

Cet  
encart scénario  
est détachable.

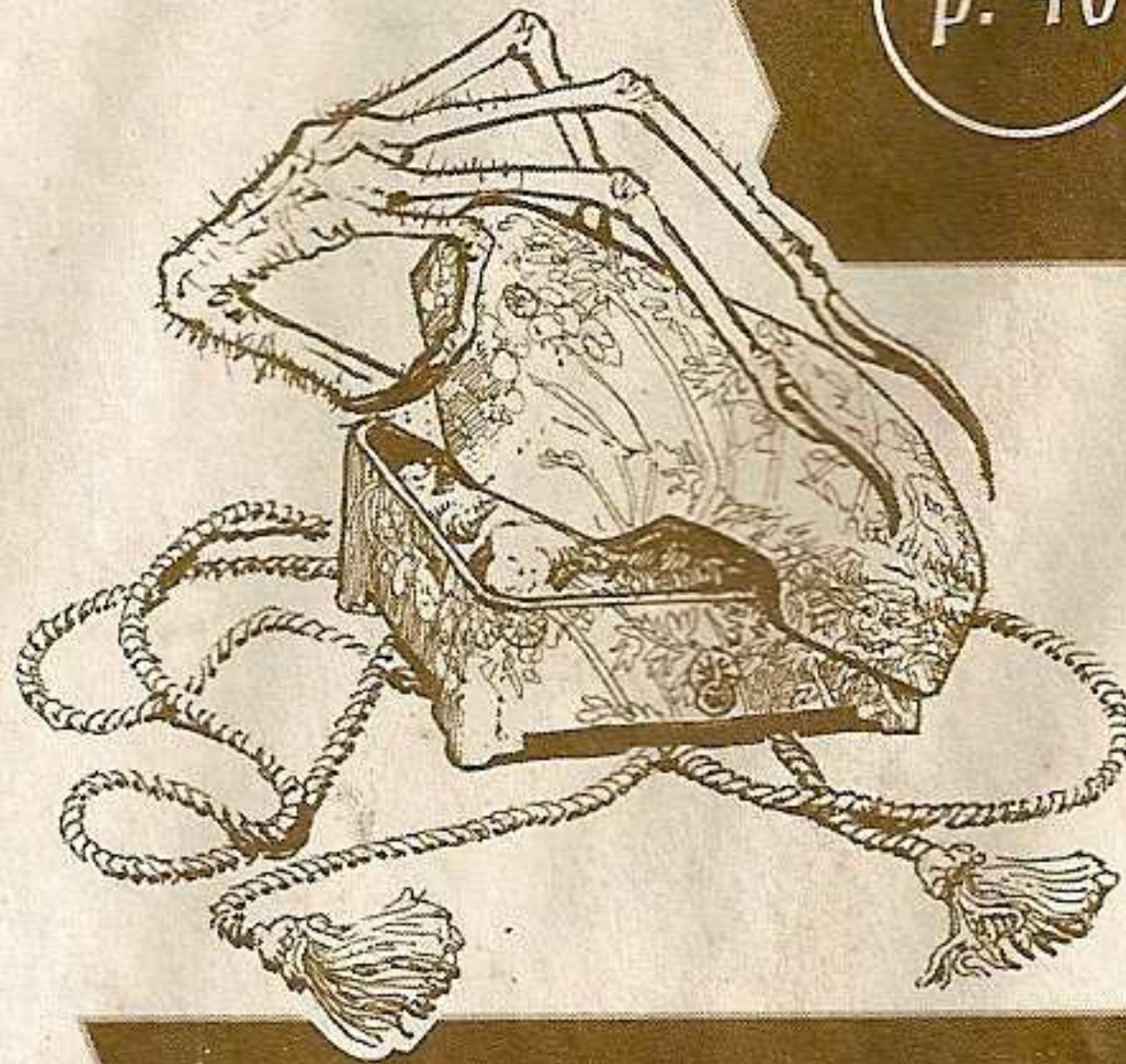


Dans les griffes de la Flamme verte

p. 36

POUR L'APPEL DE CTHULHU

p. 40



Le démon de l'intrigue

POUR LEGEND OF THE FIVE RINGS

Les quatre filles du chevalier Cadwallon

p. 44

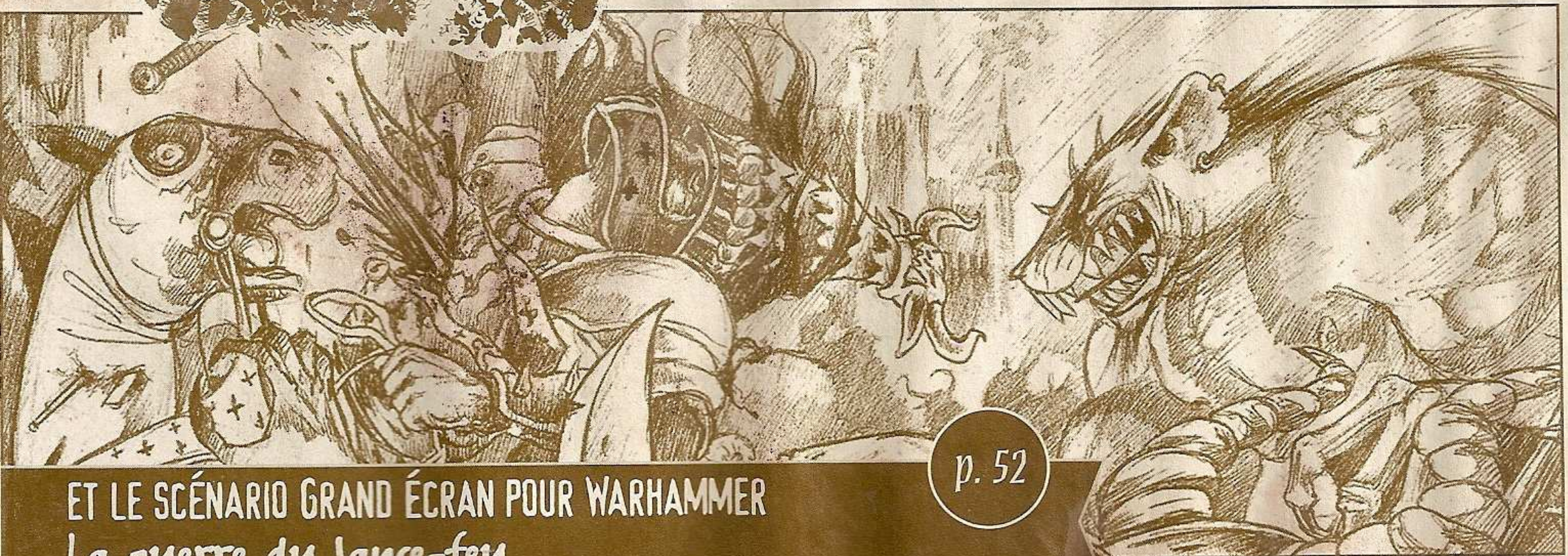
POUR PENDRAGON



p. 48

Un souffle de glace

POUR BASIC/MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE



p. 52

ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR WARHAMMER  
La guerre du lance-feu

## L'APPEL DE CTHULHU

# Dans les griffes de la Flamme verte

Ce scénario conviendra à des joueurs et des personnages de tous niveaux d'expérience, et à un gardien des arcanes un peu plus retors que la moyenne. La nouvelle de Lovecraft « Le festival » et le supplément « Kingsport, cité des brumes » vous seront utiles si vous voulez le jouer tel quel, mais il peut être déplacé dans n'importe quelle ville d'Europe ou des États-Unis sans grands efforts.



### In medias res (dans le vif du sujet)

Pour une fois, l'action ne va pas tourner autour de la « vieille tante qui a des Profonds dans sa cave » ni de « l'ami qui a acheté une maison bâtie sur un vieux cimetière indien », ou autre prétexte plus ou moins foireux. De gros ennuis vont tomber directement sur la tête de l'un des personnages, que nous baptiserons « l'Investigatrice » pour le reste de ce scénario. Choisissez votre victime, prenez-la à part et faites-lui jouer la petite scène qui suit (l'histoire fonctionne également avec un Investigateur).

Il fait froid. Elle est couchée sur une surface humide et dure. Elle a des élancements douloureux à la jambe gauche, des courbatures partout, et très mal à la tête. Lorsqu'elle ouvre les yeux, elle réalise qu'elle est couchée à côté d'un cadavre couvert de sang, dans un cimetière enneigé. Tout comme l'inconnu, qui a été égorgé, elle est vêtue d'une grossière robe de bure noire qui ne protège guère contre le froid. Le soleil se lève à peine.

Si elle essaye de se souvenir de ce qui s'est passé, répondez-lui qu'elle n'en sait rien. La veille au soir, le 8 décembre, elle s'était tranquillement mise au lit. Que fait-elle ?

En se levant, elle constate qu'elle a une plaie profonde sous le pied gauche, une brûlure récente en forme de pentagramme. Impossible de se déplacer autrement qu'à cloche-pied. Le cimetière, à flanc de colline, n'est pas très grand mais il lui faut quelques minutes de clopinement pénible pour arriver à la grille. Bien entendu, c'est ce moment que choisit le gardien du lieu pour arriver. Voyant une intruse, il essaye de l'arrêter. Si elle parvient à lui échapper, il ne lui reste plus qu'à errer dans les rues d'une petite ville de Nouvelle-Angleterre. Elle n'a pas de papiers, pas d'argent, et aucune idée de l'endroit où elle se trouve. Et en plus, habillée comme elle l'est, elle attire franchement l'attention. Il y a de fortes chances qu'elle finisse la matinée au poste où, après avoir appelé un médecin et un psychologue de l'asile d'Arkham, le commissaire Tristram Crane lui donne l'autorisation de passer un coup de téléphone. C'est le moment d'avertir sa meilleure amie, un détective

privé, un parent proche... bref un autre Investigateur, qui passera le message au reste du groupe.

### Ça n'arrive pas qu'aux autres !

Kingsport a été, au XVII<sup>e</sup> et au XVIII<sup>e</sup> siècle, le repaire d'un culte abominable qui, dans les profondes cavernes qui s'étendent sous la ville, adorait la Flamme verte, un Dieu extérieur peu connu. Les sectateurs ont presque tous été pendus en 1722 par un groupe de citoyens courageux. Certains ont échappé au gibet, parce qu'ils ont été plus rapides que leurs adversaires ou tout simplement parce qu'ils étaient déjà morts depuis des années. Pour la Flamme verte, la vie et la mort sont des concepts dépourvus de signification, et ses adeptes profitent de ce point de vue – même s'il faut être un adorateur des Dieux extérieurs pour trouver de l'intérêt à une « immortalité » passée sous la forme d'un cadavre putride ou d'un amas de vers grouillant au fond d'une caverne obscure.

Quoi qu'il en soit, depuis deux siècles, le culte se reconstitue petit à petit, recrutant notamment les descendants de ses membres originels, ceux qui avaient passé des pactes avec la Flamme verte. Notre pauvre Investigatrice, sans le savoir, a eu un ancêtre du mauvais côté de la barricade. L'un des membres du culte l'a attirée par magie à Kingsport, lui a fait miroiter puissance, fortune et gloire et l'a fait participer à un premier rituel. Elle a craqué pendant la cérémonie, au moment du sacrifice (perte de SAN entraînant l'amnésie). Ce dernier (le cadavre qui lui tenait compagnie au cimetière) était un autre sectateur, un nommé Elliot Smith, qui depuis quelques mois, manifestait des signes d'indépendance inquiétants. Après une brève délibération, les dirigeants du culte ont décidé de relâcher l'Investigatrice, après l'avoir « programmée » pour qu'elle vienne à eux lors de la prochaine cérémonie, le soir du 21 décembre. Elle sera présentée à la Flamme verte. Le culte a besoin d'agents conscients et volontaires, pas de légumes ! Dans l'idée de ses dirigeants, une dizaine de jours à la surface, sous surveillance discrète, l'aideraient à reprendre ses esprits... C'est sans doute ce qui va se produire, mais pas comme ils l'ont prévu.

## Kingsport

Si vous ne possédez pas *Kingsport, cité des brumes*, voici un résumé des points les plus importants. Kingsport est située à cinq kilomètres d'Arkham, à l'embouchure de la Miskatonic et au pied de l'éperon rocheux de Kingsport Head, qui domine la ville d'environ 200 m. Contrairement à sa grande sœur, elle ne s'est pas développée au XIX<sup>e</sup> siècle. C'est un gros bourg d'environ 7000 habitants, dont la principale source de revenus reste la pêche. En été, le tourisme vient s'y ajouter. Kingsport est une station balnéaire appréciée, avec une multitude de pensions de famille, de bungalows à louer, etc. La beauté de la région a également attiré une petite communauté d'artistes qui, en saison, grappillent un maigre revenu en faisant le portrait des touristes ou en vendant leurs œuvres. Les étudiants les plus pauvres de l'université d'Arkham s'installent également à Kingsport, où les appartements sont bien moins chers. Du coup, la ville a en permanence une petite communauté bohème.

Sur le plan cthulhien, la situation est un peu plus compliquée. En dehors du culte de la Flamme verte, Kingsport possède deux résidents manifestement surnaturels : le Terrible Vieillard et le locataire de l'Étrange Maison Haute dans la Brume, qui se dresse au sommet de Kingsport Head. Le Terrible Vieillard est un ancien capitaine corsaire nommé Richard Holt. Après avoir écumé les Caraïbes à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, il a pris sa retraite à Kingsport. Il s'est arrangé Dieu sait comment pour ne pas mourir, a clairement fait savoir qu'il ne souhaitait pas que cela se sache, et vit tranquillement depuis. Tant que l'on ne vient pas lui voler les coffres pleins de doublons qu'il conserve dans sa cave, il est (relativement) inoffensif.

William Bain, le maître de Kingsport Head, est bienveillant, mais beaucoup plus lointain. Sa maison, que l'on aperçoit au sommet de la falaise, est établie sur une « singularité », un endroit où les mondes du rêve et de l'éveil se confondent. Bain

a au moins cinq siècles et passe l'essentiel de son temps à explorer des royaumes oniriques. Ni Bain ni Holt n'ont de liens avec le culte local. Bain ne sait pas qu'il existe encore, et Holt s'en méfie.

## Le commissariat

Nous sommes le matin du 15 décembre. Les autres Investigateurs viennent d'être avertis par leur amie qu'elle était à Kingsport, qu'il lui arrivait quelque chose de terrible et qu'elle avait besoin d'aide. Selon la distance à laquelle ils se trouvent, ils arriveront plus ou moins rapidement (quelques minutes depuis Arkham, quatre heures de train depuis New York et un peu moins depuis Boston).

Le commissaire Crane est un brave homme qui attend tranquillement la retraite, et qui déteste ce genre d'affaire. Dieu merci, elles sont plus rares à Kingsport qu'à Arkham ! Il accueille courtoisement les Investigateurs. Leur amie a été examinée par un médecin qui a soigné sa brûlure. Son état général est bon, mais elle a « perdu » près d'une semaine. Lorsqu'on l'a arrêtée, elle était persuadée être au matin du 9, alors que nous sommes le 15 ! Le psychiatre d'Arkham parle de « blocage qui passera avec le temps », et estime qu'elle peut être relâchée, à condition d'être entourée d'amis. Toutefois, tant que l'enquête sur la mort d'Elliot Smith n'aura pas connu un dénouement satisfaisant, le commissaire aimerait que l'Investigatrice reste en ville.

Si les Investigateurs demandent si des événements similaires se sont déjà produits, Crane soupire et répond oui. « A Noël, il y a deux ans, on a repêché un jeune homme dans la baie. Il portait une robe noire, comme votre amie, mais il n'était pas marqué. Il ne se souvenait de rien et, pour autant que je sache, il est toujours à l'asile d'Arkham. »

Les hommes de Crane mènent leur propre enquête, mais ils n'iront pas loin. Le commissaire est disposé à aider les Investigateurs dans les limites du raisonnable, et tant qu'ils ne sèment pas trop de perturbations.

## Chez l'Investigatrice

Si les Investigateurs reprennent la route et font un saut chez leur amie, ils y découvrent un élément intéressant : deux jours avant de disparaître, elle a reçu une drôle de lettre, que ses domestiques (ou ses parents) décrivent comme « une enveloppe en papier épais fermée par un cachet de cire noire ». Il est possible d'en récupérer un ou deux morceaux dans la cheminée. Le contenu est illisible et, bien entendu, l'Investigatrice ne s'en souvient pas. Il s'agissait de la « convocation » magique qui l'a contrainte à se rendre à Kingsport.

## A « L'hôtel du Port »

Il n'y a pas besoin de chercher longtemps pour savoir où l'Investigatrice a passé la semaine : elle est descendue dans le plus grand hôtel de Kingsport, un palace blanc, un peu décrépité mais qui mérite encore largement deux étoiles dans les guides touristiques. En saison, il doit être très agréable. En décembre, il est vide et fonctionne avec un personnel très réduit. L'Investigatrice était

## L'autre fou à l'asile

*Si les PJ vont y voir, ils découvriront que « Clyde », le rescapé amnésique, est devenu l'un des chouchous du personnel de l'asile d'Arkham. C'est un gentil jeune homme, dont la vie commence le jour où il a été sorti des eaux glacées du port. Pendant les premiers mois de son internement, il a fait de gros efforts pour se souvenir de son identité, mais il a fini par abandonner. A cette époque, il a réclamé le « Necronomicon » de l'université. A la demande de son médecin, le bibliothécaire lui a prêté. Clyde l'a lu (dans le texte latin !), mais cela ne lui a pas rendu la mémoire. En fait, il s'est trouvé dans la même situation que l'Investigatrice, mais a réussi à échapper aux sectateurs pendant la cérémonie. Rendu fou par ce qu'il avait vu, il a tenté de se suicider, sans y parvenir.*

la seule cliente, et tout le monde se souvient fort bien d'elle. D'après le réceptionniste, elle passait énormément de temps dehors, en compagnie de son ami. Quel ami ? « Eh bien, le monsieur qui a dîné avec elle à plusieurs reprises ! » Le serveur du restaurant en fournit une assez bonne description : « Un type tout emmitouflé, qui mangeait rien. Il avait une écharpe, un gros pardessus et des gants. Il les gardait à table. D'accord, la direction ne chauffe pas beaucoup, mais j'ai trouvé qu'il exagérait. Il était tout pâle, avec une barbe noire. Je ne me rappelle pas l'avoir entendu parler. » Aux Investigateurs de voir s'ils s'installent là ou s'ils préfèrent l'une des pensions de famille du front de mer. Quoi qu'il en soit, l'Investigatrice peut récupérer ses bagages, qui n'ont pas été touchés. Elle avait réservé jusqu'au 22 décembre.

## Le cimetière

Le cimetière de Central Hill, au pied du nouvel hôpital, domine la ville. Il est désaffecté depuis plus d'un siècle, et on peut y voir les plus vieilles tombes de la région, certaines remontant au milieu du XVII<sup>e</sup> siècle.

L'endroit où l'Investigatrice s'est réveillée est parfaitement visible, entre deux stèles presque effacées, dans la partie la plus ancienne du cimetière. S'ils prennent le temps de faire une empreinte sur papier des deux pierres, ils pourront lire quelques noms. Apparemment, elles appartenaient à une famille Tuttle, et la date la plus récente est 1722... Ezekiel Oates, le gardien qui a découvert l'Investigatrice et le cadavre, est un vieux monsieur paisible. Il passe régulièrement arracher les mauvaises herbes et a appris il y a longtemps qu'il valait mieux ne pas se poser de questions sur ce qui se passait la nuit dans le cimetière. « Des fois, dira-t-il aux Investigateurs, je trouve des traces de pas. L'an dernier, j'ai trouvé des vers. Des gros vers blancs, comme des asticots, mais beaucoup plus gros. Y en avait un gros tas, tous mélangés. J'les ai arrosés d'essence et quand y zont brûlé, j'ai entendu comme un grand cri dans ma tête. Pour sûr, de jour, le coin est calme. Mais la nuit... » Oates reconnaît l'Investigatrice, qu'il a vue à plusieurs reprises en compagnie d'un « grand type

tout emmitoufflé». Ils ont visité la partie ancienne du cimetière, et ont passé beaucoup de temps devant la tombe où elle a été retrouvée.

## La société historique de Kingsport

Tout le monde leur dira que s'ils cherchent des renseignements sur le passé de la ville, c'est l'endroit où il faut aller. Hélas, Aaron Hart, le conservateur, est complètement gâteux. Il accueille les Investigateurs en les toisant d'un regard myope, et demande à l'Investigatrice comment va son «silencieux ami». Il confirme qu'elle est passée à plusieurs reprises en compagnie d'un gentleman jarbu. Ils ont passé trois après-midi à fouiller dans les vieilles archives du grenier. Si les PJ demandent à y jeter un œil, il leur interdit de toucher à quoi que ce soit avant de s'être lavés les mains, puis les lâche dans le grenier, qui contient des caisses et des caisses d'archives poussiéreuses.

Moyennant quelques jets de Bibliothèque, il est possible de trouver les éléments suivants :

● **Sur les Tuttle.** C'était une riche famille d'armateurs, qui a fait fortune dans le commerce avec les Antilles. La branche de Kingsport s'est éteinte avant la guerre de Sécession. De vagues passages d'anciens journaux intimes indiquent qu'ils avaient plutôt mauvaise réputation, sans autres précisions. Si l'Investigatrice pense à téléphoner à sa famille, sa mère lui confirmera que son arrière-grand-mère s'appelait Sarah Tuttle, et qu'elle venait «de quelque part sur la côte».

● **Sur le sombre passé de la ville,** les PJ trouvent quelques allusions à la destruction du culte de la Flamme verte en 1722. Il était centré sur l'église congréganiste, démolie depuis, qui se trouvait au sommet de Central Hill. La caisse qui contient ces miettes d'informations a visiblement été fouillée il y a peu, et il manque plusieurs des pièces qui figurent dans l'inventaire scotché à son couvercle (compromettantes, elles ont été emportées par l'Investigatrice et son complice sous le nez du conservateur).

S'ils ont le courage de discuter directement de l'affaire avec Hart, il les dirigera vers «le vieux capitaine Holt. Il était déjà vieux quand j'étais gamin, et il connaît toute la ville cent fois mieux que moi». Dans son état normal, Hart n'oserait jamais parler à quiconque du Terrible Vieillard, mais son cerveau s'est notablement ramolli depuis quelques mois...

## Elliot Smith

● **L'autopsie.** Le Dr Steen, le médecin d'Arkham qui fait fonction de médecin légiste pour les deux villes, n'a aucune envie de communiquer son rapport à des étrangers. A moins d'un jet de Crédit réussi ou d'une intervention discrète du commissaire Crane, il n'y a pas moyen d'y avoir accès. De toute façon, il n'est pas passionnant. Smith a été égorgé avec une arme tranchante à la lame assez courte, sans doute un couteau à cran d'arrêt. Le cadavre portait la même marque en forme de pentagramme que l'Investigatrice. Le légiste la décrit comme «l'empreinte assez ancienne d'un fer rouge, estompée et remontant sans doute à plusieurs années».

