will TIMBER

FOR: 13  
CON: 13  
TAI: 12  
INT: 10  
POU: 13  
DEX: 14  
APP: 13  
PV: 13

Inutile de le décrire, prenez un TINTIN et cherchez le cap. HADDOCK.

### Megalodon

FOR: 65	Morsure 80% 10D6
CON: 20	Eperonnage (pour couler le navire)
TAI: 60	
INT: 3	
POU: 12	
DEX: 16	
PV: 43	

armure: 15 points dûs à la peau

### Marin

FOR: 16	Hache lormyrienne 80% 3D6+MD
CON: 18	Dague 50% 1D4+2+MD
TAI: 16	Compétences de marin: 70%
INT: 9	
POU: 11	
DEX: 11	
APP: 8	
PV: 17	
Mods. Dég.: +1D4	

### Requin Tigre

FOR: 5D6 +10	Morsure 50% 4D6
CON: 3D6	Eviter 85%

TAI: 3D6  
INT: 3  
POU 2D6  
DEX: 3D6+6  
PV: (CON+TAI)/2  
armure: 3 points de peau

## ALIENS

FOR: 40 Griffes 70% 2D10+Md  
CON: 25 Première gueule 35% 3D6  
TAI: 30 Seconde gueule 100% arracher seulement si première gueule touche  
INT: 4  
POU: 8 Sang acide automatique 3D6  
DEX: 18  
PV: 30  
Mods. Dég.:5D6  
armure: exosquelette 18 points

BONNE AVENTURE (et surtout bonne chance).

P.S: Si la suite de l'aventure vous intéresse, faites le moi savoir, alors je la transmettrais à la scénariothèque.

E-MAIL: [dems@mail.sdv.fr](mailto:dems@mail.sdv.fr)

Le Théocrate vous a transmis ici le scénario envoyé généreusement par ce mécène... Alors, si on a aimé, on lui dit merci... Autrement, le Théocrate y va v'nir vous "estourbire les bourses"