● **La famille.** Feu M. Smith était le directeur de la Maritime Bank & Investment Fund, qui gère les comptes des patrons pêcheurs de Kingsport depuis 1861. Flora Smith, sa veuve, est une femme corpulente, avec de petits yeux porcins et un triple menton. Elle est visiblement très affligée. Son fils aîné, Jacob, est revenu d'Harvard où il étudie le droit pour s'occuper des obsèques. Flora fond en larmes de manière intempestive. Jacob est plus calme, mais il est manifestement très tendu... Il prétend ne rien savoir de la marque de son père. Quant à Flora, si on lui pose la question, elle rougit et murmure quelque chose du genre «nous faisons chambre à part depuis très longtemps». Jacob a été initié au culte il y a peu. Il ne participe pas encore à toutes les cérémonies, mais il sait comment contacter ses chefs. Si les Investigateurs lui font mauvaise impression, il se rendra dans une maison en ruine, sur Green Lane, et laissera un court message sur la cheminée du salon.

Si vous le désirez, Jacob peut tenter d'infiltrer le groupe. Il a un prétexte tout trouvé : il veut venger son père. Ce n'est pas un foudre de guerre, et il évite soigneusement toute action violente. Il préfère envoyer les Investigateurs sur de fausses pistes. Il sait que le temps joue pour lui. La cérémonie du 21 approche à grands pas...

## Richard Holt, le capitaine au long cours

Le Terrible Vieillard vit dans une petite maison blanche au nord du port, dans un quartier qui a connu des jours meilleurs. Ses voisins sont pour la plupart de pauvres pêcheurs d'origine italienne ou portugaise. Ils ont visiblement une peur bleue du «capitaine».

Holt ne fait pas son âge : il a l'air d'un septuagénaire bien conservé, alors qu'il a largement le double. Il a d'étranges yeux jaunes et la déconcertante habitude de parler à son ancien équipage (qui, semble-t-il, lui répond, même s'il est le seul à l'entendre). Ces petites particularités mises à part, il semble relativement sympathique. Il invite les Investigateurs, leur sert un rhum de la Jamaïque de derrière les fagots et écoute leur histoire avec intérêt.

Après quoi, il hoche la tête et grogne : «Décidément, ils en prennent de plus en plus à leur aise, ces salopards ! Si j'étais plus jeune, j'irai bien leur botter le derrière mais à mon âge, ce n'est pas raisonnable...» Il ne demande pas mieux que de leur parler un peu du culte, des sacrifices, des horreurs qui, dans les années 1720, refusaient de rester dans leur tombe, et ainsi de suite. Les Investigateurs devraient trouver sa compagnie rafraîchissante. Enfin quelqu'un qui ne fait pas l'autruche !

En revanche, il n'est pas d'humeur à jouer au héros. Si les Investigateurs insistent beaucoup, il accepte de leur préparer «un petit quelque chose» qui ne sera prêt que dans plusieurs jours. Il les met à la porte sur une dernière recommandation : «Va falloir que vous alliez au fond des choses, vous savez. Ces chiendents-là, une fois que ça vous tient, ça vous lâche plus.»

## Le poids des souvenirs

Le psychiatre qui a examiné l'Investigatrice l'avait bien dit : ses souvenirs vont lui revenir petit à petit. A l'état de veille, ils se manifestent sous formes de flashes perturbateurs : la rue dans laquelle elle se trouve se change en tunnel, les autres Investigateurs portent soudain des robes noires à capuchon, etc.

De nuit, les séquences sont plus cohérentes. En parallèle avec l'enquête, elle se revoit au cimetière et à la société historique. Elle ne sait toujours pas ce qu'elle y faisait, sauf que c'était très important. En revanche, elle peut décrire nettement l'homme qui l'accompagnait. Il avait un visage cireux aux traits immobiles, comme un masque. Il parlait sans bouger les lèvres, d'une voix déplaisante, pâteuse...

Au cours des deux dernières nuits, elle aura la vision des tunnels et d'une interminable descente dans les ténèbres. Au moment où elle arrive dans une salle baignée de lumière verte, elle se réveille en hurlant.

## L'homme au visage de cire

Utilisez-le pour faire monter la tension. Il appelle à plusieurs reprises à l'hôtel, demandant à parler à l'Investigatrice. Il suit le groupe de très loin, sans jamais intervenir. Il connaît Kingsport et ses ruelles par cœur, et est à peu près impossible à rattraper.

Le soir du 20 décembre, dans l'après-midi, il passe à la réception pour déposer un message. Celui-ci, rédigé sur un parchemin épais, dit simplement : «A demain soir. Vous savez où aller.» Si par hasard les Investigateurs se trouvent à l'hôtel à ce moment-là, il est possible de l'intercepter ou mieux, de le suivre. Il ne prend pas de précautions particulières.

Il conduit le groupe jusqu'à un entrepôt abandonné de King Street, à la pointe nord de la baie. Si les personnages y entrent, ils trouvent deux choses : une trappe dissimulée sous une caisse... et ses vêtements, accompagnés d'une perruque, d'une fausse barbe et d'un masque de cire. L'intérieur du déguisement est généreusement imprégné de pus et de mucus, comme si la créature qui le portait était morte et en pleine décomposition.

## Le cadeau du Terrible Vieillard

Le matin du 20, Holt leur envoie un message. Il les attend chez lui dans l'après-midi. À leur arrivée, il remet à chacun une petite amulette de plomb sur laquelle il a dessiné des symboles complexes. Il leur demande de la toucher, puis les récupère toutes, les jette dans un saladier plein de rhum, y ajoute de la poudre à canon et met le feu au mélange. «Buvez!» ordonne-t-il. Le rhum enflammé est plus impressionnant que dangereux. Une fois le saladier vide, le Terrible Vieillard leur rend les amulettes. «Ça devrait vous protéger, reprend-il, même si je ne sais pas si Damballah a beaucoup de pouvoir aussi loin au nord. Enfin, c'est pas ça qui compte. L'important, c'est que maintenant,

vos âmes sont marquées. Un dieu s'intéresse à vous. S'ils ont deux sous de bon sens là-dessous, ça les fera réfléchir. Vous êtes baptisés? Et croyants? Si oui, à votre place, j'emmènerai aussi un crucifix ou deux. Le vieux barbu dans le ciel, il s'intéresse moins aux gens que d'autres, mais pour pas perdre son pantalon, mieux vaut porter une ceinture et des bretelles. Pour les âmes, c'est pareil!» Au moment où ils sortent, il ajoute: «Au fait, vous ne m'avez jamais vu. Si vous parlez de moi aux autres, je serai très en colère...»

### Et si... le groupe décide de fuir le plus loin possible?

Si les Investigateurs ne tiennent pas compte des avertissements du Terrible Vieillard, il est possible qu'ils s'entassent dans une voiture et qu'ils prennent la route de San Francisco. Dans ce cas, le culte enverra quelques byakhees récupérer l'Investigatrice et, tant qu'à faire, le reste du groupe, qui en sait trop. Ils démolissent la voiture et capturent tout le monde, si possible sans tuer personne. Ensuite, ils volent jusqu'aux tunnels. La confrontation finale aura lieu dans des conditions infiniment plus défavorables aux PJ...

## Le soir du 21 décembre

Vers 23 h 00, l'Investigatrice se lève, en transe. Il suffit de la secouer pour la faire revenir à elle, mais elle sait effectivement où aller. Elle conduit le reste du groupe à l'entrepôt, ouvre la trappe et s'engage dans l'escalier qui se trouve dessous. Celui-ci donne sur un réseau de tunnels en brique. En se concentrant un peu, l'Investigatrice «se souvient» du chemin. Ce n'est pas difficile, il suffit de descendre... Une autre volée de marches débouche sur des cavernes naturelles. De là, des rampes mènent encore plus bas. En deux occasions distinctes, les Investigateurs éprouvent un léger vertige. Ils ont franchi des portails invisibles, et se trouvent maintenant très, très loin sous terre, à des milliers de kilomètres de la Nouvelle-Angleterre. Après un dernier escalier, franchement médiéval, le groupe pénètre dans une rotonde romaine ornée d'inscriptions latines. Le cauchemar commence juste après. La caverne suivante est immense et éclairée par une lueur



L'homme au masque de cire

grisâtre. Le sol est recouvert de squelettes empilés sur près d'un mètre de hauteur. A part quelques passages dégagés, partout où l'on s'aventure, on piétine des ossements. Certains ont encore des fragments de vêtements. Velours pourris, cottes de mailles rouillées, casques défoncés... Un jet d'Histoire permet de se rendre compte qu'il y a là des représentants de toutes les cultures connues depuis l'époque romaine, et de nombreuses autres difficiles à identifier. D'ailleurs, plus ils avancent, moins les squelettes sont humains...

Après un quart d'heure de marche et une perte d'1d4/1d10 points de SAN, ils arrivent à un espace dégagé où brûle un grand feu. Une dizaine d'hommes vêtus de robes noires sont en train de chanter dans une langue inconnue. L'un d'eux, les traits dissimulés par un profond capuchon, se tourne vers eux, s'incline devant l'Investigatrice et marmonne: «Bienvenue, ma sœur. Merci de nous avoir amené des sacrifices.» Il rejette son capuchon. Son visage est un amas de vers blancs, sous lequel on distingue vaguement un peu de chair... (SAN: 1d3/1d6)

### Que faire ?

- **Courir.** Mauvaise idée! Les squelettes ont une manière perverse d'effacer les passages. Certains s'animent et rabattent les fuyards vers le feu. S'ils se dispersent, un ou deux chanceux pourront regagner la rotonde... Là, ils ont le choix entre une fuite humiliante ou un retour en force.
- **Tirer dans le tas.** Les sorciers sont sur leur territoire, mais ne se doutent pas que l'Investigatrice s'est retournée contre eux. Pour eux, c'est encore une nouvelle convertie. Sur les dix, six sont entièrement humains, et meurent sans faire d'histoire (à part un sort de Flétrissement ou deux, une façon d'incapaciter quelques personnages et de rendre leur fuite plus difficile). Ce sont

## Un cadeau empoisonnant

L'entité que le Terrible Vieillard connaît sous le nom du dieu vaudou Damballah en porte beaucoup, beaucoup d'autres... mais il vous appartient de déterminer sa véritable identité. Dans le cas de figure le plus optimiste, c'est Nodens, un Dieu extérieur moins nuisible que la majorité de ses pairs. Particulièrement présent à Kingsport, il est le protecteur attitré de l'Étrange Maison Haute dans la Brume. Il peut également s'agir de Nyarlathotep. Cela ne dérange pas particulièrement le Chaos Rampant d'être utilisé de cette manière, mais il s'en souviendra. Plus tard, il viendra exiger le remboursement de sa dette. Et pour des Investigateurs, devoir une faveur à leur pire ennemi peut déboucher sur des situations intéressantes...

les quatre autres, les morts-vivants, qui vont poser problème. Ils sont pratiquement intouchables et ont l'habitude des sacrificables récalcitrants...

● **Leur brandir un crucifix à la figure.** Ça les fait rire, rien de plus.

● **Leur brandir les amulettes du Terrible Vieillard à la figure.** Ils hésitent. «Qui vous a protégés?» demande l'un des plus anciens. Sous peine de s'attirer l'inimitié éternelle du Terrible Vieillard, il vaut mieux répondre de manière évasive... Après un bref conciliabule, ils concluent: «Remontez à la surface servir votre nouveau maître. Nous vous laisserons en paix si vous ne vous mêlez pas davantage de nos affaires.» Si vous le désirez, ils peuvent insister pour garder l'Investigatrice. Après tout, même si elle n'a encore rien signé, elle a participé à la précédente cérémonie. Les négociations peuvent être aussi âpres que vous le souhaitez...

## Conclusion et conséquences

Le retour à la surface ne pose pas de problème. S'ils y redescendent plus tard, les Investigateurs trouvent sans problème la couche supérieure de tunnels, mais rien de plus. Les portes qui mènent au reste se sont refermées jusqu'à la date de la prochaine cérémonie.

Une fois à l'hôtel, nos héros peuvent faire leurs bagages... ou se préparer à combattre le culte. Celui-ci est exactement le genre d'adversaire qui peut occuper une campagne entière, même s'il n'est pas désireux de dominer le monde et qu'il ne prépare rien de spectaculaire pour les années à venir. Cela ne l'empêche pas de sacrifier des innocents, de corrompre, de pervertir et de participer au réveil des Grands Anciens. Et, de leur côté, il n'est pas certain que les sorciers respectent la trêve pendant longtemps...

Tristan Lhomme  
illustration : Rolland Barthélémy

## LES PNJ

### Pour L'appel de Cthulhu

#### ► L'homme au masque de cire

Comme Joseph Curwen, p. 139 des règles de L'appel de Cthulhu.

#### ► Les sorciers

Comme Wilbur Whateley, p. 142 des règles de L'appel de Cthulhu. Ceux qui ne sont plus qu'un grouillement de vers n'ont que 8 PdV, mais une fois tombés à 0, ils se dispersent – et un seul ver suffit pour qu'ils puissent se reformer, même si cela leur prend des siècles.

#### ► Les Byakhees

Voir p. 93 des règles de L'appel de Cthulhu.

Pour Karin, Investigatrice coopérative à qui je n'avais encore rien dédié.



## LEGEND OF THE FIVE RINGS

Ce scénario, prévu pour des joueurs expérimentés et un meneur de jeu capable d'improviser, peut servir de point de départ à une campagne. Les personnages peuvent appartenir à n'importe quel clan. Les mentions « p. XX » font référence aux règles américaines de « Legend of the Five Rings », en attendant la version française...



# Le démon de l'intrigue

### Le devant de l'intrigue

Depuis quelque temps, le daimyo Kakita Yogi du Héron a de sérieuses raisons de craindre pour sa place à la tête de sa région, située au sud-est des terres de son clan. Deux de ses quatre vassaux, les Kawagoe et les Nagata, qui nourrissent l'un pour l'autre une inimitié remontant à d'ancestraux litiges territoriaux, n'ont jamais été aussi près de se sauter à la gorge. En effet, Yoshiko, la nièce du seigneur Kawagoe Hisashi, a été enlevée par une bande de ronins alors qu'elle traversait sous bonne escorte les terres des Nagata. Elle se rendait au château des Inagaki afin d'être mariée au fils du seigneur Inagaki Kenji, troisième vassal du daimyo. Apprenant la nouvelle, le seigneur Kawagoe a aussitôt réagi en accusant les Nagata d'être à l'origine de cette impardonnable offense et en leur lançant un ultimatum. Il attaquera les Nagata si ceux-ci ne lui rendent pas sa fille dans les plus brefs délais. Il exige en plus un dédommagement pour l'offense commise, sous la forme de quelques concessions territoriales. Naturellement, le seigneur Inagaki, qui se sent également gravement offensé par l'enlèvement de sa future belle-fille, n'a pas tardé à proposer son appui militaire et politique à Kawagoe. Kato Yasuyuki, le quatrième vassal du daimyo, se prépare quant à lui à se battre aux côtés du seigneur Inagaki, vis-à-vis duquel il a contracté de lourdes dettes. Un conflit, s'il survenait,

provoquerait donc une réaction en chaîne aboutissant à la chute du daimyo au profit de son peu honorable mais très intrigant cousin Keizo. Et cela, Kakita Yogi ne saurait le permettre...

### Les coulisses de l'intrigue

Bien évidemment, les Nagata ne sont pour rien dans l'enlèvement de Kawagoe Yoshiko. En effet, le seigneur Kawagoe attendait depuis longtemps l'occasion de provoquer en toute légitimité un conflit avec les Nagata afin de s'emparer de leurs terres. Faute d'occasion, Kawagoe a décidé de forcer le destin en faisant enlever sa propre nièce par un groupe de célèbres ronins, mené par un certain Sakai Takum. Il s'assure ainsi de la légitimité des représailles, ainsi que de l'alliance d'Inagaki et de son débiteur, le seigneur Kato, contre les Nagata. Ces derniers, qui se sentent calomniés, clament leur innocence mais ne reculeront pas devant un conflit. Ils savent qu'ils n'ont aucune chance de l'emporter mais, dans cette vieille famille de samourais, l'honneur prime sur la vie. Par ailleurs, Kawagoe s'est secrètement allié à Kakita Keizo. Les deux comploteurs envisagent de se partager le pouvoir une fois que Keizo aura écarté son cher cousin. Justement, c'est là que ce vieux renard de Yogi intervient. Car le daimyo a son plan et en a déjà exécuté une partie. Pour empêcher la guerre, Yogi a fait arracher Yoshiko des mains des ronins en

faisant appel à un groupe de ninjas. Puis il a envoyé deux émissaires au château de Kawagoe. Le premier est parti en secret avec un message menaçant et un écrin contenant un doigt de Yoshiko, pour prouver qu'il la détient bien. L'autre s'est mis en route avec tambours et trompettes, porteur d'un message de paix bidon et d'une boîte scellée autour de laquelle le daimyo entretient le plus grand mystère. Et pour cause, elle contient en réalité un démon particulièrement sanguinaire! En effet, Yogi sait pertinemment que la curiosité de son cousin le poussera à s'en emparer. Il fait en sorte qu'il y arrive en confiant le message et son « cadeau » à une escorte constituée d'incapables (ou de PJ). Il espère que le démon étripera son cousin quand ce dernier ouvrira la boîte pour connaître son contenu. Effectivement, Kakita Keizo fait appel à son père, Takao, pour intercepter le mystérieux présent de paix qui semble tant rassurer Yogi. Takao a pour instructions de lui ramener la boîte et de mettre en scène le vol par un groupe de soldats de Kakita portant les uniformes de la garde de Nagata. Leur forfait commis, les soldats s'évanouiront dans la nature, tandis que Takao rejoindra son digne fils au château Kakita avec la mystérieuse boîte. L'opération doit avoir lieu durant la halte de l'émissaire à mi-chemin, dans le village de Yama ue no ho ni Umi Mura. De leur côté, Takum et ses ronins, blessés dans leur orgueil et craignant de ne pas être payés par

Kawagoe, choisissent de cacher à ce dernier qu'ils ont perdu sa nièce. Ils espèrent la récupérer avant que Kawagoe n'apprenne que des ninjas envoyés par Kakita Yogi la leur ont ravi. Toutefois, il leur reste à découvrir où le daimyo a dissimulé la jeune fille. De plus, ils doivent intercepter l'émissaire de la paix et son présent, car ils se doutent qu'il apprendra à Kawagoe que le daimyo Kakita détient sa nièce. La halte de l'émissaire à Yama ue no ho ni Umi Mura leur semble être le moment propice pour agir.

Pendant que tout le monde s'agite à Yama, le vrai messenger, discrètement escorté par deux redoutables ninjas, est censé arriver à bon port par des routes secondaires. Devant le fait accompli, Kawagoe devra reconnaître que les Nagata ne sont pour rien dans l'enlèvement de sa nièce et se conformer à l'avenir aux instructions du daimyo. En effet, si sa nièce venait un jour à révéler que son oncle est à l'origine de cette sinistre affaire, Kawagoe n'aurait d'autre recours que de faire seppuku. Yoshiko est, quant à elle, captive dans une maison de passe que fréquente assidûment Kakita Yogi. La mère maquerelle de l'établissement aura l'autorisation de la prostituer dès que l'affaire sera réglée.

## Introduction des PJ

Choisissez quelle mission convient le mieux à quel joueur parmi les quatre suivantes. Bien sûr, rien ne vous oblige à les attribuer toutes. Rien ne vous empêche non plus d'en inventer d'autres, plus adaptées aux personnages.

- Le vieux Takao a besoin d'une escorte pour se rendre au château des Kakita. Takao a prévu de rencontrer l'émissaire officiel du daimyo dans la ville de Yama ue no ho ni Umi Mura. Takao est un souillard doublé d'un vantard insupportable, mais s'il embauche les PJ, il en ira de leur honneur de le protéger.
- Mori Yasuhiro, l'émissaire de la paix, a également besoin d'une escorte. Avant leur départ du château du daimyo, ses membres ont droit à une interminable cérémonie dédiée aux Sept Fortunes, ainsi qu'à tout un baratin sur l'honneur qu'il y a à accomplir une tâche aussi noble. Yasuhiro est un souillard invétéré et suffisant, qui se prend pour le roi des diplomates, mais le ou les PJ chargés d'assurer sa sécurité devront supporter son caractère.
- Le seigneur Kawagoe veut engager une ou plusieurs personnes pour voler le présent de la paix. Kawagoe voudrait savoir ce qu'il contient mais ne désire pas le recevoir officiellement. Il craint à juste titre une entourloupe de la part de Kakita Yogi. La halte de l'émissaire à Yama ue no ho ni Umi Mura est un moment idéal pour agir.
- Ce vieil escroc de Takao s'est récemment fait des ennemis mortels (de votre choix). Ceux-ci payent un ou plusieurs PJ pour le supprimer. La halte du vieil homme à Yama ue no ho ni Umi Mura est l'occasion rêvée pour exécuter le contrat.

## Introduction

À vous de mettre en scène les divers recrutements des PJ selon les missions que vous avez décidé de leur attribuer. Les PJ qui escortent Mori Yasuhiro, l'émissaire de la paix, empruntent la route impériale qui passe par Yama ue no ho ni Umi Mura dans le sens nord-sud. Les PJ qui escortent le vieux

Kakita Takao empruntent la même route dans le sens inverse. Vous pouvez égayer ou non les divers voyages d'événements secondaires. Donnez au moins l'occasion aux joueurs de subir les personnalités irritantes de Takao et de Yasuhiro.

## Yama ue no ho ni Umi Mura

D'une manière ou d'une autre, les PJ se retrouvent tous à Yama pour la nuit. Le village est décrit dans les règles (c'est le n° 134 sur la carte de la p. 229. Il est détaillé p. 243). À cheval sur la route impériale appelée Yoiun Doro sanu Buru no Ayame («la route bienheureuse de l'iris bleu», n° 6 sur la carte), le village est sis entre la partie sud et la partie nord des terres du clan du Héron, au pied de la chaîne de montagnes qui borde le sud de Rokugan (et qui lui donne son nom de «village des monts au-dessus de l'océan»). Yama est renommé pour ses tavernes et ses hôtels accueillants.

Arrivés au village, les PJ peuvent consacrer du temps à sa visite. S'ils ne se connaissent pas ou ne sont pas ensemble, c'est le moment d'organiser leur rencontre. Par ailleurs, informez les PJ qui l'ignorent encore de la situation politique tendue de la région, par le biais de conversations avec des villageois soucieux. À ce propos, l'émissaire Mori est accueilli en héros dans le village.

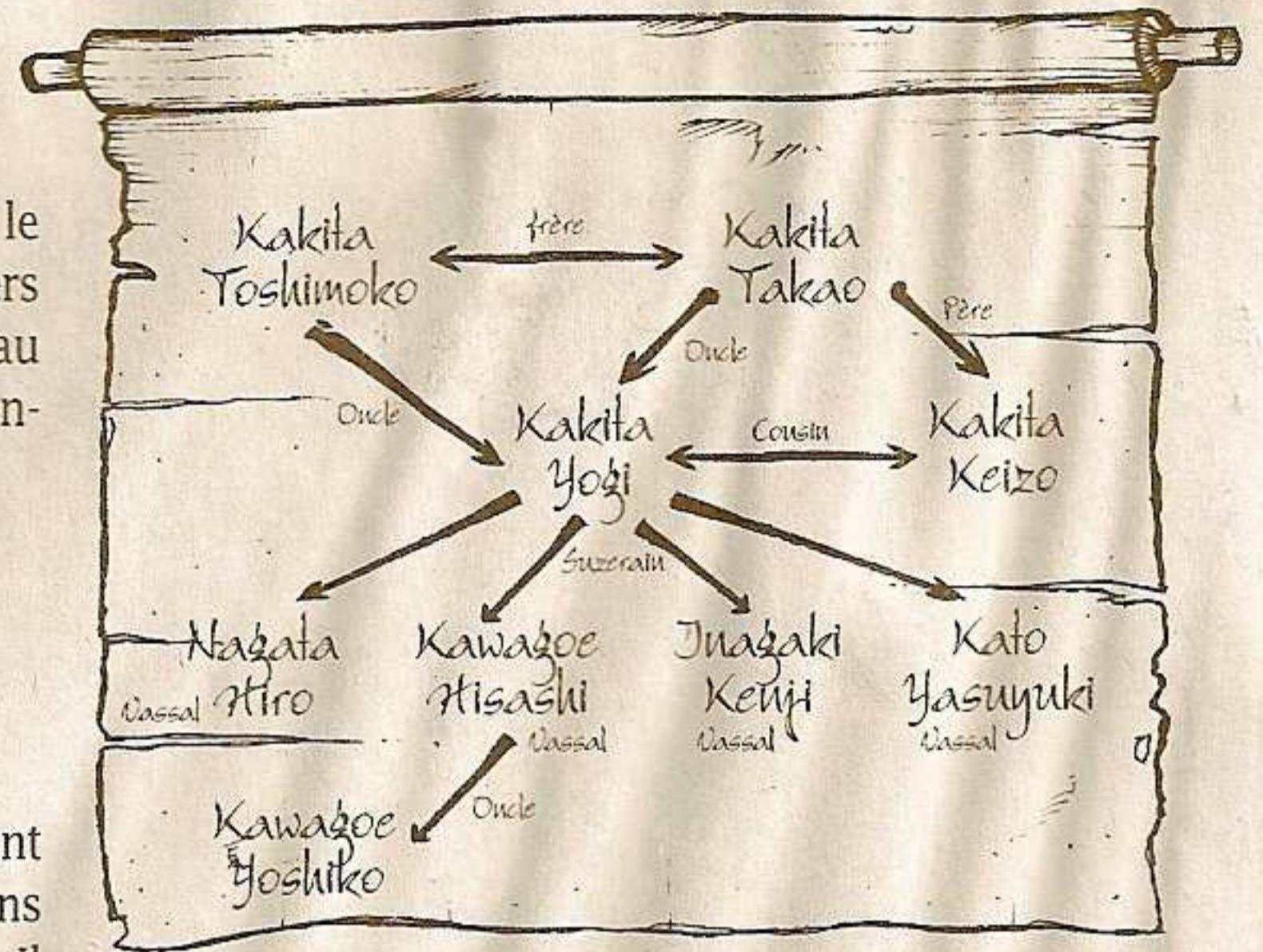
Normalement, Takao et Yasuhiro constituent le centre d'intérêt des PJ. Ceux-ci peuvent prendre leurs repères et élaborer leur éventuel plan d'action. Les deux hommes, quant à eux, se retrouvent dans la même taverne (la meilleure) pour la nuit et ne tardent pas à lier connaissance et à partager saké et geishas. Ivres et ensemble, ils sont plus insupportables que jamais. Au moindre prétexte (trouvez-en un), ils ordonnent à leurs escortes respectives de se tenir éloignés de leurs personnes. Ces messieurs désirent s'amuser à l'abri des regards (surtout Takao, qui prépare l'intervention des soldats de Keizo). Si besoin est, servez-vous du plan de l'hôtel, p. 227 des règles, et considérez que les deux hommes ont réservé pour eux la partie supérieure droite de l'établissement.

## Horreur dans la taverne

Le drame survient au cours de la nuit. Si la mission de certains personnages est de dérober le présent de l'émissaire ou d'assassiner Takao, profitez de ce qu'ils mettent leur plan à exécution pour animer les événements suivants, phase après phase. D'une manière ou d'une autre, tous les personnages doivent bientôt se retrouver dans les appartements de l'émissaire et de Takao.

● **Phase 1.** Soudain, un hurlement de terreur résonne. C'est Takao. Ivre, il n'a pas su résister à l'envie d'ouvrir le présent de l'émissaire. Le démon en a surgi et lui a sauté à la gorge. Yasuhiro se réveille. Le démon étripe les deux hommes. Il ne remarque pas la présence d'une geisha terrorisée, blottie dans un coin de la pièce.

● **Phase 2.** Les PJ arrivent à la rescousse. Les appartements des deux hommes sont plongés dans un brouillard d'une noirceur malsaine qui se dissipe lentement. Sur un jet de perception réussi (Diff. 25), les PJ peuvent entrevoir une silhouette fantomatique aux griffes ensanglantées.



Elle retourne dans le coffret, dont le couvercle se referme tout seul.

● **Phase 3.** Les six soldats de Takao, portant des uniformes «empruntés» aux Nagata, interviennent. Ils investissent l'hôtel sans ménagements. Vu les circonstances, un combat avec les PJ risque fort d'éclater. Toutefois, se rendant compte de la situation, les soldats n'insistent pas et lâchent des remarques intéressantes : «Le lieutenant Nogami, regardez, ils ont tué Takao!» ou «Quand Keizo va savoir ça... retirons-nous.»

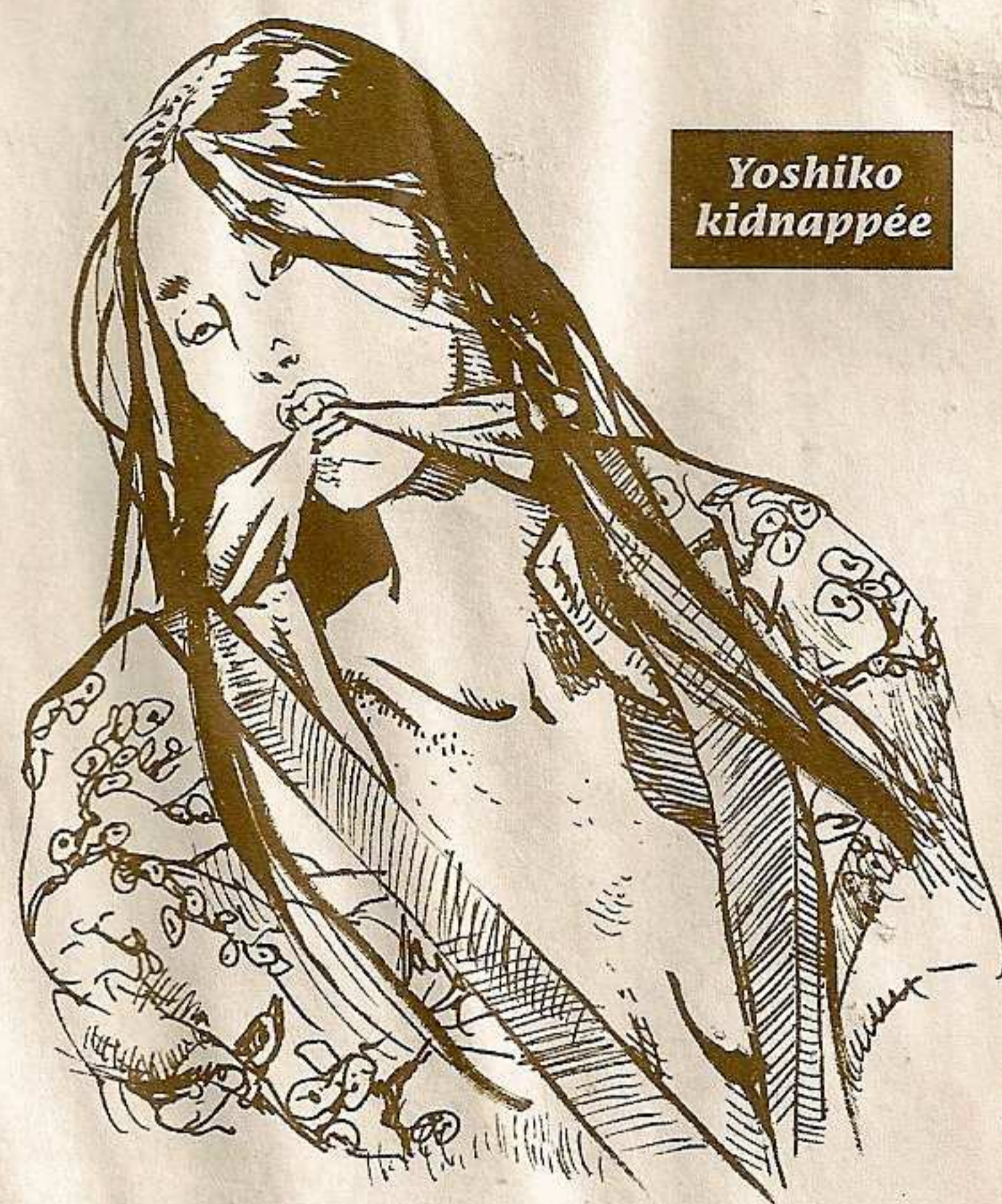
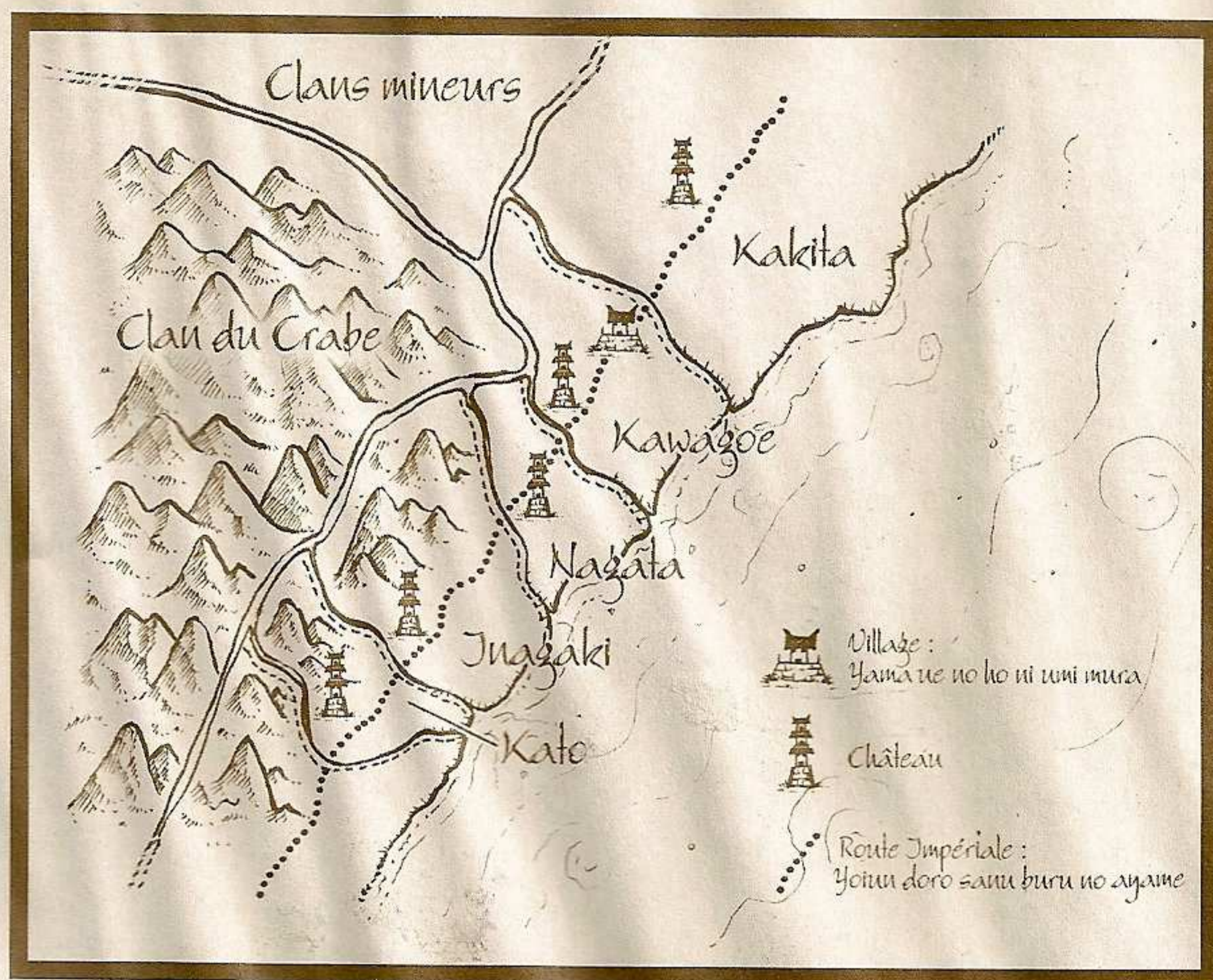
● **Phase 4.** Les ronins, au nombre de onze, débarquent à leur tour. Eux aussi sont surpris par la tournure des événements, mais ne se laissent pas désorienter pour autant. Leur supériorité numérique et leur expérience font bientôt la différence. Les ronins abattent les soldats de Takao encore présents, et menacent les PJ avec leurs arcs. Puis Takum s'empare de la boîte avant de fuir avec ses hommes.

● **Phase 5.** La garde du village, composée d'une dizaine d'hommes, intervient juste après la fuite des brigands en cernant l'établissement. Elle met beaucoup de zèle à arrêter les PJ qu'elle accuse d'avoir assassiné les deux hommes et volé le cadeau de l'émissaire. En revanche, les gardes se révèlent totalement inefficaces lorsqu'il s'agit d'intercepter les groupes de brigands. Et pour cause, ils sont totalement corrompus! Les soldats de Takao les ont payés pour les laisser agir en toute tranquillité. Les gardes croient que tout s'est déroulé selon le plan. Ils laissent les ronins s'enfuir sous leur nez parce qu'ils croient avoir à faire aux hommes de Takao.

## Honneur en danger

Les PJ se trouvent maintenant dans une situation très inconfortable. Leur honneur (et donc leur vie) sont en jeu. Ils sont accusés d'être des assassins, des voleurs et des agents du seigneur Nagata. Ils doivent donc parvenir à s'innocenter dans les plus brefs délais en confondant les vrais meurtriers de Takao et de l'émissaire, sans oublier de retrouver le présent volé. Plusieurs pistes se présentent, que les personnages peuvent explorer dans n'importe quel ordre.

● **Piste 1: Naoki la geisha.** Elle est l'unique témoin de la mort horrible de Takao et Yasuhiro. Elle était à moitié endormie lorsqu'elle a vu Takao ouvrir la boîte. Elle a vu le démon en sortir, plongeant la salle dans une pénombre surnaturelle. Les souvenirs suivants la font hurler de terreur (elle n'a rien vu, mais elle a entendu les cris de mort des deux hommes et le rire du démon). Pour autant, Naoki n'a pas perdu la raison et ne fait pas de cadeaux aux PJ. En échange d'une somme d'ar-



gent suffisante pour lui permettre de quitter sa vie de prostituée (il faudra aussi dédommager sa maquerelle), elle propose aux personnages de leur révéler une confidence que ce vieil ivrogne de Takao lui a faite sur l'oreiller. Celui-ci lui a dit que son fils dirigerait bientôt la région, et que son imbécile de neveu ne tarderait pas à avoir une mauvaise surprise.

● **Piste 2: les gardes du village.** Des témoignages de villageois confirment que le retard des gardes était volontaire. Sujiyama Tadashi et ses hommes sont parfaitement corruptibles, mais il faut mener ce genre de tractations avec tact. Avec Tadashi, l'honneur est sauf grâce au non-dit. Y aller franco est le meilleur moyen d'offenser cette fine lame. Contre une somme d'argent acceptable ou une faveur future garantie sur parchemin (« car la parole de l'homme charrie des mensonges, comme l'eau d'une rivière au printemps charrie la boue »), Tadashi révèle ce qu'il sait aux PJ. À savoir que des gardes du daimyo Kakita l'ont prié de regarder ailleurs pendant qu'ils remplissaient une certaine mission. En revanche, il ne sait rien des ronins et regrette sincèrement de les avoir laissés fuir. « Je les ai pris pour les hommes de Takao. Comment pouvais-je deviner que tant d'abeilles voulaient butiner la même fleur au même moment ? »

● **Piste 3: les soldats de Takao.** Logiquement, les ronins de Takum ne les ont pas épargnés. Les PJ n'ont donc aucun mal à s'entretenir avec certains d'entre eux. La plupart d'entre eux, sinon la totalité, sont blessés ou morts. Les survivants reçoivent des soins chez le médecin du village. À part leur lieutenant Nogami Kenta, ils ne sont pas futés pour un sou et sont prêts à parler contre le silence des PJ. Ils ne savent pas grand-chose sinon qu'ils ont été engagés par Kakita Keizo, le fils de Takao et le cousin du daimyo Kakita Yogi. Toutefois, le lieutenant Nogami peut aider les PJ s'ils désirent rencontrer Keizo (voir Kakita Keizo au paragraphe *Entretiens avec les seigneurs*).

● **Piste 4: Les ronins de Takum.** La première difficulté est de les retrouver. En effet, les ronins ont tôt fait de mettre une grande distance entre eux et les PJ. Nos héros disposent des moyens de recherche suivants.

● **Interroger un éventuel prisonnier.** Il ne parle pas, sauf sous la torture, pratique peu honorable s'il en est. Dans ce cas, il indique aux PJ où se trouve la base principale des ronins, dans les ruines de la forêt des Mille Vertiges, sur les terres des Nagata.

● **Les rattraper en les pistant.** Bonne chance! Les ronins ont pris l'habitude de brouiller leurs traces et se déplacent rapidement (à dos de poney). Contre un jet réussi de Hunting (Diff. 30), la traque des PJ les mène à la lisière de la forêt des Mille Vertiges.

● **Enquêter pour découvrir leur cachette.** Seul indice à la base d'une telle investigation, la célébrité des ronins de Takum. Ceux-ci sévissent dans les régions avoisinantes et se réfugient fréquemment quelque part sur les terres de la famille Nagata. Prendre des renseignements auprès de la population ne donne rien. Les paysans admirent trop les ronins pour les livrer. Les samourais du seigneur Nagata, en revanche, sont plus bavards. Très vite, ils offrent au PJ de rencontrer le seigneur Nagata (voir Nagata Hiro dans *Entretiens avec les seigneurs*).

● **Attendre.** Au pire, les ronins finissent par contacter les PJ. Ils espèrent que ceux-ci, dont ils pensent qu'ils sont des agents du daimyo Kakita, savent où se trouve Yoshiko.

## La forêt des Mille Vertiges

D'une manière ou d'une autre, les PJ comprennent qu'ils doivent se rendre dans les ruines de la forêt des Mille Vertiges afin d'y retrouver les ronins. Il y a un chemin bien précis à suivre si l'on veut échapper aux pièges psychotropes de la forêt. Tout se passe bien si les personnages sont accompagnés par des ronins, ou s'ils ont trouvé dans la région alentour l'un des derniers paysans encore capable de les mener aux ruines en toute sécurité. Dans le cas contraire, ils ne tardent pas à comprendre que la forêt des Mille Vertiges porte bien son nom. En effet, de ses arbres émanent des parfums qui ont l'effet de puissantes drogues hallucinogènes sur qui les inhale pendant plus d'une heure. Hallucinations, rêves éveillés, désori-

entation, errance hébétée jusqu'à ce que mort s'en suive, combien d'explorateurs imprudents ne sont jamais revenus de cette forêt? Si les PJ sont pris à ce piège, les ronins se portent à leur secours. Les personnages se réveillent dans un campement de fortune établi au milieu de ruines étranges, qui ne furent pas élevées de main d'homme.

Takum est présent dans le campement. Il est sur le point de partir pour les terres du daimyo Kakita Yogi. Il compte rejoindre ceux de ses hommes qui ont été chargés de retrouver Yoshiko afin de les aider dans leurs recherches. Il propose aux PJ de leur rendre l'écrin de l'émissaire si ceux-ci l'aident à retrouver une fille enlevée par le daimyo Kakita. Dans la mesure du possible, Takum tente de duper les PJ en brochant sur le thème « C'est ma sœur. Ce mécréant de Yogi l'a fait enlever parce qu'il la désirait ». Si les personnages font le rapprochement avec l'enlèvement de la nièce du seigneur Kawagoe, il n'insiste pas et joue cartes sur table. Il leur avoue que ses hommes et lui ont été engagés par le seigneur Kawagoe pour enlever sa propre nièce. Hélas, des... « hum... guerriers tout de noirs vêtus et silencieux comme la mort » la leur ont enlevée. Les ninjas ont déclaré à Takum qu'ils étaient envoyés par le daimyo et qu'il devait en informer son employeur. Naturellement, il n'en est pas question. S'il veut échapper à une terrible humiliation, Takum doit récupérer la nièce de Kawagoe dans les plus brefs délais.

Par ailleurs, Takum sait maintenant que la boîte était un piège. Il suppose donc qu'il y a un autre messenger. Takum compte bien lui mettre la main dessus afin de l'empêcher de révéler au seigneur Kawagoe qu'il a perdu sa fille.

## À la recherche de Yoshiko

Seule certitude, Yoshiko est retenue quelque part à proximité du daimyo, soit dans son château, soit dans la petite ville fortifiée qui se trouve au pied des remparts.

Ce n'est pas facile, mais le moyen le plus sûr de retrouver Yoshiko est d'espionner les allées et venues du daimyo Kakita Yogi. Tôt ou tard, il finit par s'offrir une escapade nocturne dans la maison de passe où Yoshiko est retenue. Aux PJ



de voir comment ils comptent récupérer la fille. En cas de besoin, servez-vous du plan de la maison des geishas, p. 224 des règles. Au moment de la récupérer, les PJ constatent avec effroi que la mère maquerelle de l'établissement n'a pas attendu le règlement de l'affaire pour monnayer les charmes de la pauvre fille à quelque noble pervers. Le crime est-il consommé? À vous d'en décider. Quoi qu'il en soit, le destin de l'innocente nièce du perfide seigneur Kawagoe est désormais entre les mains des personnages.

## Course au vrai messager

Le seul moyen d'intercepter l'émissaire du daimyo, que ce soit pour le défendre ou pour le dépouiller de son message, est de le guetter près du château du seigneur Kawagoe. Ensuite, il faudra agir vite. Apparemment, l'homme est seul. En réalité, deux ninjas déguisés en simples voyageurs le surveillent de près. Dans le cas où les PJ feraient partie des agresseurs, ils auront à faire à deux ninjas mortellement dangereux. En revanche, s'ils défendent le messager, les personnages disposeront d'alliés de poids.

## LES PNJ

### Pour Legend of the Five Rings

#### ► Le daimyo, ses vassaux et Keizo

Earth 2, Water 4, Fire 3, Air 3  
Compétences liées à la politique à 4 et au combat à 3.

#### ► Kakita Takao, père de Keizo

Earth 2, Water 2, Fire 3, Air 3  
Compétences liées à l'escroquerie à 3 et au combat à 1.

#### ► Mori Yasuhiro, émissaire de la paix

Earth 2, Water 2, Fire 2, Air 2  
Compétences liées à la politique à 2 et au combat à 1.

#### ► Kawagoe Yoshiko et Naoki la geisha

Earth 2, Water 2, Fire 2, Air 3  
Compétences sociales ou de charme à 2.

#### ► Sakai Takum et ses 55 ronins

Earth 3, Water 2, Fire 3, Air 3  
Compétences de combat et de voleur à 3.

#### ► Nogami Kenta, les soldats de Kakita et la garde de Yama

Earth 2, Water 2, Fire 3, Air 2  
Compétences de combat à 2.

#### ► Les deux ninjas

Utilisez les ninjas de la p. 189 des règles.

#### ► Le démon dans la boîte

Earth 5, Water 2, Fire 3, Air 4  
Attaque griffe : 5k3.  
Dommages griffes : 3k3.  
Vie : 120 (détruit).

## Entretiens avec les seigneurs

Au cours de l'aventure, les PJ auront sans doute l'occasion de rencontrer la plupart des seigneurs de la région. Le produit de leurs éventuelles entrevues figure ci-dessous :

● **Nagata Hiro.** Le seigneur Nagata est un honorable guerrier en perte d'influence faute de savoir intriguer. Dindon de la farce, il ne sait rien, sinon qu'il n'a pas enlevé la nièce du seigneur Kawagoe. Il sait aussi que si une guerre éclate, il perdra sa terre et que sa famille sera exterminée. Peu importe, il se battra jusqu'au bout.

Si les PJ l'interrogent au sujet des cinquante-cinq ronins de Sakai Takum, Nagata répond qu'il cherche à arrêter ces gredins depuis longtemps. « Insaisissables ! Ils sont comme des ombres fugitives dans la nuit. Je sais seulement qu'ils se cachent dans des ruines, au cœur de la forêt des Mille Vertiges. »

● **Kawagoe Hisashi.** Cet intrigant deviendra l'homme le plus puissant de la région s'il parvient à s'emparer des terres de Nagata. Il sera alors en mesure de damer le pion à Inagaki. En attendant, il doit jouer serré.

Il entre dans une terrible colère s'il apprend que Takum lui a caché que des ninjas envoyés par le daimyo se sont emparés de sa nièce. Il propose alors aux PJ de la récupérer contre une faveur future ou de l'argent. De plus, il leur révèle son alliance avec Keizo et leur parle de leurs perspectives de carrière à leurs côtés, une fois qu'ils se seront emparés du pouvoir.

● **Le daimyo Kakita Yogi.** Yogi est le neveu de Kakita Toshimoko. Ce dernier dirige l'une des trois grandes familles qui composent le clan du Héron. Yogi est chargé d'administrer une région appartenant au clan de son oncle. Les quatre seigneurs de la région ont juré fidélité à sa famille. Il est leur suzerain, et un grand déshonneur rejaillirait sur lui si une guerre éclatait dans la région dont il a la responsabilité.

Le daimyo ne s'inquiète que de deux choses : que le vrai message de chantage arrive entre les mains de Kawagoe et que la nièce de ce dernier reste entre ses mains. Il est prêt à engager les PJ à grands frais s'il sent que ceux-ci peuvent lui être utiles dans l'une ou l'autre de ces entreprises. Accessoirement, il apprécierait que la boîte contenant le démon revienne comme prévu entre les mains de Keizo. Il rétribue généreusement les PJ si ceux-ci font en sorte que cela se produise.

● **Kakita Keizo.** Keizo offre aux PJ de les innocenter en échange de la boîte de l'émissaire Mori, à charge pour les personnages de la retrouver. Si l'entretien se déroule bien, il va jusqu'à leur parler des perspectives de carrières pour des samouraïs de leur trempe dans une région qui va bientôt passer sous son contrôle. Si les personnages lui révèlent que la boîte contient un démon, il maintient son offre mais ne tarde pas à comprendre qu'il a failli succomber à un terrible piège tendu par son cher cousin. Il comprend également qu'il y a un deuxième émissaire dans la nature et propose alors aux PJ de l'intercepter et de lui ramener son colis. Cette mission peut s'avérer particulièrement mortelle, car le messager est protégé par les deux ninjas. Néanmoins, si les personnages la mènent à bien et ramènent la

## Le démon dans la boîte

Le présent de la paix a l'apparence d'un magnifique écriin d'ivoire nacré marquée du sceau des Kakita.

En réalité, c'est un nemuranai qui contient un démon.

Ou, plus exactement, qui contient l'âme d'un ancêtre des Kakita qui fut un ignoble criminel de son vivant.

Aujourd'hui encore, son âme prisonnière réclame son tribut de sang et de meurtres. Il tue quiconque se trouve dans son champ de vision au moment où l'on ouvre la boîte.

Repu, il retourne de lui-même à l'intérieur. Au moment où le coffret est ouvert, un brouillard noir envahit les lieux dans un rayon de 20 mètres en quelques secondes.

Arrivé à son point culminant, il se dissipe peu à peu.

Le démon ressemble à un homme fantomatique et décharné, au regard dément et aux griffes acérées.

Un jour, l'âme maléfique se sera gorgée de suffisamment de sang pour quitter sa prison et posséder un corps humain. Ce jour là, le démon choisira sa victime parmi ses plus prestigieux descendants.

lettre et l'écriin contenant le doigt de Kawagoe Yoshiko, Keizo les charge de lui ramener la jeune fille à n'importe quel prix. Avec Yoshiko entre ses mains, Keizo s'assure de renverser son cousin en douceur et de prendre la tête de la région après une courte guerre qui aboutira à l'élimination des Nagata et l'annexion de leurs terres par le seigneur Kawagoe. Une grande carrière pleine d'intrigues et de corruption attend les PJ s'ils accomplissent les missions que leur confie Keizo. Ils auront alors choisi de servir le camp des méchants, mais tant que les apparences sont sauves, ce n'est pas très grave...

● **Inagaki Kenji.** Yoshiko devait prochainement épouser son fils. Kenji la recherche donc sans relâche. Il peut engager les PJ pour la retrouver en échange de faveurs futures. Quand il découvre ce qu'il est advenu de la jeune fille et la tromperie dont il a été victime, il cherche à avoir la tête de Kawagoe et de Keizo, mais aussi de Yogi, qui a osé prostituer la fiancée de son fils. Puis il se range au côté de Nagata dans une guerre dans laquelle il entraîne son allié (et débiteur) Kato Yasuyuki. Kenji pourrait devenir le personnage le plus important de la région dans les prochains mois. Les PJ pourraient s'investir avec grand profit dans une guerre à ses côtés.

## Ouverture sur une campagne

L'issue de l'aventure dépend grandement de l'attitude des PJ. Toutefois, il y a de fortes chances pour que celle-ci impressionne au moins l'un des principaux seigneurs de la région. Les personnages peuvent jouer un grand rôle dans les événements à venir, car rien n'est encore joué. À eux de choisir leur camp.

Mehdi Sahmi

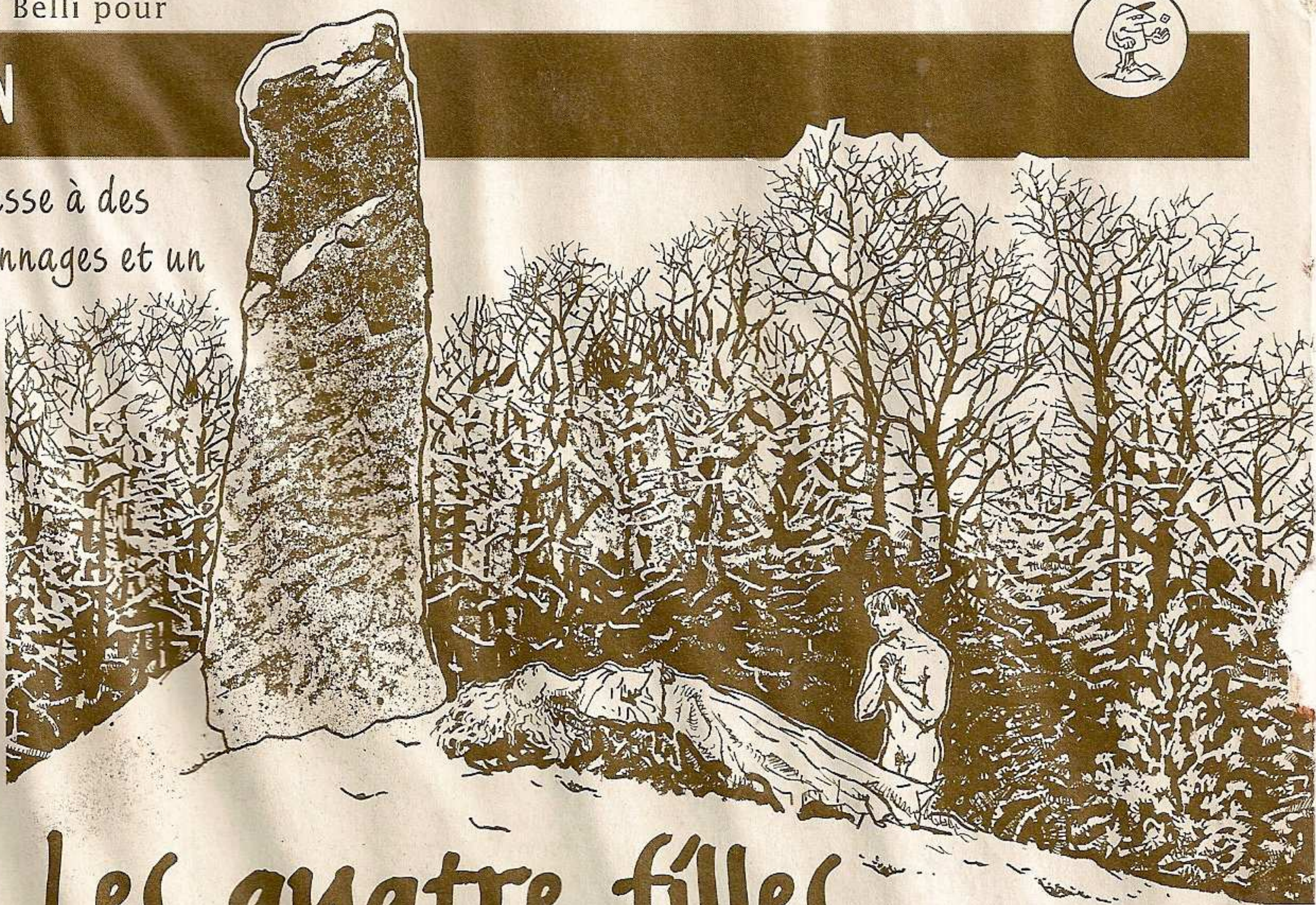
illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Ce scénario t'est dédié, Khalil. Adieu.

## PENDRAGON

Ce scénario s'adresse à des joueurs, des personnages et un MJ expérimentés. La localisation exacte de Wotterbrough est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, ainsi que la date de l'aventure.



# Les quatre filles du chevalier Cadwallon

## L'histoire

Cadwallon est un chevalier vieillissant qui a accompli autrefois de hauts faits d'armes. Il y a vingt-cinq ans, il tomba amoureux de Meleri, une enchantresse d'une beauté extraordinaire dont il eut quatre filles : Briant, Collwen, Glesig et Heledd. Pour chacune, Cadwallon partit en quête d'un objet magique afin de leur assurer un destin hors du commun. Ce sont les artefacts des Quatre Saisons (voir l'encadré de ce nom). Tout aurait pu continuer pour le mieux, mais il advint un jour que Meleri, de tout temps préoccupée par sa beauté, accusa le poids des ans. Son visage se couvrit de rides tandis que ses filles gagnaient une beauté proprement faërique. Meleri finit par ne plus supporter cette concurrence et disparut un jour sans rien dire à personne. Dès lors, Cadwallon choya davantage encore ses filles. Personne ne pensait revoir Meleri et, en vérité, chacun était soulagé de ne plus la croiser car elle était devenue une femme méchante et acariâtre. Cela se passait il y a deux ans. Depuis, l'enchantresse a partagé son existence entre la forêt et l'Autre Monde, préparant sa vengeance... Elle a étudié la magie des bois qui recouvrent les pentes de la vallée et compte l'utiliser pour créer un rituel destiné à lui rendre sa jeunesse. Cela implique toutefois pour ses quatre filles un sort épouvantable, mais à ses yeux désormais ce sacrifice compte peu (voir l'encadré *Les sortilèges de la forêt de Wotterbrough*). Pour parvenir à ses fins, elle a déjà joué un mauvais tour aux deux fils d'Eideff l'héboriste, Caradoc et Seriol, respectivement amou-

reux de ses deux filles aînées, Briant et Collwen, et qui menaçaient la réussite de son entreprise : elle les a transformés en cochons, animaux laids et médiocres par excellence!

## L'arrivée

Cette aventure se déroule peu avant le premier jour du printemps. Les chevaliers traversent une forêt de pins à laquelle un épais manteau de neige persiste à donner des allures de monde enchanté, alors que partout ailleurs un redoux précoce s'est installé. Émergeant de la forêt, les personnages s'aperçoivent que le chemin descend au fond d'une petite vallée. Au centre d'un lac gelé se dresse un petit château, auquel il est possible d'accéder par une jetée et un pont-levis. Sur le pourtour du lac, quelques maisons aux cheminées fumantes sont regroupées en hameau. La nuit va bientôt tomber, et demander l'hospitalité au château apparaît la solution la plus raisonnable. Si, malgré le froid et l'obscurité, les chevaliers souhaitent rebrousser chemin, ils ne tardent pas à se perdre dans la forêt : la piste suivie pour descendre dans la vallée semble avoir disparu...

## Étrange périple d'un cochon vagabond

Atteignant les premières maisons, les personnages rencontrent un paysan essoufflé : « Ah, messires! Soyez les bienvenus au village de Wotterbrough. Mon nom est Buddfanan. Vous trouverez sûre-

ment à vous réchauffer auprès de notre seigneur Cadwallon. Le temps n'est pas clément pour nous cette année, Dieu nous protège... Même les bêtes cherchent à fuir. Ainsi je suis sur la piste d'un cochon de notre maison, qui nous a faussé compagnie cette après-midi. L'avez-vous vu? Non... Ah! La sale bête! Mais je la retrouverai bien... Adieu, messires, et saluez notre bon seigneur! » Si les personnages souhaitent aider le paysan, ils peuvent effectuer un jet de Chasse à -5. En cas de réussite, ils découvrent des traces du passage de l'animal dans un champ indiqué au préalable par Buddfanan. Elles s'enfoncent rapidement dans la forêt, puis deviennent indiscernables. Si, obligés de rentrer, les personnages accompagnent Buddfanan jusqu'à sa ferme, ils constatent avec lui que le cochon est revenu... C'est un jeune mâle qui tient plus du sanglier que du cochon. « Il tarde à grossir, lâche Buddfanan, car je l'ai trouvé maigre, mais lorsqu'il sera bien gras, il nourrira ma famille pendant plusieurs semaines! »

## L'accueil de Cadwallon

Au château, les chevaliers sont accueillis par Llywel, l'intendant, un homme d'une quarantaine d'années serviable et strict, souffrant d'un défaut d'élocution prononcé : il ne cesse d'invertir les expressions (par exemple « Vous êtes mes serviteurs » au lieu de « Je suis votre serviteur »). Les personnages sont conviés au repas du soir avec l'ensemble des habitants du château. Le repas est frugal. Ils découvrent en Cadwallon un vieux chevalier au regard triste. Il n'a apparem-

ment ni femme ni enfant. Il demande à entendre l'histoire des personnages et les circonstances de leur arrivée à Wotterbrough. S'ils mentionnent l'impossibilité de quitter la vallée, Cadwallon s'avoue incapable d'expliquer ce mystère puis s'enfonce dans un silence morose.

## Les chevaliers mesquins

Bleddig et Gwaednerth sont deux chevaliers arrivés la veille au château. Ils saluent rapidement les personnages lorsque ceux-ci sont introduits dans la grande salle, mais ne leur adressent pas davantage la parole. Ils se disent respectivement amoureux de Glesig et d'Heledd, les deux plus jeunes filles de Cadwallon. Pour être plus précis, ils tendent à faire avec elles de bons mariages, l'un motivé par son trait Luxurieux et l'autre appâté par la gloire que lui rapporterait l'union avec une dame à la beauté faërique. Ils comptent demander à Cadwallon la main de ses filles, s'ils parviennent à les retrouver. Si les chevaliers se lancent dans la même quête, Bleddig et Gwaednerth tenteront de les doubler pour s'attirer *in fine* les bonnes grâces de Cadwallon. En bref, dans une perspective plus ou moins humoristique, jouez-les comme des teignes pendues aux basques des chevaliers, qui cherchent constamment à recueillir le mérite des actions des autres, qui ont toujours un temps de retard dans la réflexion et qui se comportent en traîtres médiocres. Au terme de l'aventure, dans le cas où des personnages voudraient entamer une histoire romantique avec les deux jeunes filles de Cadwallon, leur concurrence pourrait déboucher sur des duels...

## Tristes événements

Si les chevaliers se montrent curieux au sujet de la famille de Cadwallon, ils apprennent que « de bien tristes événements sont survenus ces dernières années et que le seigneur est bien seul aujourd'hui. »

Cadwallon était autrefois marié à dame Meleri, l'une des plus belles femmes du royaume du temps de sa jeunesse. D'elle, il eut quatre filles plus resplendissantes les unes que les autres. Un jour, Meleri a disparu. La vie continua, les filles du seigneur grandirent... Hélas, il y a presque un an, elles ont disparu de leurs chambres, une nuit. Cadwallon est parti à leur recherche, mais sans succès. Il est depuis plongé dans une profonde mélancolie, et l'ensemble des habitants du manoir avec lui. La vallée semble s'être refermée sur elle-même et, cette année, l'hiver paraît devoir encore durer des mois. Plus personne n'ose s'aventurer loin de son foyer et le manoir vit sur ses réserves. Les chevaliers sont, avec Bleddig et Gwaednerth, les premiers étrangers de passage depuis bien des semaines...

Si, le lendemain, les personnages visitent le village, ils peuvent faire connaissance de deux figures locales : Ffraid la « sorcière », une vieille femme édentée aux cheveux en bataille qui vit à l'écart des autres, dans une hutte crasseuse, et qui crache des crapauds ; et Eideff l'herboriste, un vieil homme qui vit tout près du lac et conserve de nombreuses plantes dans son atelier. Ses fils ont également disparu il y a quelques mois... Les autres habitants de Wotterbrough sont chasseurs,

paysans ou pêcheurs, plus un brasseur/maréal-ferrant et un charpentier. Il n'y a pas de curé : Wotterbrough est un lieu très marqué par le paganisme. Dieu est invoqué par réflexe plus que par conviction.

Ne pas tenter de retrouver les filles de Cadwallon constituerait pour les personnages une entorse aux règles d'aventure de la chevalerie. S'il le faut, Cadwallon leur demande explicitement de se joindre aux efforts de Bleddig et Gwaednerth. S'ils sont tentés de partir, ils se heurtent au même problème que précédemment (voir *L'arrivée*).

## Histoires

La disparition des filles de Cadwallon et des fils d'Eideff a créé un malaise : une malédiction semble peser sur la vallée. Les personnages obtiendront de nombreuses informations en interrogeant ses habitants.

### Sur la disparition de Meleri

● **Auprès des villageois.** Le souvenir de Meleri est surtout celui d'une femme cruelle qui n'était jamais avare de remarques désagréables à l'égard des gens honnêtes, de ses filles ou de son époux. Seules les personnes les plus âgées ont gardé le souvenir d'une femme exceptionnellement belle et pas du tout malveillante, tout en reconnaissant la lente dégradation de son caractère.

● **Auprès de Cadwallon.** Si les personnages évoquent Meleri en sa présence, sa première réaction est l'étonnement : « Meleri?... Oh... Oui, elle fut mon épouse, autrefois... Je ne sais ce qu'elle est devenue... » Elle semble être sortie de ses préoccupations depuis de longues années, et il n'éprouve plus le moindre sentiment à son égard. Il en est tombé amoureux dans sa jeunesse, puis un jour « mon amour pour elle s'est tu, simplement ». Meleri connaissait quelques secrets de l'Autre Monde appris dans sa jeunesse auprès de sa mère, une enchanteresse aujourd'hui disparue.

● **Auprès de Ffraid.** La vieille sorcière édentée, de sa voix criarde, se moque ouvertement de Meleri, non sans cracher quelques crapauds sur le sol de sa cabane : « Ah ah ah ! La donzelle si belle se croyait jeune pour l'éternité, petite sotte, pouah ! À la première ride, hop, elle tourne du chapeau, la folle, ah ah ah ! Pas de bol pour la folle, des crapauds par kyrielles pour la donzelle, rha ha aha ah ! Pouah pouah pouah ! ». Elle insiste bien sur le fait qu'elle-même, en ayant cultivé sa laideur depuis longtemps, s'est épargnée cette sotte préoccupation. Ffraid met aussi en cause les talents d'enchanteresse de Meleri, se déclarant bien supérieure à elle, notamment dans l'art de faire apparaître des bestioles verdâtres *ex nihilo*.

● **Auprès de l'intendant.** L'interroger sur Meleri le plonge dans une profonde confusion, car lui plus qu'aucun autre a subi ses moqueries à cause de ses problèmes d'élocution. En démêlant ses propos embrouillés, les personnages peuvent mettre à jour la haine profonde qu'il voue à son ancienne maîtresse et peut-être même le suspecter d'être impliqué dans sa disparition. S'ils parviennent à le calmer, il parle plus posément de la jalousie que Meleri nourrissait à l'égard de ses filles et de l'indifférence croissante de Cadwallon vis-à-vis de son épouse. Il n'ignore pas qu'elle était enchanteresse et l'a parfois vue pratiquer

## Les sortilèges de la forêt de Wotterbrough

● Le rituel que veut tenter Meleri exploite la magie des pierres des Quatre Saisons. Autrefois utilisées pour retrouver jeunesse et beauté, celles-ci ont été perverties par un diabolon de l'Autre Monde. Depuis, leur magie fonctionne différemment. La jeunesse retrouvée par le magicien qui déclenche le rituel est puisée dans le corps de victimes liées aux pierres des saisons, qui vieillissent d'autant en retour. Les artefacts des filles de Meleri, liés à la magie des pierres, font d'elles les victimes idéales de cet enchantement.

● L'enlèvement des filles de Cadwallon a été orchestré par Meleri et réalisé par deux gobelins monteurs de vouivre, aidés par la magie de l'enchanteresse. Les filles du chevalier ont été amenées au pied de la pierre de saison correspondant à leur artefact. Là, Meleri a prononcé les paroles ancestrales qui les retiennent dans l'Autre Monde, « sous » la terre de la clairière.

● Les fils d'Eideff ont parcouru la forêt avec acharnement dans les semaines qui ont suivi l'enlèvement de Briant et Collwen. Lorsqu'ils ont approché les pierres des Quatre Saisons, ne sachant pas vraiment ce qu'ils pourraient y trouver, Meleri a usé de sa magie pour les transformer en cochons jusqu'à la fin du rituel. Pendant des mois, les deux cochons ont survécu comme ils ont pu dans la forêt. Il y a quelques semaines, Buddfanan le paysan a trouvé celui qui fut le plus jeune des deux frères et s'est promis d'en faire un futur repas...

son art pour tenter de paraître plus belle qu'elle n'était en réalité.

### Sur les quatre filles du chevalier

● **Auprès de Cadwallon.** Le vieux chevalier accablé de tristesse est intarissable : ses filles étaient belles, douces, intelligentes, etc. Il raconte comment il partit pour chacune d'elle en quête d'un artefact à leur naissance. Elles seraient aujourd'hui âgées de seize, dix-huit, vingt et vingt-deux ans, et il espérait marier les deux aînées au plus vite. Il pensait faire écuyers puis chevaliers les deux fils d'Eideff, visiblement épris d'elles. Il a perdu tout espoir de les retrouver.

● **Auprès d'Eideff.** Ses deux pauvres fils, disparus depuis plusieurs mois, étaient l'un et l'autre amoureux des deux aînées. Pour les approcher, ils redoublaient de courtoisie et de labeur afin d'être bien vus au château malgré leurs origines roturières. Il ne sait pas si Briant et Collwen concevaient quelque sentiment à l'égard de ses fils, mais il l'espérait ardemment. Si les personnages ont vu Cadwallon au préalable et révèlent à Eideff qu'effectivement un avenir prometteur s'annonçait pour ses deux fils, l'herboriste paraît encore plus accablé et prie les chevaliers de bien vouloir le laisser seul.

● **Auprès des gens du village et du château.** Les quatre filles de Cadwallon étaient très belles et très gentilles. Leur disparition est mystérieuse, inquiétante et triste. Certains pensent qu'elles

## Les artefacts des quatre saisons

Les serviteurs du château connaissent l'existence de ces objets magiques, et Cadwallon peut leur en parler longuement. Ils ont disparu en même temps que les quatre jeunes filles. Le premier est le peigne de neige-étoile, que Cadwallon vola à des gobelins de l'Autre Monde pour le remettre à Briant : c'est ce qui confère à ses cheveux bruns leurs merveilleux reflets étoilés. L'artefact de Collwen est la robe de printemps, offerte à Cadwallon par une faée en échange de la tête d'un géant. Ses motifs changent en permanence ; ainsi Collwen semble-t-elle tour à tour vêtue d'un ciel lumineux qui devient prairie en fleurs puis colline verdoyante et ainsi de suite... L'artefact de Glesig est le collier de perles d'été qui inonde son visage d'une lumière surnaturelle. Cadwallon l'a trouvé dans le nid d'un oiseau gigantesque. Enfin Heledd, la cadette, a reçu les sandales de l'automne bruissant en vertu desquelles ses mouvements ont la grâce d'une feuille emportée par un vent léger. Elles étaient portées par une elfe que Cadwallon délivra des griffes d'un sorcier maléfique. Ces artefacts ont la même origine lointaine et mystérieuse que la magie qui imprègne la forêt de Wotterbrough, une magie liée au temps (dans les deux sens du terme). Meleri encouragea autrefois Cadwallon à partir en quête de tels artefacts pour les offrir à ses filles, afin de les lier à la magie de cette région et d'en faire un jour de grandes enchantresses. Ce ne sera pas le cas, mais cela ne les empêchera pas d'avoir une existence glorieuse, car leur beauté fera parler d'elles dans toutes les cours du royaume et au-delà. Si elles sont sauvées...

ont peut-être connu le même sort que leur mère, qu'il s'agit en quelque sorte d'une malédiction héréditaire...

● **Auprès des gens du château uniquement.** Les circonstances de la disparition des quatre filles de Cadwallon demeurent mystérieuses, mais quelques rumeurs circulent parmi les serviteurs. On se souvient avoir entendu des battements d'ailes bien étranges cette nuit-là. Mais s'agit-il de songes ou de souvenirs fiables ?

### Sur la disparition des fils d'Eideff

● **Auprès d'Eideff.** « Caradoc et Seriol étaient souvent absents au cours des deux mois qui ont suivi la disparition de Briant et Collwen. Je ne sais pas où ils allaient. Un jour, ils ne sont pas revenus... »

● **Auprès de certains villageois.** Ils étaient amoureux de Briant et Collwen, mais à cause de leurs origines roturières, ils avaient peu de chance de les épouser. Peut-être ne sont-ils pas innocents dans cette affaire...

### Sur la forêt de Wotterbrough

● **Auprès des chasseurs.** Les bois qui entourent le village sont devenus moins sûrs depuis quelque temps. Des bêtes généralement craintives, affamées par le rude hiver, s'attaquent plus facilement aux hommes. « C'est peut-être ça qui a tué les fils d'Eideff. » Il y a aussi des endroits qu'il vaut mieux éviter, comme les pierres des Quatre Saisons. Il s'agit de quatre menhirs répartis dans la forêt. Les légendes racontent que chacun renferme une magie liée à l'une des saisons. Ceux qui les ont approchés récemment ont ressenti un étrange malaise qui ne les incite pas à y retourner. « Il y a même le vieux Gwegan qui dit avoir aperçu des êtres de cauchemar avec de longues ailes membraneuses planer au-dessus des arbres. » Même si le vieux Gwegan boit souvent plus que de raison, ses propos inquiètent...

● **Auprès de Ffraid.** Les pierres des Quatre Saisons abritaient il y a bien longtemps une magie liée au temps. Des enchanteurs savaient retrouver leur jeunesse : au premier jour du printemps, ils pratiquaient un rituel utilisant la magie de ces quatre monolithes. Puis un jour « le diable est venu dans ces bois, il a pissé sur les pierres, si bien que désormais plus personne n'utilise leur sale magie pourrie, pouah! »

### Un tour en forêt

Chaque pierre, de la taille de deux hommes, se dresse au centre d'une clairière enneigée. Il y règne un silence total. Même le vent n'y est plus audible et le temps semble figé. Les clairières se trouvent à cinq cents mètres les unes des autres et constituent les sommets d'un carré parfait. Les personnages n'ont aucun moyen de savoir quelle est la pierre de l'Été, du Printemps, etc. Elles ne portent aucune inscription et la seule source d'information à ce sujet est Ffraid. Sur chaque pierre, une rigole part du sommet et descend en ligne droite vers le sol. Pour les habitants de Wotterbrough, c'est la marque laissée par le diable lorsqu'il a uriné sur les monolithes.

### L'amant et la jeune fille endormie

Si les personnages se rendent aux pierres de Printemps, d'Été ou d'Automne, ils ne remarquent rien. Par contre, en s'approchant de la pierre d'Hiver, ils découvrent le spectacle suivant : un homme nu, brun, qui n'a pas encore trente ans, et qui ne semble pas souffrir du froid, se tient immobile près d'une jeune fille, très belle et richement vêtue. Il y a dans le regard de l'homme de l'amour et de la tristesse. Il ne quitte pas des yeux le visage de la jeune fille. Celle-ci est visiblement endormie, étendue sur un lit de mousse et de feuilles. Dans cette clairière sombre, elle est comme un soleil. Son corps fantomatique émet une lumière diaphane et ses longs cheveux bruns flottent autour de sa tête. Ils brillent de mille reflets comme les étoiles dans un ciel nocturne et sans nuage.

Ce spectacle surnaturel s'explique par l'amour de Caradoc pour Briant, car c'est bien d'eux qu'il s'agit. Cet amour brise momentanément les enchantements dont l'un et l'autre sont victimes, dans le cadre d'une scène onirique dont ils ne sont pas totalement conscients. Meleri ignore absolument cette faiblesse de son rituel, et pour

cause : elle n'avait pas prévu que les pérégrinations du « cochon Caradoc » dans la forêt l'amèneraient à la pierre d'Hiver.

### Les créatures de Meleri

Soudain, les événements se précipitent : l'homme près de la jeune fille se penche vers son visa-

## LES PNJ

### Pour Pendragon

**Note importante :** Le supplément *Merlin* n'a pas été utilisé pour gérer la magie de ce scénario.

#### ► Meleri l'enchantresse

Elle possède deux talismans : un bandeau qui permet de métamorphoser les êtres vivants, utilisé contre les deux fils de l'herboriste, dont la magie est à présent épuisée ; et un voile brodé de fil d'or qui confère à son porteur rapidité et discrétion. TAI 9 DEX 12 FOR 8 CON 10 APP 12 (aujourd'hui)

Vitesse 2 (+2), Dégâts 3d6, Points de vie 19, Armure 1 (robe).  
Attaque : Dague 9.

#### ► Les gobelins

Ils sont vingt, dont deux monteurs de vouivre et dix monteurs de loups (voir *Pendragon*, p. 234). Ils se battent avec des frondes (Att. 12), des arcs (Att. 10, dégâts 3d6) et des dagues (Att. 12, dégâts 1d6). TAI 4 DEX 14 FOR 10 CON 14 APP 5  
Vitesse 2, Dégâts 2d6, Points de vie 18, aucune armure.

#### ► Cadwallon

C'est un vieux chevalier (voir *Pendragon*, p. 221).  
Traits : Modeste 16, Paresseux 13, Réfléchi 15.  
Passion : Amour (filles) 18. Il souffre d'une profonde mélancolie à cause de cette passion (voir *Pendragon*, p. 150).

#### ► Les combattants du village

Trois piétons (*Pendragon*, p. 222), plus une dizaine de fermiers ordinaires (*Pendragon*, p. 223).

#### ► Ffraid la « sorcière »

Elle est très aimée à Wotterbrough. Les gens la nourrissent contre des soins ou un « bon sort ». C'est plus une rebouteuse qu'une véritable magicienne. Elle crache des crapauds à cause d'une ancienne malédiction. TAI 9 APP 7  
Traits : Énergique 17, Généreuse 18, Sincère 16, Fière 16.  
Compétences : Premiers soins 18, Connaissances des Faées 16.

#### ► Bleddig et Gwaednerth

Deux jeunes chevaliers (*Pendragon*, p. 221).  
Traits de Bleddig : Luxurieux 18, Arbitraire 15, Impulsif 16.  
Traits de Gwaednerth : Égoïste 15, Trompeur 16, Fier 17.

ge pour l'embrasser mais, à cet instant, des cris viennent briser le silence. Se retournant, les personnages aperçoivent avec effroi de bien étranges créatures fondre sur eux : trois petits êtres difformes (des gobelins) montés sur des loups. Ces alliés faériques de Meleri sont chargés de surveiller les alentours des pierres des saisons. Étant donné le rapport de forces, il est probable que les chevaliers s'en sortent sans trop de dégâts. Organisez la fuite de l'un des gobelins, qui part avertir Meleri de ce qui vient de se passer. Si des prisonniers sont faits, ils disparaissent comme par enchantement au bout de quelques minutes (ils repassent dans l'Autre Monde).

L'homme brun de la « vision » a fui dès le début de la bataille, avec une rapidité déconcertante, sans pouvoir embrasser sa belle. Les chevaliers peuvent tenter de suivre ses traces dans la neige avec un jet de Chasse à +5. Ils découvrent alors qu'elles changent rapidement de forme pour devenir celles d'un... cochon ! Quant à la jeune fille étendue au pied du monolithe, il n'en reste plus rien, elle a disparu au moment même où l'homme prenait la fuite.

## Le mystère s'éclaircit

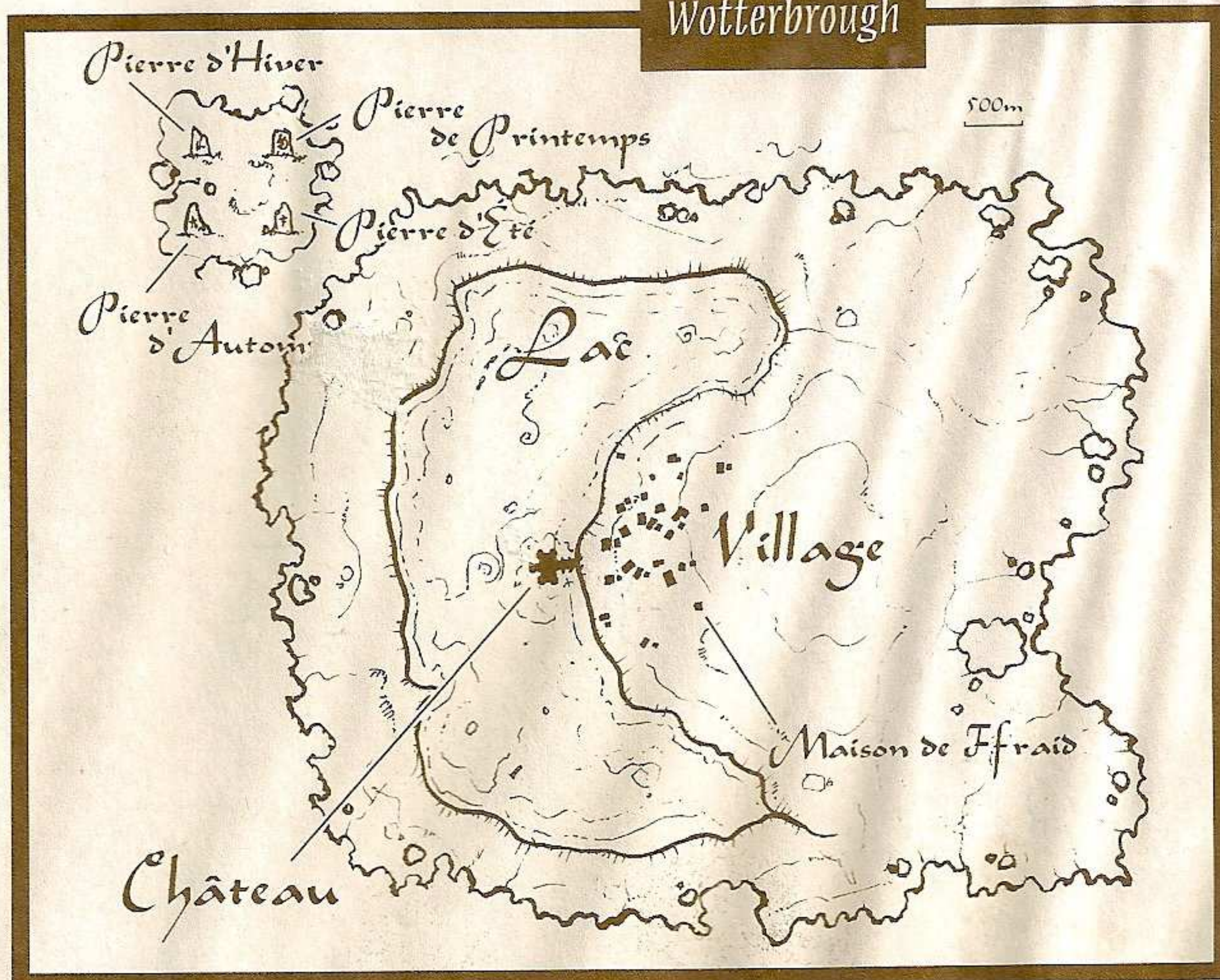
À la lumière de tous ces événements, les chevaliers devraient commencer à comprendre ce qui se trame. S'ils retournent chez le paysan rencontré au début de l'aventure, ils constatent que le cochon est toujours là. Mieux, il n'a pas bougé de la journée. Il y en a donc un deuxième dans la forêt ! Deux cochons sauvages en surnombre, et les deux fils d'Eideff qui manquent, il n'y a guère de doute sur l'identité des uns et des autres...

## Que faire ?

Laissez les chevaliers cogiter et trouver leur solution. L'idéal est de reproduire l'expérience de la pierre d'Hiver avec la pierre de Printemps. En effet, les deux fils d'Eideff étaient amoureux de Briant et Collwen. L'homme aperçu près de la pierre d'Hiver était vraisemblablement le premier des fils, amoureux de l'aînée à la chevelure de neige-étoile. Si les chevaliers les leur décrivent, Cadwallon et Eideff reconnaissent leurs enfants. Le cochon qui reste au village est donc vraisemblablement Seriol, le second fils, victime de la même malédiction que son frère. Que se passerait-il si on parvenait à l'amener auprès de celle qu'il aimait, à savoir Collwen ? Lui aussi retrouverait figure humaine l'espace de quelques minutes, le temps d'apposer sur le visage de sa belle un ultime baiser... Et qui sait si cela ne suffirait pas à briser l'enchantement dont sont victimes les quatre filles de Cadwallon ? Mais avant d'en arriver là, il faut encore pouvoir parvenir auprès de la pierre de Printemps... Une autre solution consiste à retrouver le cochon enfui (le premier fils d'Eideff). C'est bien plus difficile, d'abord parce qu'il faudrait fouiller toute la forêt, ensuite parce que Meleri le capture rapidement (voir plus loin).

### Et si... les chevaliers partent à la recherche du repaire de Meleri ?

L'enchanteresse vit à la fois dans le monde réel et dans l'Autre Monde, qui se confond avec la forêt.



Elle connaît l'emplacement des points de passage entre les deux et peut surgir ou disparaître d'une façon qui semble magique, mais qui revient simplement à connaître le bon sentier ou le bon talus. Il est presque impossible de la capturer. Quant à la faire revenir à de meilleurs sentiments, c'est encore plus difficile... mais pas tout à fait impossible, surtout après la bataille. Dans ce cas, elle s'exile dans l'Autre Monde.

## La bataille de la forêt

Meleri, en femme intelligente qu'elle est, anticipe les actions des personnages et s'attend à les voir surgir du côté de la pierre de Printemps. Il n'y a plus aucune chance en effet que le « cochon Caradoc » approche le corps de sa belle à la pierre d'Hiver et la délivre ainsi de son envoûtement, pour la bonne et simple raison qu'il a été retrouvé et capturé par ses alliés faées. Il est gardé dans une clairière reculée, mais pas impossible à trouver, surtout si les chevaliers sont de bons pisteurs.

Meleri réunit donc toutes ses forces près de la clairière de la pierre de Printemps, sachant que c'est là qu'une action des chevaliers peut mettre un terme au rituel qu'elle prépare patiemment depuis deux ans (elle a appris par un gobelin que le deuxième cochon avait été capturé par un paysan du village).

Les personnages devraient réfléchir, à partir du combat qu'ils ont déjà livré et des informations dont ils disposent, à la mise en place d'une tactique pour se débarrasser des créatures faériques de Meleri au plus vite... Les gens du château et du village, tous désireux d'en découdre avec Meleri, malgré la crainte que leur inspire l'enchanteresse, constituent des alliés potentiels. Cadwallon, à la lumière de ces événements, pourrait transformer sa mélancolie en inspiration. Enfin, les chevaliers

peuvent tenter des diversions : duper l'enchanteresse en menaçant de détruire les autres pierres des saisons (ce qui n'annule pas le rituel mais le retarde considérablement) ; délivrer Caradoc puis retourner à la pierre d'Hiver et agir dans les deux clairières en même temps pour diviser les forces de Meleri ; etc.

Bien entendu, la scène du baiser ne peut pas se reproduire au milieu de la fureur des combats...

## Épilogue

Une fois Meleri vaincue d'une façon ou d'une autre, le cochon de Buddfanan peut être amené auprès de la pierre de Printemps. Un silence religieux se fait dans l'assemblée. L'animal se métamorphose alors en homme nu d'une vingtaine d'années, aux cheveux châtain : Seriol. Il semble ne prêter aucune attention aux personnes qui l'entourent, sinon à la silhouette qui vient de se matérialiser au pied de la pierre, une jeune fille revêtue d'une robe à nulle autre pareille, coupée si cela est possible dans « une matière de printemps » : Collwen. Il la regarde quelques instants, puis s'agenouille et l'embrasse. À cet instant, tous deux disparaissent...

De retour au village, les personnages ont l'agréable surprise de retrouver les deux fils d'Eideff en compagnie des quatre filles du vieux chevalier, devant les portes du château. Cadwallon, s'il est toujours en vie, accourt dans leur direction. Les retrouvailles émouvantes sont ponctuées par les cris de joie des villageois et l'on peut raisonnablement penser que deux mariages seront célébrés dans les prochains mois. Le soleil perce les nuages : le printemps est de retour...

Grégory Molle

illustration : Rolland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

Rendons à César... Certains personnages de cette histoire sont inspirés de Peau d'âne, le film de Jacques Demy (1970).

Un scénario Casus Belli pour

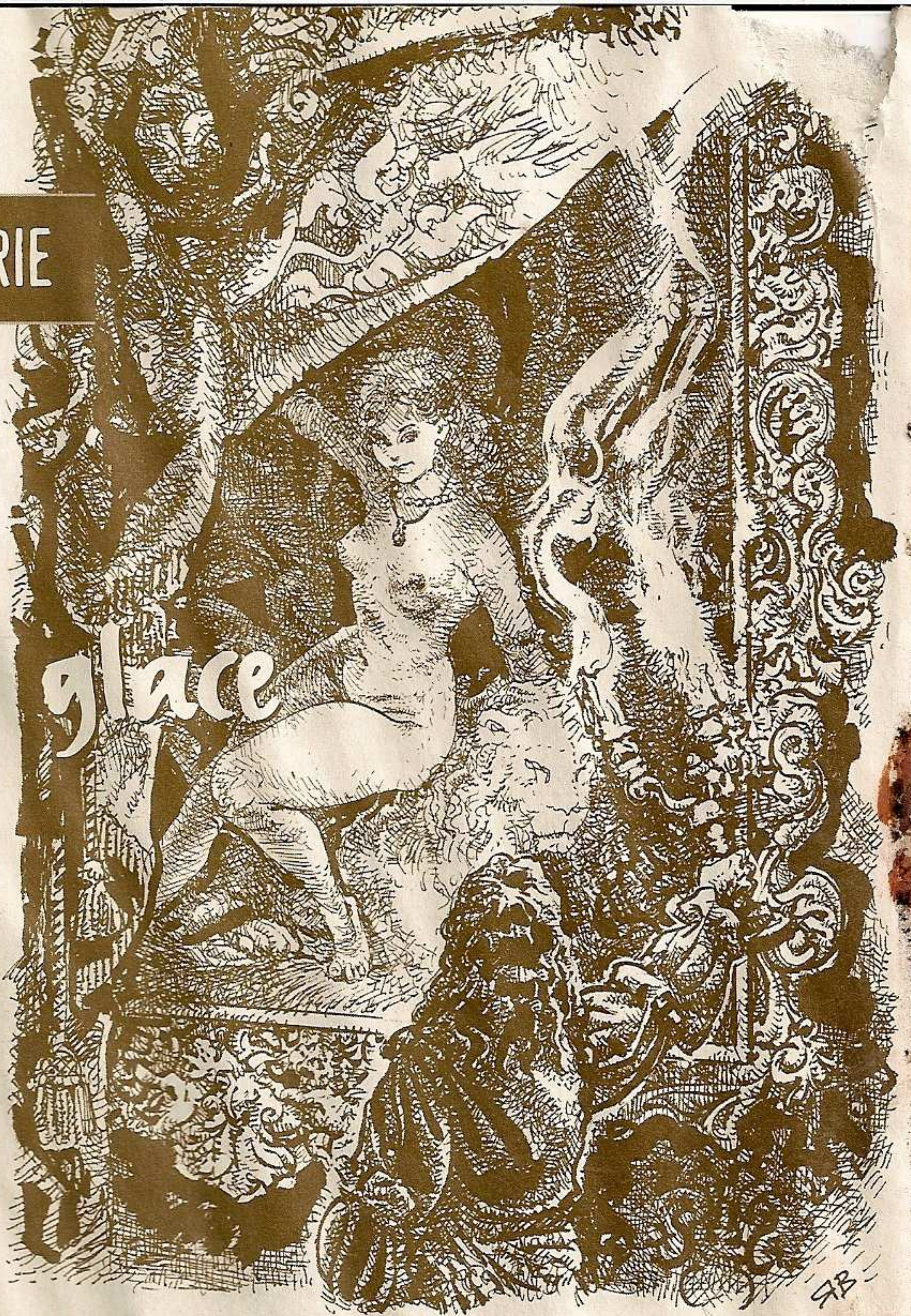


## MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE

**BASIC**  
LE JEU DE RÔLE DE BASE

# Un souffle de glace

Ce scénario se déroule dans l'univers « Mousquetaires & Sorcellerie » développé dans le Casus rouge n° 21. Sa possession est donc indispensable. L'aventure est destinée à un petit groupe de personnages (quatre serait l'idéal) et repose beaucoup plus sur le rôle que sur l'action.



### Une mission de routine...

Paris, automne 1636. L'hiver, avec son cortège de pluies glaciales, de ciel gris, de brouillard insidieux, fait une apparition prématurée. De plus, il arrive escorté des rumeurs de la guerre. Richelieu s'est finalement décidé pour un conflit ouvert et la France se dresse fièrement contre le vaste édifice de l'empire des Habsbourgs. Les alliés de la couronne, les Suédois et les États protestants d'Allemagne, préparent de nouvelles offensives contre les Impériaux, tandis que Condé envahit la Franche-Comté. Mais la guerre est pour l'instant le cadet des soucis des personnages. Ceux-ci sont convoqués à l'hôtel d'Artenac par leur supérieur hiérarchique, le capitaine Antoine du Pellet. Celui-ci, après le petit vin d'Anjou qu'il a l'habitude de servir en préambule de ses instructions, entre dans le vif du sujet. « Messieurs, comme vous l'avez peut-être appris, car le bruit s'en est répandu dans tout Paris, mademoiselle de La Fayette est gravement souffrante. Les médecins sont impuissants à diagnostiquer son mal et plus encore à la guérir. Vu l'attachement que le roi a pour elle, M. d'Artenac estime nécessaire d'exercer une surveillance discrète. Il s'agit d'une simple mission de protection, alors je ne veux pas d'intervention intempestive. Si, par hasard, vous veniez à découvrir quelque fait étrange, venez me consulter avant de prendre la moindre initiative. »

### Une pâleur mortelle

Louise Motier de La Fayette est l'une des filles d'honneur de la reine. Très belle, vive et pleine d'esprit, elle a su toucher le cœur du roi qui en est tombé amoureux. Cette liaison, platonique, est l'un des principaux sujets de conversation de la cour, où il est d'usage de louer la grandeur d'âme de Louis et de disserter sur les fatales flèches décochées par Cupidon. Depuis qu'elle est tombée malade, Louise s'est installée dans un hôtel qu'une tante a mis à sa disposition à Rueil, à l'ouest de Paris. Galoper jusque-là est l'affaire de deux heures. Sur place, les personnages sont accueillis par la tante elle-même, Marie de La Houx, une femme d'une cinquantaine d'années, qui se montre tout ce qu'il y a de plus ferme. Que les PJ se présentent comme des mousquetaires ou comme des amis de Louise, elle leur interdit de monter la voir. Sa nièce a besoin de calme, un point c'est tout. Elle accepte néanmoins de loger les PJ dans une aile de l'hôtel. Interroger les domestiques ne donne pas grand-chose. D'après eux, Mlle de La Fayette est bien malade, pâle et faible. Le roi est venu lui rendre visite il y a de cela deux jours. Un médecin loge en permanence à l'hôtel. Interrogé, il dit sa perplexité. Il a commencé par administrer les remèdes habituels, saignées et clystères, ainsi que quelques potions de sa composition. Un bon bain chaud, suivi immédiatement d'un bain glacial, traitement qui cause à l'organisme un choc bénéfique, ainsi que l'application de sangsues destinées à ôter les humeurs malignes, tout

cela n'a rien donné. La patiente reste dans un état de faiblesse chronique. Elle peine à ingérer la moindre nourriture. Son organisme ne supporte que les aliments liquides, et encore, en petites quantités. Au moment où ce Diafoirus livre son diagnostic (« langueur morbide aggravée d'une mauvaise circulation des fluides vitaux due à un blocage des nodules artériels par une sanie maligne »), une servante affolée fait son apparition : « Monsieur, Monsieur, Mademoiselle se trouve au plus mal ! » Le médecin se précipite et les personnages le suivent, s'ils ont un peu de présence d'esprit. Dans la confusion, personne ne songe à leur interdire l'entrée de la chambre de la jeune fille.

Louise semble minuscule dans le grand lit où elle est couchée. Elle est d'une pâleur incroyable, qui fait ressortir les veines sous sa peau. Ses yeux sont exorbités, ses lèvres, étonnamment rouges, constituent la seule tache de couleur sur son visage. Quand les PJ entrent dans sa chambre, Louise suffoque. Heureusement, ce n'est qu'une crise passagère. Elle retombe vite dans son état d'hébétéude habituel, où seules des prières incohérentes franchissent ses lèvres. Dès qu'elle s'est ressaisie, Mme de La Houx prie les PJ de sortir. Prenez un joueur à part et expliquez-lui que l'un des amis de son personnage, Gontran de Richemont, à qui il a rendu visite la veille, est souffrant lui aussi. Les symptômes de son mal ainsi que son apparence physique sont identiques à ceux de la fille d'honneur de la reine. Voilà qui est troublant. Se pourrait-il qu'il y ait un rapport ? Sans doute, mais lequel ?

## Une entrée fracassante

Pour comprendre ce qui se passe, il est nécessaire de revenir un peu en arrière. Au printemps 1636, Floria Tosca, baronne de Cavaradossi, arrive à Paris. Issue d'une grande famille italienne, fort riche, extrêmement belle, spirituelle, jeune, veuve, la Tosca, comme on n'a pas tardé à l'appeler, a tout pour plaire. C'est sans aucun scrupule qu'elle fait des ravages à la cour, brisant avec allégresse les cœurs de tout ce que la noblesse française compte d'hommes galants et au sang chaud, ce qui fait pas mal de monde ! Paris bruisse des récits scandalisés de ses conquêtes. La baronne ne s'en inquiète pas et continue d'user et d'abuser de ses appâts. Et pour cause : Floria Tosca est en réalité une succube. Esprit maléfique, elle occupe le corps de la vraie baronne, dont elle a totalement annihilé la personnalité. Elle a longtemps été en sommeil et elle compte profiter pleinement de son incarnation actuelle, ce qui signifie drainer l'énergie vitale d'autant d'amants que possible, sans (trop) attirer l'attention. C'est bien entendu Tosca qui est responsable de l'état de Gontran, mais aussi de celui de Louise : pour la succube, l'énergie vitale féminine n'est pas moins délectable que la masculine et si la plupart de ses proies sont des hommes, c'est parce qu'elle a l'intelligence de respecter les convenances humaines.

La baronne a débarqué à Paris avec des bagages considérables. Elle a loué un hôtel particulier dans le Marais où elle tient une cour choisie et très courue. Deux personnages que les PJ vont rencontrer sur leur chemin sont arrivés avec elle : Ramon Gomez y Osorio, duc de Lucientes, et Luigi Tomasini. Le duc est un Grand d'Espagne. Il est fou amoureux de la Tosca qui le tient totalement en son pouvoir. Elle a choisi, dans son cas, de ne pas s'approprier son énergie vitale, mais simplement de dominer son esprit. Elle s'assure ainsi des services précieux d'un chevalier servant à la lame fort habile. Luigi Tomasini, lui, est un alchimiste. Il est l'intendant de la baronne et gère toutes ses affaires. Il est aussi le seul à connaître la véritable nature de la Tosca.

## Deux beautés

Le lendemain de leur arrivée à Rueil, les PJ apprennent que le roi est tombé malade. Il a eu un malaise et s'est évanoui. La maladie de Louis XIII, une grippe, n'a aucun rapport avec l'aventure, il s'agit simplement d'un élément d'ambiance. Durant cette journée, Louise ne reçoit que trois visites. La première est celle de M. de Chantry, un noble de l'entourage du roi, venu s'enquérir de sa santé. La deuxième est celle de la baronne de Cavaradossi. Celle-ci arrive dans un carrosse somptueux, escorté de plusieurs cavaliers, dont le duc de Lucientes. C'est la première fois que les PJ voient la Tosca. C'est une femme brune, grande, avec des lèvres sensuelles qui s'incurvent volontiers en un sourire ironique, et des yeux sombres qui transpercent ceux qu'elle regarde. Sa toilette est somptueuse, son port de tête altier ; elle est à la fois extrêmement séduisante et terriblement intimidante. La succube a rencontré Louise le jour où elle est venue présenter ses hommages à la reine. Elle a immédiatement été attirée par cette jeune beau-

te réservée et a décidé qu'elle serait sienne. Sous le couvert de l'amitié, la baronne a su vaincre les réticences de la jeune fille jusqu'à l'amener à une familiarité qui lui a permis de commencer à drainer sa force vitale. Elle compte maintenant savourer son plaisir en achevant lentement son œuvre de mort. La Tosca monte voir Louise et reste environ une demi-heure en tête à tête avec elle avant de repartir. Vers le soir, la jeune fille reçoit la visite du père Alligre, son confesseur. Théodore Alligre joue le rôle de directeur de conscience auprès de plusieurs jeunes personnes de la Cour. Il a entendu parler d'un troisième cas de « langageur », celui du chevalier d'Arreix. C'est un renseignement qu'il peut communiquer aux PJ. Si jamais ceux-ci n'ont rien entrepris de particulier jusque-là, on peut espérer que l'existence d'une troisième personne souffrant de la même maladie les décide à enquêter. Ils sont censés garder l'hôtel de Mlle de La Fayette, mais rien ne les empêche de se séparer.

Gontran de Richemont et Jean d'Arreix, ainsi que Louise, ont ceci de commun qu'ils sont nobles, jeunes et surtout beaux. Et qu'ils fréquentent la Tosca... Quand les PJ arrivent à son hôtel, ils découvrent que d'Arreix est décédé. En liant conversation avec certains de ses amis qui veillent le corps, ils apprennent que ses dernières paroles ont été pour appeler la baronne Cavaradossi. Il était terriblement épris d'elle, amour malheureux apparemment, car si la Tosca est venu lui rendre visite au long de son agonie, elle n'a fait montre d'aucune trace d'affection plus marquée que la simple amitié. Gontran de Richemont, pour sa part, n'est pas encore trop gravement atteint. Il est anormalement pâle, mais il a toute sa tête. Il n'a strictement aucune idée de l'origine de sa faiblesse actuelle et la met sur le compte d'un coup de froid. Il ne fait aucune difficulté pour révéler qu'il fréquente l'hôtel de la baronne. Il y prend d'ailleurs beaucoup de plaisir, ajoute-t-il, et compte y retourner dès qu'il sera de nouveau sur pied. Non, non, la Tosca ne lui a pas rendu visite depuis qu'il est alité, pourquoi ?

Si les PJ font part à du Pellet des coïncidences étranges qu'ils viennent de découvrir, le capitaine admet qu'il y a matière à enquête et leur donne l'autorisation de se renseigner sur la baronne. Il confie entretemps la surveillance de Mlle de La Fayette à d'autres mousquetaires rouges.

## La salon de Mme la baronne

L'hôtel loué par la baronne se trouve au centre du Paris aristocratique, place Royale (l'actuelle place des Vosges). Un vaste porche, sous lequel peuvent passer les carrosses, donne dans une cour carrée. La propriété comprend une écurie, des dépendances pour les domestiques et l'hôtel à proprement parler. La baronne ne reçoit pas le matin mais dès 15 heures, c'est un véritable défilé. Tout ce que la cour compte de galants et de curieux se presse là, dans l'espoir d'être reçu. Devant un tel succès, la Tosca peut se permettre d'être sélective. Il est tout à fait impossible pour les PJ de la rencontrer lors de leur première visite. Ils sont reçus, dans le petit salon du rez-de-chaussée, par Luigi Tomasini, l'intendant. L'alchimiste est un

petit homme sec, chauve, d'une quarantaine d'années, aux yeux gris clairs. Son rôle est d'opérer une sélection parmi les visiteurs. Il sait ce qui intéresse la succube : la beauté et la jeunesse avant tout. Les PJ qui ont 14 ou plus en APP reçoivent le lendemain matin de leur visite un billet les invitant à l'hôtel de la baronne l'après-midi même. Les autres seront certainement conviés aussi... un jour.

Les après-midi de la Tosca commencent à 15 h. Chaque jour ou presque, une quinzaine de jeunes gens, 2/3 d'hommes et 1/3 de femmes environ, se retrouvent au salon principal de l'hôtel. On y discute de la guerre, de la cour, de l'amour. Et aussi beaucoup d'art. La succube aime sincèrement la beauté, sous toutes ses formes. Elle possède une très belle collection d'œuvres, peintures, sculptures, etc., et son goût est très sûr. Elle invite souvent un peintre à travailler en direct, l'un de ces « rubenistes » imitateurs du maître flamand. Beaucoup de grands seigneurs sont présents lors de ces réunions et les PJ devront faire très attention à ne pas se ridiculiser. N'hésitez pas à demander un ou deux jets d'Étiquette. En tout cas, c'est à ce moment-là que la Tosca choisit les personnes dont elle souhaite s'entourer le soir. Si un PJ fait particulièrement bonne impression (réussite d'un jet de POU x 3), il sera convié deux ou trois jours plus tard à dîner, en compagnie d'une poignée d'autres invités. Là encore, si le PJ brille au cours de la soirée, il se peut que la succube décide de jeter son dévolu sur lui ; cela signifie que le personnage aura l'honneur de devenir son fournisseur en énergie vitale...

La Tosca, guidée en la matière par Tomasini, se montre extrêmement prudente. Pour survivre, elle doit absorber l'énergie vitale de trois êtres humains par semaine. Elle sait pertinemment qu'elle ne peut se permettre de faire disparaître des personnes en vue à cette cadence. C'est pourquoi elle choisit de vampiriser plusieurs proies en même temps, ce qui lui permet de ne tuer que rarement (la raison pour laquelle Gontran est encore en vie ; quant à Jean d'Arreix, c'est un arrêt cardiaque dû à un souffle au cœur qui l'a achevé). De temps en temps, à cause du frisson d'extase incomparable que lui procure la mort de ses victimes, Tomasini recrute pour elle un jeune valet ou un garçon d'écurie, bien de sa personne et vigoureux, mais dont la disparition passera inaperçue.

## La déchéance d'un Grand

Une surveillance étroite de l'hôtel de la baronne met les PJ sur plusieurs pistes. L'une des plus sulfureuses est liée au duc de Lucientes. Ramon Gomez y Osorio est un homme de 37 ans, trapu, les cheveux et les yeux noirs, portant une barbièche taillée en pointe. Grand d'Espagne égaré dans la capitale d'un pays ennemi, amoureux fou et psychiquement dominé par la baronne, Lucientes est d'humeur sombre. Il est prêt à satisfaire les moindres caprices de sa maîtresse et à lui sacrifier son orgueil. Mais, en compensation, il se montre hautain et arrogant avec toute personne qu'il ne juge pas son égal (c'est-à-dire à peu près tout le monde). Un ou deux nobles écervelés ont eu le malheur de faire en sa présence quelques

## **N**ote historique

Ce scénario met en scène certains personnages historiques, à commencer par mademoiselle de La Fayette, issue d'une fort ancienne famille (qui produira également le célèbre général de la guerre d'indépendance des États-Unis). Louise fut effectivement fille d'honneur de la reine et eut vraiment une liaison platonique avec le roi. Pieuse, effrayée du désir de Louis XIII et peut-être du sien, et poussée aussi par Richelieu, elle se retira le 19 mai 1637 au couvent de la Visitation de la rue Saint-Antoine. Quant à Harmenszoon van Rijn, il est plus connu sous le nom de Rembrandt. Saskia van Uylenburgh est sa femme, épousée en 1634 à Amsterdam.



Le duc de Lucientes



Luigi Tomasini

remarques désobligeantes sur son attitude : il les a tués en duel. Ramon est perpétuellement tiraillé entre son orgueil et la situation de dépendance dans laquelle le maintient la Tosca. Cela en fait un personnage pathétique, instable, capable de flambées de violence soudaines. Baume pour son ego, une bonne partie de la noblesse française est encore proespagnole et se fait un honneur de le recevoir magnifiquement.

Guilio Mazarini, le nonce apostolique, c'est-à-dire l'ambassadeur du pape à Paris, possède une information importante concernant le duc. Lucientes est parent du comte-duc d'Olivares, qui est à Philippe IV d'Espagne ce que Richelieu est à Louis XIII. Or Mazarin (il utilise de plus en plus cette version francisée de son nom), homme d'une grande finesse, a rapidement compris la faiblesse de Ramon. Il a essayé donc de retourner la situation à son profit. Il a fait croire au duc qu'il pouvait lui procurer un philtre d'amour. Lucientes est tellement bouleversé par sa situation actuelle qu'il a pris la promesse de Mazarin pour argent comptant. En échange, l'Espagnol accepte de renseigner le nonce sur les préparatifs de guerre d'Olivares. Cela dit, Ramon ne détient que des informations vagues et qui remontent à plusieurs mois ; rien de bien important donc. Néanmoins, dans l'esprit, il s'agit bien d'une trahison.

Si les PJ suivent le duc, ils découvrent que celui-ci se rend à l'hôtel de Mazarin. Il est attendu à la porte par le marquis Hercule di Ponte Maggiore, le responsable des « services secrets » du nonce. Les deux hommes ont une longue entrevue à laquelle assiste Mazarin, où Ramon révèle ce qu'il sait des préparatifs d'Olivares. Puis Lucientes rentre chez la baronne. Rendez-vous a été pris le lendemain soir pour la remise du philtre.

Le lendemain donc, à la nuit tombée, d'éventuels PJ en faction voient le duc sortir par une poterne. Il a jeté un ample manteau sur ses riches vêtements pour tenter de les dissimuler, mais il reste facilement reconnaissable. Ramon se retourne plusieurs fois pour s'assurer qu'il n'est pas suivi, mais il n'est vraiment pas fort à ce jeu-là. Il se rend une fois de plus à l'hôtel de Mazarin. Il en ressort peu après, portant un volumineux paquet sous son manteau. Le nonce a fait les choses en grand et lui a donné carrément une bouteille

d'élixir d'amour, ainsi que des décoctions, des herbes, etc. Quitte à se montrer malhonnête, autant faire plaisir au pigeon ! À ce stade, il se peut que les PJ décident d'intervenir. Après tout la réputation d'habileté, voire de double jeu, de Mazarin est déjà bien établie et la France est en guerre.

Si les PJ abordent Lucientes et lui demandent de leur remettre ce qu'il transporte, sa seule réaction est de dégainer sa rapière et de charger. Il est vite rejoint par quelques hommes que Ponte Maggiore a envoyé suivre le duc, au cas où. Si les PJ perdent ou rompent le combat, Ramon se dépêche de retourner chez la baronne. Si les PJ prennent le dessus, les hommes de Mazarin tournent casaque, mais Lucientes continue à se battre ; il ne veut pas perdre ce qu'il croit être sa seule chance de se faire aimer. Navrer à mort un Grand d'Espagne étant une chose qui risque d'être peu appréciée par leurs supérieurs, espérons (pour eux !) que les PJ sauront retenir leurs coups. Lucientes est fort populaire auprès du parti de la Contre-Réforme, en gros celui de la reine-mère, qui ne manquerait pas d'exploiter une bévée des mousquetaires.

Si jamais les PJ parviennent à récupérer le paquet du duc, ils risquent d'être surpris en l'ouvrant. Un jet de Connaissance de l'alchimie permet d'établir que le liquide dans la bouteille est de l'eau colorée et que les herbes sont assez banales ; le tout ne correspond à aucune utilisation précise. Interrogé, Ramon refuse bien entendu de répondre. L'arrêter sans preuves est une solution tout à fait inimaginable, vu son rang.

## **Un alchimiste sournois**

Luigi Tomasini et la succube vivent ensemble sur la base d'un arrangement qui leur convient à tous les deux. L'alchimiste sert d'intendant à la baronne et prépare des potions qui permettent au corps de la belle Tosca de résister à l'invasion d'énergie magique que représente la démonsse. En échange, celle-ci lui communique parfois quelques formules alchimiques et charge ses potions d'un peu de sa puissance surnaturelle. Tomasini a lui aussi son âme damnée, Umberto Rosso, un bossu qui se

charge de toutes les sales besognes, par exemple de recruter de jeunes va-nu-pieds pour les festins nocturnes de sa maîtresse.

Si les PJ viennent farfouiller à l'hôtel de la baronne, ils risquent fort de se faire surprendre par Luigi ou Umberto (10% de chances cumulatives par quart d'heure pour le premier ; 20% pour le second).

Les domestiques sont français, ils ont été engagés à Paris même et, s'ils ont bien des histoires à raconter sur la Tosca, ce sont uniquement des potins, presque tous faux d'ailleurs. Seul endroit vraiment instructif : le cellier, où Tomasini a installé son laboratoire. La porte qui y mène est dissimulée derrière une tapisserie dans le hall central et elle est verrouillée. Tomasini porte la seule clef sur lui en permanence. Il s'y enferme chaque jour de minuit à l'aube (l'hôtel étant fermé aux visiteurs le matin, il en profite alors pour dormir).

Les appartements de la Tosca sont au premier étage. Deux solides spadassins montent en permanence la garde en haut de l'escalier. Si les PJ farfouillent dans l'hôtel, posent trop de questions ou ne le surveillent pas assez discrètement, Tomasini finit par s'en apercevoir. Il pense d'abord que les PJ sont des amoureux éconduits et engage quelques ruffians (par l'intermédiaire de Rosso) pour les rosser. S'il est amené à croire que les PJ enquêtent, ou bien s'il s'obstinent, il tente de se débarrasser d'eux par le poison ou encore en les « recommandant » à sa maîtresse.

La succube garde dans son boudoir une vaste toile dissimulée aux regards par une couverture. Il s'agit d'un portrait d'elle-même, nue, peint par un peintre flamand, Harmenszoon van Rijn. Mais le tableau révèle sa vraie nature : lorsqu'on le regarde attentivement, la démonsse y apparaît les traits déformés, en proie à un spasme de jouissance infernale. Par sa vérité crue, le portrait est dangereux à regarder : il faut réussir un jet de POU x 3 pour supporter cette vision ; s'il n'est réussi que sous POU x 4, le spectateur s'enfuit, affolé ; sous POU x 5 il tombe évanoui ; raté, c'est la folie qui guette pour 1d6 heures. La succube a transféré l'essence de son être dans ce tableau. Il faut le détruire pour se débarrasser d'elle. Seul Tomasini connaît l'existence de cette œuvre funeste.





La Tosca

## Final

Une fois que les PJ ont compris que le duc est une fausse piste, qu'est-ce qui les conduit à la baronne? Eh bien Lucientes lui-même bien sûr (son «amour» semble relever plutôt de l'obsession), Umberto Rosso et ses beaux palefreniers qui entrent dans l'hôtel et n'en sortent jamais, un PJ «séduit» par la Tosca et atteint passagèrement de langueur, peut-être même Tomasini si les PJ parviennent à le confondre: il est prêt à trahir la succube pour sauver sa peau et sa liberté. Un matin (à vous de juger quand), du Pellet appelle les PJ et leur présente une jeune Hollandaise, Saskia van Uylenburgh. Celle-ci vient d'arriver à Paris. Elle recherche une «diabliesse de femme». Son mari Harmenszoon est malade et ne parvient plus à peindre depuis qu'il a fait son portrait. Elle est persuadée que c'est cette damnée noble italienne qui lui a lancé le mauvais œil. Sa description correspond à celle de la Tosca. Saskia évoque aussi le tableau peint par son mari. Elle en parle comme d'une œuvre satanique, atroce à voir. À l'époque de sa réalisation, elle vivait comme dans un rêve et ne se rendait pas compte de l'acte horrible qui se déroulait sous ses yeux. Voilà qui

devrait inciter les PJ à s'intéresser à la collection de la baronne!

Justement, la Tosca organise, dans les jours qui suivent, une grande réception. Les PJ sont invités et la baronne a promis d'exposer ses plus belles œuvres d'art. Si, lors de cette soirée, les PJ ne prennent pas d'initiative particulière, créez un scandale. Un ancien «amoureux», blessé dans son orgueil, se montre insultant; aussitôt la foule des «adorateurs» de la succube se dresse contre lui. Ou bien Lucientes (s'il est encore vivant) devient fou et décide de tuer l'objet de son amour plutôt que de continuer à souffrir inutilement. Dans tous les cas, il y a une dizaine de «stade 3» (voir *Les PNJ*) qui s'interposent pour défendre la Tosca. Peut-être l'un des PJ fera-t-il partie du lot...

Si la démonsse est vaincue, toutes les personnes souffrant de langueur, dont Louise, Gontran et le peintre flamand, guérissent progressivement. Mlle de La Fayette, durement éprouvée par cette aventure, choisira quelques mois plus tard de se retirer dans un couvent.

Serge Olivier

Illustration: Rolland Barthélémy

## L ES PNJ Pour BaSIC

### ► Floria Tosca, baronne de Cavaradossi, succube

La succube occupe le corps d'une belle jeune femme de 28 ans. Son essence magique est fixée dans le portrait dissimulé dans son boudoir; pour la chasser, il faut détruire le tableau. Si l'on détruit le corps de la Tosca, elle se réfugie dans le portrait et tente de prendre le contrôle d'une personne (de sexe indifférent, mais de belle apparence) qui regarde le tableau. Si elle est amenée à se battre dans son corps actuel, la succube utilise ses pouvoirs spéciaux puis, si elle a une arme, sa compétence d'Escrime.

FOR 14 INT 13  
CON 14 POU 20  
TAI 11 DEX 11  
APP 18 PV 13

Bonus aux dommages: +1d3.

Points d'énergie: 20.

Compétences: Discrétion 60%, Équitation 50%, Persuasion 45%, Sagacité 60%, Vigilance 65%, Conn. des démons 70% (mais il y a peu de chances qu'elle la partage), Étiquette 65%.  
Langues: Italien 85%, Français 60%.  
Combat: Escrime 150% (3 actions).

#### Ses pouvoirs

● La succube peut imposer sa volonté et obliger quelqu'un à commettre une action, même contre son gré. Cela lui coûte 4 points d'énergie. Ce pouvoir est très bref; il ne lui est pas possible d'ordonner des actions de longue haleine. Après avoir été «commandée», la victime se souvient de son geste comme d'une impulsion irrésistible. Pour réussir cela, la succube doit gagner un combat POU/POU.

● La succube séduit. Par demi-journée passée en sa compagnie, il faut faire un jet sous POU x 5 moins son POU à elle (soit 20). Un jet raté signifie que le personnage est très attiré par elle. Au bout de trois échecs, qui correspondent à autant de stades, la proie est séduite.

— Stade 1: la victime a un fort a priori favorable pour la Tosca;  
— Stade 2: elle se sent incapable de lui faire du mal;  
— Stade 3: elle est prête à la défendre en toutes circonstances.

Lucientes a fait des échecs critiques à tous ces jets... Par semaine passée sans la voir, une victime rétrograde d'un stade dans ses sentiments (stade 3 à stade 2, etc.) s'il réussit un jet de POU x 5.

● La succube absorbe l'énergie vitale. Pour ses victimes, cela signifie la perte d'1d3 points de CON (et d'autant de PV) à chaque baiser de mort. Arrivé à 0 en CON (ou en PV), c'est la mort. Pour réaliser un baiser de mort, il faut un contact sensuel (embrasser ou plus si affinités) et la succube doit réussir un jet POU/POU.

● Si elle s'est réfugiée dans son portrait, la succube peut tenter de prendre possession d'une autre personne. Il s'agit alors d'une lutte psychique, POU/POU. À chaque jet raté, le perdant perd un point de POU. Si c'est la démonsse qui réduit son adversaire à 0 POU, elle le possède et détruit irrémédiablement sa personnalité précédente; si elle perd le combat, c'est elle qui est détruite.

### ► Ramon Gumez y Osorio, duc de Lucientes, amoureux transi

FOR 16 INT 11  
CON 14 POU 10  
TAI 12 DEX 11  
APP 15 PV 13,

Bonus aux dommages: +1d3.

Compétences: Athlétisme 40%, Culture générale 50%, Équitation 75%, Esquiver 45%, Vigilance 40%, Art de la guerre 30%, Étiquette 85%, Héraldique 55%, Religion 50%.  
Langues: Espagnol 85%, Français 50%.  
Combat: Escrime 180% (3 actions), Armes à feu 40%.

### ► Les hommes de Ponte Maggiore (1 par PJ)

FOR 13 INT 10  
CON 12 POU 11  
TAI 13 DEX 11  
APP 9 PV 11

Bonus aux dommages: +1d3.

Compétences: Athlétisme 45%, Discrétion 50%, Équitation 60%, Vigilance 40%.  
Combat: Escrime 100% (2 actions), Armes à feu 50%.

### ► Luigi Tomasini, alchimiste

FOR 10 INT 13  
CON 12 POU 16  
TAI 8 DEX 12  
APP 10 PV 10,

Points d'énergie: 16.

Compétences: Bricolage 40%, Commerce 55%, Discrétion 45%, Sagacité 60%, Secourisme 40%, Vigilance 55%, Alchimie 65%, Conn. de l'alchimie 65%, Conn. des démons 25%.

Langues: Italien 85%, Français 55%.

Combat: Escrime 80% (2 actions).

Notes: Luigi porte en permanence sur lui une dague enduite d'un poison de VIR 12. Il a aussi, tout prêt dans son laboratoire, du poison de VIR 11 (poudre à mélanger dans une boisson, 5 doses), de l'antidote (4 doses), de l'onguent (3 doses) et une pierre d'enténébrement.

### ► Les spadassins de la Tosca

DEX 15 PV 13

Compétences: Escrime 140% (2 actions), Vigilance 60%.

### ► Les amoureux «stade 3»

DEX 13 PV 12

Compétences: Escrime entre 70% et 90%, (2 actions).



*Cette campagne à grand spectacle, très ouverte, est conçue pour des joueurs bien rodés, pas copains avec le Chaos. Pour faire face aux hordes de méchants qui s'échauffent*

## **Le pourquoi du comment**

Tout a commencé cinq ans plus tôt, alors qu'une colonne de soldats impériaux rentrait de longues semaines de campagne. Affaiblis par leurs précédents combats, les hommes du capitaine Braghen furent pris dans une embuscade et succombèrent presque jusqu'au dernier aux attaques répétées d'une bande de brigands particulièrement teigneux. Seule une dizaine de soldats parvint à échapper au massacre en se terrant (bien que l'histoire parle de « d'héroïque résistance ») dans une grotte où le capitaine Braghen et sa poignée de survivants passèrent de longues nuits blanches. À la lueur d'un maigre feu, les soldats découvrirent bientôt que les parois rocheuses étaient tapissées d'une étrange pierre luminescente, de couleur ambrée, dégageant une faible odeur de soufre. En approchant leur torche trop près de la pierre, trois hommes mirent en évidence ses propriétés hautement inflammables. Braghen, en bon capitaine, eut la brillante idée d'en prélever un échantillon pour le ramener à ses supérieurs. Affamés, les soldats durent très vite se résoudre à quitter la protection de leur abri pour rallier les bois de la Reikwald. Quelques jours plus tard, ils avaient rejoint les portes d'Altdorf.

Convoqués pour étudier les mystérieuses facultés de la roche, qui fut baptisée « silice de Braghen », les plus grands experts de l'Empire se relayèrent des mois durant dans les laboratoires souterrains du palais. Une fois ses propriétés alchimiques rendues évidentes par les travaux des savants, deux sommités furent désignées pour mener de plus amples recherches. Le premier homme, Grentzel Aradin, fut chargé d'étudier les applications de la silice dans les domaines de la magie. Le second, Aldus Gunnerman, devait s'occuper des applications militaires.

## **L'Empire fait son marché**

Les recherches des deux hommes sur la silice ne tardèrent pas à donner d'intéressants résultats mais, comme il fallait s'y attendre, le maigre échantillon rapporté par Braghen fondit comme neige au soleil. L'Empire décida donc d'envoyer une nouvelle compagnie dans les montagnes Grises. Entouré de quelques trois cents hommes, le capitaine Braghen reprit le chemin des grottes et ne mit qu'une petite semaine avant de retrouver le gisement de silice. Mais là, il eut une surprise de taille. La grotte avait un locataire, et pas des moindres, puisqu'un dragon d'une espèce

inconnue se fit un devoir d'accueillir les gêneurs. Nous reparlerons plus tard de la créature, qui doit jouer un rôle majeur dans la suite des événements, mais sachez déjà qu'elle infligea une sévère leçon de choses aux troupes impériales et que Braghen, une fois de plus, ne put sauver qu'une petite poignée de ses hommes. De retour au palais avec un maigre chargement de silice, les soldats furent récompensés pour leur bravoure. Ruiné par ce second échec, Braghen décida de prendre une retraite anticipée. Les dignitaires de l'Empire lui allouèrent une généreuse indemnité pour ses « bons et loyaux services » et lui permirent de s'installer à Kellvaen, une petite bourgade nichée dans les bois proches de Middenheim. Il s'y trouve encore aujourd'hui et se fera un plaisir d'accueillir les PJ, qui auront grand besoin de lui très bientôt. Mais pour le moment, concentrons-nous sur les recherches des deux experts.

## **De la salsepareille schtroumpfante**

Riche d'une dose-toute fraîche de silice, Grentzel Aradin fut escorté jusqu'à sa demeure de Talabheim où il put commencer ses petites expériences. Alchimiste de niveau 4, grand spécialiste des gemmes et des minéraux, Aradin fit un

# La guerre du lance-feu



*un meneur de jeu en grande forme et un groupe d'aventuriers vraiment expérimentés et vraiment en coulisses, la présence d'un mage au sein du groupe serait plus que souhaitable.*

grand nombre de découvertes qui facilitèrent considérablement le lancement de sortilèges liés au feu, à la lumière et à la chaleur. Mais si la silice de Braghen était, potentiellement, une composante magique de grand intérêt, nul ne put se vanter d'en avoir jamais découvert ailleurs que dans la caverne de Braghen. Seuls Aradin et Valator, son fidèle compagnon, obtinrent de l'Empire la permission d'utiliser la silice à des fins personnelles. C'est ainsi que les deux mages finirent par créer la Poussière du phénix et l'Écaille du dragon, sortilèges qui seront décrits plus loin. Parallèlement, Aldus Gunnerman s'attaqua aux propriétés mécaniques et aux applications militaires de la silice. Engingneur hors pair et maître armurier de grande renommée, Gunnerman ne mit que quelques mois à tirer profit de son nouveau matériau. Malheureusement pour l'Empire, l'excentricité du vieux nain priva l'armée d'une foule de découvertes qui furent soit perdues, soit laissées en plan. Des quelques inventions qui sortirent tout de même des ateliers de Gunnerman, on retiendra la grenade et le lance-feu. C'est cette dernière trouvaille, sûrement la plus puissante de toutes, qui déclenche aujourd'hui les passions. Car, après trois années de recherches et d'essais plutôt catastrophiques, Gunnerman vient d'en mettre au point un exemplaire opérationnel, à la plus grande joie de l'Empire.

## **Il y a aussi des méchants**

Il va sans dire que les petites cachotteries de l'Empire ne sont pas restées secrètes bien longtemps. Les échos de la seconde campagne menée par Braghen se sont répandus comme une traînée de poudre, précédant de peu les rumeurs concernant la silice, cette « nouvelle pierre magique qui peut tout faire ». Durant les cinq dernières années, tous les réseaux d'espionnage et toutes les guildes de voleurs des cités impériales (et même au-delà) se sont intéressés à l'affaire. C'est ainsi que les méchants de l'histoire sont entrés en jeu. Commençons par les moins nombreux, à savoir les membres de la guilde du Croissant. Cette petite organisation, basée dans les souterrains de Middenheim, s'est spécialisée dans l'espionnage « industriel » et la contrebande de marchandises de valeur. Guidés par Gurt Tanker, les membres de la guilde ont suivi de près le déroulement des opérations jusqu'au jour où, avec l'aide des brigands locaux, ils se sont risqués à une petite intrusion dans la demeure de Grentzel Aradin. Malgré de lourdes pertes, les voleurs ont réussi à dérober quelques fragments de silice et une copie de la Poussière du phénix. Ils sont aujourd'hui activement recherchés par les soldats de l'Empi-

## **U**n gros plan bien clair

Moins d'une semaine avant l'entrée en scène des PJ, la situation est la suivante : Aldus Gunnerman a terminé un exemplaire de son lance-feu qu'il doit présenter aux responsables impériaux du projet. Il est attendu à Altdorf très prochainement. Kalaar, qui a eu vent du rendez-vous en interceptant discrètement le message, compte bien s'emparer du bébé et de son créateur avant que ce dernier n'arrive à la capitale. Grentzel Aradin et Valator sont également invités à Altdorf pour exposer leurs dernières trouvailles et assister à la démonstration du lance-feu. De son côté, Gurt Tanker apprend vite le départ imminent des deux mages et prépare son petit groupe à une visite en règle de leurs locaux de Talabheim. Quant au capitaine Braghen, il coule des jours paisibles dans sa retraite isolée de Kellvaen.

re et surtout par Aradin, qui entend bien prendre sa revanche.

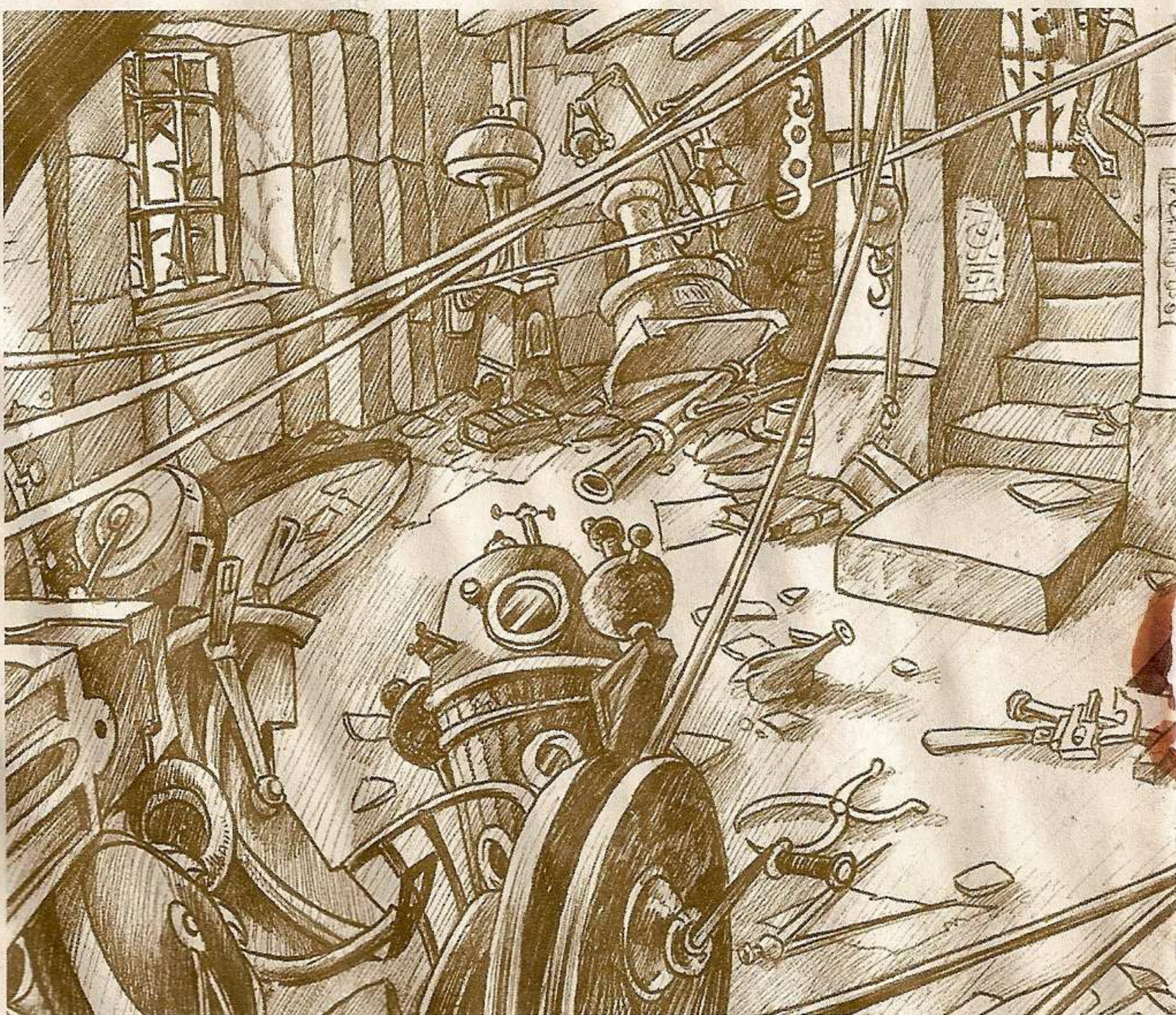
La Peine Ombre est dirigée par le ténébreux Kalaar, un puissant sorcier du Chaos qui suit avec intérêt l'évolution des travaux de Gunnerman. À ce jour, après l'Empire et les deux experts, Kalaar est l'homme qui en sait le plus sur la silice. Il s'est non seulement procuré un échantillon de roche lors d'un échange avec la guilde du Croissant, mais il a également usé de tous ses pouvoirs magiques pour surveiller à distance les recherches de l'ingénieur. Il est au courant du projet lance-feu et connaît l'existence du gisement de silice (mais pas son emplacement). Ses objectifs sont clairs : découvrir la grotte, s'approprier l'arme et en équiper son armée de Skavens. Aussi puissant que fin diplomate, Kalaar a su se faire de nombreux amis en promettant aux chefs skavens des grandes cités de leur fournir ces joujoux et de les soutenir dans la lutte contre les forces impériales.

## Acte I

### L'ÉCHAUFFEMENT

#### Un nain, une auberge, une mission

Pour commencer, les PJ doivent se trouver soit à Altdorf, soit à Middenheim, et faire connaissance avec O'Doom, un marchand nain qui travaille pour les forces impériales à ses heures perdues. Récemment, il a été chargé d'engager l'équipe d'aventuriers qui servira d'escorte à Aldus Gunnerman. Les responsables du projet tiennent en effet à ce que l'inventeur soit accompagné par des indépendants pour éviter tout rapprochement flagrant entre Gunnerman et l'Empire. O'Doom doit donc trouver une équipe anonyme, digne de confiance et surtout expérimentée. Après une bonne vieille « rencontre dans une auberge », le nain propose aux PJ de servir d'escorte à son prochain voyage en partance, selon le cas, pour Middenheim ou Altdorf. Le village de Sorgen se trouve sur la route qui relie ces deux cités et, pour des raisons de sécurité, O'Doom n'annonce pas aux PJ qu'ils seront déposés en chemin. Les négociations sont rondement menées (O'Doom puise dans les crédits alloués par l'Empire) mais les PJ remarquent que le nain use de toute sa discrétion pour les jauger « sans en avoir l'air ». Quelques petites questions sur leur histoire et leurs combats passés pour mesurer leur expérience, deux ou trois allusions au Chaos pour juger de leur mentalité, etc. Sans rendre les PJ paranoïaques, vous pouvez leur faire comprendre que le comportement du nain cache sûrement quelque chose. S'il est interrogé, O'Doom répond par une tournée de cervoise et invite ses nouveaux employés à se coucher tôt, le départ étant prévu pour le lendemain.



#### En route, mauvaise troupe !

La petite entreprise que dirige O'Doom est constituée d'une dizaine de marchands spécialisés (velours, liqueurs, munitions, etc), d'une dizaine d'hommes à tout faire (porteurs, manouvriers), d'un ingénieur, de deux guides et de cinq mercenaires. Tout ce beau monde est sur le pied de guerre dès l'aube et accueille les PJ comme il se doit, c'est-à-dire de façon totalement neutre et blasée. Officiellement, O'Doom prend la route pour aller échanger son lot de monnaie sonnante contre de nouvelles marchandises. Seuls le nain et son second, un marchand humain nommé Bjarr, sont au courant du contrat passé avec l'Empire. Le nain a prévu de révéler aux PJ leur véritable destination quelques jours seulement avant leur arrivée à Sorgen, histoire d'éviter les fuites.

N'hésitez pas à animer un peu la vie de la caravane durant le voyage, qui devrait durer au moins une quinzaine de jours, et à offrir aux PJ des occasions de douter de la sincérité de leur employeur. En improvisant une attaque de bandits, vous pourrez par exemple montrer aux PJ que l'équipe du nain est de taille à se défendre seule et que, tout compte fait, une escorte supplémentaire n'était pas indispensable. Ajoutez à ça quelques messes basses entre O'Doom et son second, une ou deux discussions intrigantes avec le nain, puis improvisez un contretemps vers la fin du voyage. Il est en effet impératif que la caravane prenne une ou deux journées de retard sur son emploi du temps. Tempête imprévisible, embuscade de brigands, route impraticable, etc. L'essentiel est que le nain comprenne qu'il ne sera pas à Sorgen en temps et en heure et qu'il commence à manifester des signes d'inquiétude. O'Doom ne

se fait alors plus prier pour mettre les PJ dans la confiance et leur raconter une bonne partie de l'histoire (son alliance avec l'Empire, la halte à Sorgen et la possible présence d'ennemis au service du Chaos). Quoi qu'il arrive, la veille de leur arrivée au village, le nain met les PJ au courant de leur rendez-vous avec Louis, l'intermédiaire qui les attend à Sorgen.

#### Louis se fait du souci

Sorgen est une petite bourgade de huit mille habitants qui sert de relais aux caravanes et aux voyageurs. Dès leur arrivée, O'Doom mène les PJ à l'auberge du *Loup gris* et cherche son contact dans la salle commune. Louis est humain, la trentaine, blond, athlétique, en armure légère. Il se lève pour payer le nain, qui prend congé dans la minute. Louis se présente rapidement aux PJ comme « leur nouvel employeur » et leur propose un repas et quelques explications. Il a été envoyé par l'Empire pour attendre les PJ et les guider jusqu'à la demeure d'Aldus Gunnerman. Le voile de mystère qui entourait la première partie du voyage se voulait la meilleure protection contre les innombrables ennemis de l'Empire. Louis insiste sur le fait que la présente affaire est d'une importance capitale aux yeux de ses supérieurs, que les PJ seront largement récompensés et que de nombreux individus peu fréquentables risquent de s'intéresser à l'affaire. Si les PJ acceptent ce nouveau contrat (motivez-les, au besoin), Louis leur propose de partir sans tarder au domicile de l'ingénieur.

Ce que les PJ ne savent pas encore, c'est que les hommes de la Peine Ombre les ont précédés chez Gunnerman. Plutôt que de se déplacer en personne, et risquer de tomber sur une imposante délégation impériale, Kalaar a préféré envoyer



sière permet aux PJ de comprendre que cette aile était délaissée depuis quelques temps et rien, mis à part les gadgets, les livres et quelques effets personnels, ne retient vraiment leur attention.

La tour comporte un rez-de-chaussée, un étage et un niveau souterrain. L'accès en est verrouillé (par une serrure assez complexe) mais pas piégé. Le rez-de-chaussée n'est qu'un grand hall, où le savant entrepose ses matériaux courants (métal, bois, déchets), et dans lequel les PJ peuvent découvrir quelques traces de bottes boueuses qui mènent à l'étage et au sous-sol. S'ils cherchent bien, ils discernent dans les traces de bottes deux traînées plus ou moins parallèles qui mènent jusqu'au puits situé dans la cour. En ôtant le couvercle du puits, ils découvrent le corps d'un humain émergeant d'un fond d'eau croupie. C'est celui de l'un des brigands qui, en tentant de forcer la porte du laboratoire de l'étage, a goûté aux joies de la combustion spontanée. Mis à part des vêtements sombres, il ne porte rien sur lui qui puisse renseigner les PJ (ses camarades l'ont consciencieusement dépouillé avant de l'abandonner).

L'étage de la tour est occupé par un laboratoire de recherches sur les minéraux et un petit observatoire installé devant une large baie vitrée. Ici encore, tout est mécanisé à l'extrême et regorge de livres, d'instruments de mesure et de parchemins. La porte est ouverte et ses montants portent les marques d'une forte explosion. Le piège à feu qui s'est déclenché sur le malheureux brigand du puits peut être découvert dans l'épaisseur du mur de gauche. La grande pièce a été fouillée et de nombreuses étagères sont renversées, signe d'un cambriolage hâtif. C'est dans cette pièce que se trouve le miroir d'omnivision de Kalaar. Le sorcier, qui a longuement étudié la disposition des lieux, a demandé à ses hommes de placer le précieux objet face à la grande baie vitrée. Si les PJ s'y intéressent, remarquant par exemple qu'il est curieusement orienté, le sorcier se hâte de recouvrir son propre miroir d'un drap noir. Si un mage effectue quelques recherches magiques, l'objet se révèle actif mais, après tout, il peut très bien appartenir à Gunnerman.

Au sous-sol, les PJ tombent sur une lourde porte ferrée. Espérons que la découverte du corps et du piège de l'étage les fera réfléchir, car l'accès aux ateliers de Gunnerman est protégé par un piège à feu de gros calibre qui se déclenche automatiquement si quelqu'un tente d'ouvrir la porte sans user de la clef (que Gunnerman porte à son cou, attachée à une petite chaîne). Il inflige 1d10 points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon de 3 mètres. Les amateurs de magie peuvent remarquer le rayonnement d'une matière minérale inconnue (la silice de Braghen) disposée sur le pourtour de la porte. Même après l'explosion, la porte résiste aux assauts des visiteurs. Gunnerman est un fin serrurier et seule sa clef permet d'ouvrir la porte. Si les PJ parviennent à se jouer de la science de l'ingénieur, ils peuvent pénétrer dans les ateliers souterrains de Gunnerman et découvrir un indescriptible chaos de métal, d'instruments et d'ébauches en tous genres. Dans une petite pièce faisant office de bureau, les PJ tombent sur un large coffre gravé du sceau impérial et muni d'une serrure identique à celle de la porte du sous-sol. Là encore,

une dizaine de jeunes recrues à Sorgen pour enlever l'ingénieur. Il les considère comme sacrificiables. Au pire, leur échec lui permettra de tester les réactions de l'Empire, de masquer la force de sa propre organisation et surtout de faire installer le miroir d'omnivision dont il a besoin pour surveiller et mesurer l'importance de l'escorte dont il attend la venue. Aussitôt après avoir envoyé ses hommes, le sorcier et une trentaine de brigands ont pris la route de la capitale et se sont installés confortablement dans les bois pour attendre le passage du convoi. Ils retrouveront les PJ dans quelques jours...

## L'antre de l'ingénieur

Louis répond aux questions concernant Gunnerman, mais il n'est absolument pas au courant du projet lance-feu. Il sait seulement que l'inventeur travaille pour l'Empire et qu'il est attendu à Altdorf pour une réunion de la plus haute importance. Tout ce qu'il sait des « individus peu fréquentables » mentionnés plus haut se limite à de vagues suppositions. Son rôle consiste à coordonner les actions de l'escorte et à assurer la sécurité de Gunnerman jusqu'à la capitale. Le domicile du savant est une grande bâtisse de pierre située à la périphérie du village, flanquée d'une petite tour carrée. L'ingénieur y vit seul depuis de nombreuses années... et il ne répond pas à leurs appels. Inquiets, ses visiteurs ne devraient pas tarder à forcer la porte pour découvrir que Gunnerman a tout bonnement disparu. Ses appartements personnels, qui occupent l'aile principale de la bâtisse, témoignent d'un singulier génie créatif. Mécanismes utilitaires, trappes, poulies et gadgets en tous genres foisonnent dans la cuisine, le salon, la chambre et la bibliothèque (fournie) de l'ingénieur. La présence de pous-

# A

## Idus Gunnerman

*Autant le dire franchement, l'ingénieur nain est vraiment un vieux fou. Il radote, perd la mémoire, parle tout seul, entretient sa paranoïa et ne fait confiance à personne. S'il est interrogé sur le contenu du coffre ou sur ses travaux en général, il se contente de répondre par un « je ne sais plus » ou un « mêlez-vous de vos affaires » bien sentis. Tout ce qu'il accepte de dire, c'est que « l'Empire sera très content de lui » et que « ça risque de chauffer dans les égouts ». Le coffre qu'il garde jalousement s'ouvre avec la clef qu'il porte autour du cou et un mot de commande qu'il est le seul à connaître. Si les PJ se risquent à jouer aux serruriers sans l'un ou l'autre de ces éléments, ils déclenchent instantanément un nouveau piège à feu (1d10 pts de dommages dans un rayon de 3 mètres) avant de se retrouver au point de départ, face à un coffre clos et à un vieux nain mécontent.*

une fine ligne de roche pulvérisée indique l'emplacement d'un piège à feu (de même puissance que celui de la porte). Quoi que tentent les PJ, Louis veille à faire respecter la « propriété de l'Empire » dont il réclame la garde sans tarder.

## Recherche Gunnerman désespérément

Suite à une fouille en règle des appartements de Gunnerman, les PJ peuvent comprendre que ce dernier a été enlevé peu avant leur arrivée. Le corps du brigand et les traces de boue sont encore fraîches, tout comme les diverses substances liquides renversées dans les pièces de l'étage. En poursuivant leurs recherches autour de la maison, les PJ découvrent les traces de cinq ou six chevaux prenant la direction du nord-ouest. La pluie ayant fait son office, ces traces disparaissent après une cinquantaine de mètres, mais reprennent quelques centaines de mètres plus loin, là où l'un des cavaliers est tombé de sa monture. Elles mènent tout droit au refuge de chasseurs où se cachent les brigands.

S'ils posent quelques questions aux habitants du village, les PJ apprennent que « Gunnerman était un excentrique », que « personne n'a rien remarqué d'anormal » et que « l'on ne se mêle pas des affaires des autres ici ». Les PJ peuvent éventuellement tomber sur Thomas, un jeune garçon qui rendait de menus services à Gunnerman et qui leur livrera de bon cœur que « le vieux fou » travaillait sur un projet sensationnel depuis près d'un an et « qu'il ne serait pas étonnant que le Chaos se soit intéressé à lui ». De plus, deux de ses jeunes amis se sont fait une belle frayeur se retrouvant nez à nez avec une bande d'étrangers, alors qu'ils furetaient dans les bois, deux jours plus tôt. Peu avant la tombée de la nuit, un très mince filet de fumée est visible depuis le village. Il pourra guider des observateurs attentifs jusqu'au repaire des brigands qui, ne l'oublions pas, ne sont que des débutants.

## Un peu d'action

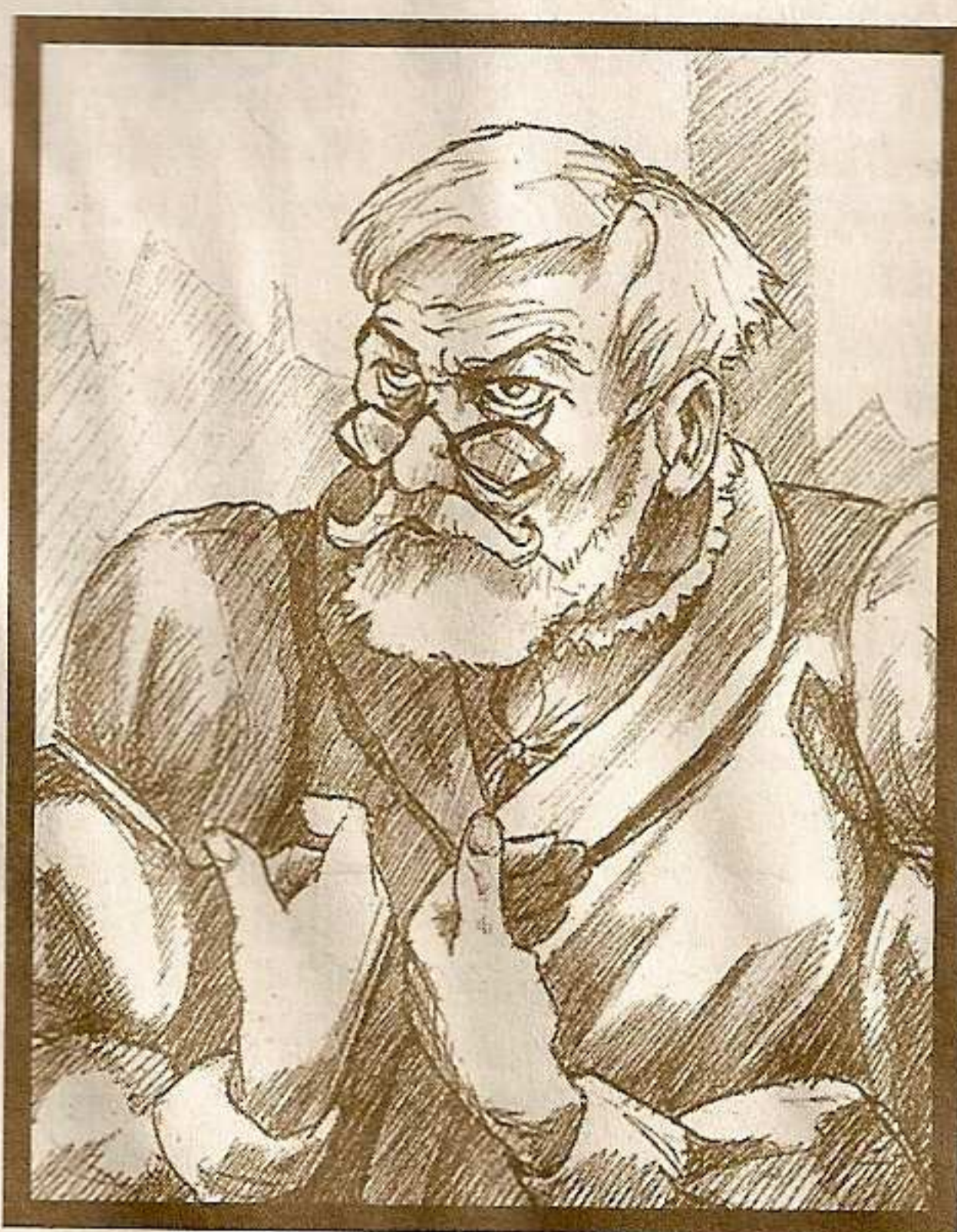
Quand les PJ arrivent au refuge, ils tombent sur une pitoyable bande de brigands occupés à panser les plaies de trois d'entre eux. Récupérer Gunnerman est d'une simplicité enfantine. S'ils ont la bonne idée d'interroger au moins un des brigands, ils apprennent que « leur chef doit venir dans pas longtemps, qu'il est très puissant et qu'il les fera payer ». À part ça, aucun des brigands n'est capable d'aligner plus de trois phrases intéressantes, et pour cause : ils ne sont au courant de rien. Les bricoles récupérées chez Gunnerman gisent dans un coin. Normalement, les PJ devraient tomber dans le piège tendu par Kalaar et croire à une attaque de débutants isolés. Précisons qu'aucun des hommes ne porte le symbole de la Peine Ombre et qu'ils n'ont aucune idée des plans de leur chef. Si les PJ se sont vraiment focalisés sur le miroir, ils ne trouvent personne pour éclairer leur lanterne. Le chef du groupe gît au fond du puits et Gunnerman est incapable de se rappeler si cet objet lui appartient ou non... Après avoir confié les prisonniers aux responsables de Sorgen, Louis demande à Gunnerman de se préparer au départ. L'ingénieur met quelque temps à rassembler ses affaires, peste contre « le foutu bazar » qui règne chez lui et prie les PJ de l'aider à porter son coffre. Louis va ensuite chercher une roulotte à l'auberge et sonne l'heure du départ pour Altdorf.

## Un retour mouvementé

Le voyage de Sorgen à Altdorf se déroule sans trop de problèmes, du moins jusqu'à l'intervention des hommes de la Peine Ombre. Kalaar a usé de quelques sortilèges pour surveiller le convoi et tenir ses hommes prêts à sauter sur les PJ. Tirs d'arbalètes, coups de tromblons et ruée de brigands, le premier gros combat des PJ devrait leur dérouiller un peu les articulations. Mais contre une trentaine d'hommes armés et bien préparés, les PJ risquent de très vite se retrouver en difficulté. S'ils s'en sortent seuls, tant mieux. Si les choses tournent mal, Louis lance les chevaux au galop et tente une percée pour éviter que la roulotte et son précieux contenu ne tombent entre les mains de l'ennemi. Il est évidemment déconseillé de permettre aux hommes de la Peine Ombre de récupérer le coffre, mais vous pouvez rallonger un peu la sauce en improvisant la capture du savant et une petite poursuite dans les bois. Quoi qu'il en soit, Kalaar trouve un moyen de se replier sans être inquiété (blessé, tout au plus) et Louis (ou les PJ, à défaut) réussit à rallier Altdorf avec Gunnerman et son coffre.

## Dans la cour des grands

Gunnerman est attendu au palais impérial, où se trouvent déjà les deux mages et la plupart des responsables du projet lance-feu. Si Louis est toujours vivant, il guide sa troupe jusqu'aux portes de la cité, joue de son autorité devant les gardes, fend la foule des rues et exhibe son laissez-passer à l'entrée du palais. Là, Gunnerman est mené à ses appartements, Louis va faire son rapport à ses supérieurs et les PJ sont invités à découvrir leurs nouveaux quartiers. Ils sont en permanence sur-



ALDUS GUNNERMAN

veillés/protégés par des gardes et, sauf requête exceptionnelle, ne sont pas autorisés à quitter l'enceinte du palais. Les PJ sont donc relativement libres de se reposer, d'errer dans le palais et surtout de faire quelques rencontres.

Arrivés sur place quelques jours plus tôt, Aradin et Valator sont enchantés de passer quelque temps à parler de tout et de rien avec les PJ.

Avant ou après avoir vu les mages, les PJ reçoivent la visite du capitaine Gambehl, le responsable militaire du projet. L'homme les félicite pour la réussite de leur mission avant de leur exposer les véritables enjeux de la réunion du soir. Sans trop en dévoiler sur le lance-feu et les objectifs militaires de l'Empire, il explique aux PJ que Gunnerman et Aradin travaillent depuis quelques années sur de nouvelles applications militaires, qui ont suscité la convoitise de puissantes organisations affiliées au Chaos. Il leur parle de la Peine Ombre, de Kalaar, de la guilde du Croissant, du raid effectué chez Aradin et aussi de l'agitation des Skavens au sein des grandes cités impériales. Avant de prendre congé, le capitaine invite officiellement les PJ à la réunion du soir.

Après Gambehl, ce sera au tour de l'énigmatique Driss de se présenter aux PJ. Ce petit homme siégera à la réunion en qualité de « conseiller politique » de l'Empereur. Il s'intéresse de très près au déroulement des opérations car, comme il s'en vante auprès des PJ, il est l'un des premiers à avoir mis en avant le potentiel militaire de la silice de Braghen. Sous ses airs de corbeau perfide, Driss est l'un des personnages les plus importants du conseil. Si les PJ se montrent loquaces et répondent à ses questions, le conseiller accepte de leur révéler tout ce qu'il sait sur la silice, ses applications et les travaux des deux experts... Comme vous le découvrirez bientôt, Driss est un traître. Pour s'attirer les faveurs des PJ, il leur « offre » des informations qu'ils auraient de toute façon obtenues lors de la réunion et profite de la première occasion pour envoyer des détails sur leur compte à Tanker, le chef de la guilde du Croissant, avec qui il fait affaire depuis le début. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de faire intervenir tous ces personnages. Les rencontres de cette

première journée au palais n'ont pour but que de plonger les PJ dans l'ambiance de complot qui règne autour du projet lance-feu.

## Les membres du conseil

● **Gambehl, capitaine de la garde impériale.** Humain, la quarantaine imposante, armure impeccablement briquée et démarche volontaire. Brillant stratège et officier méritant, le délégué militaire de l'Empire est un homme franc, intègre et digne de confiance. Il est accompagné par son lieutenant, Hart, et ses interventions sont claires, concises et conformes à la moralité de l'Empire.

● **Driss, espion et chef des services de renseignements.** Humain, la quarantaine, visage émacié et sourires hypocrites. L'espion le plus actif de l'Empire est à la tête des « services secrets » depuis une dizaine d'années. Il n'avait jamais trahi sa cause avant d'être séduit par les perspectives de profit du projet lance-feu et de faire alliance avec Tanker, avec qui il correspond à distance via un miroir magique. Et si Mlenn, son adjoint, reste très silencieux, le petit homme prend régulièrement la parole pour commenter les propos de ses voisins, demander des explications précises et instaurer la polémique.

● **Willem Eirikson, avoué et porte-parole de l'empereur.** Humain, la trentaine posée, de lignée noble. Homme de confiance de Sa Majesté Impériale et responsable du projet, Eirikson mène les discussions avec beaucoup de calme et d'autorité. Il a su s'attirer le respect de tous les membres du conseil et seul Driss, qu'il soupçonne de négocier avec les ennemis de l'Empire, le gratifie de quelques remarques acerbes au cours de la réunion.

● **Koelmèn, clerc de niveau 4 représentant du temple de Sigmar.** Humain, la quarantaine, stature athlétique et robe grise. Son culte étant très favorable au projet, Koelmèn n'intervient que pour conforter Eirikson dans ses décisions. Les deux initiés qui l'accompagnent ne prennent la parole que s'ils sont sollicités et s'en remettent toujours à l'autorité de leur supérieur direct.

● **Ghall Grunden, maître forgeron.** Nain, en pleine force de l'âge, armure personnalisée, runes et tatouages. Concepteur des armes de nombreux dignitaires de l'Empire, Grunden a été chargé de superviser la fabrication des lances-feu à grande échelle. Il est toujours entouré de ses deux splendides compagnons nains, Köm et Daan.

● **Allan Norkin, capitaine mercenaire.** Humain, la trentaine séduisante, quelques cicatrices et des habits de riche voyageur. Ce solide combattant est un ancien aventurier qui s'est définitivement rallié à l'Empire après un contrat, trois ans plus tôt. Il est l'un des meilleurs agents indépendants de l'empereur et fait office de « joker » dans le déroulement du projet. Seul Gambehl est au courant de sa véritable mission : démasquer le traître qui a permis le cambriolage au domicile de Grentzel Aradin.

● **Grentzel Aradin et Valator, les magiciens.** Respectivement alchimiste humain de niveau 4 et sorcier elfe de niveau 3, Aradin et Valator œuvrent pour l'Empire depuis de nombreuses années. Outre leur singulière ressemblance physique (traits fins, silhouettes longilignes et regards pétillants), les deux amis partagent une conception

très « professionnelle » de la magie. Ils approuvent toutes les décisions d'Elrikson et répondent à toutes les questions entrant dans le cadre de leurs compétences.

## La réunion du conseil

En tout début de soirée, les PJ ont droit à une petite collation qui leur sera apportée par un petit page. Le jeune garçon leur annonce que la réunion est sur le point de débiter et qu'ils sont invités à rejoindre les membres du conseil d'ici une à deux heures, le temps que les dignitaires « règlent leurs affaires confidentielles ». Une heure plus tard, les PJ sont donc désarmés puis guidés jusqu'à l'une des salles de réunion du palais, où ils font connaissance avec une drôle d'assemblée. En plus des membres officiels, de Louis et de Gunnerman, comptez une petite dizaine de scribes, de commis et de gardes en armure. Les PJ peuvent remarquer trois choses en entrant dans la salle. Seuls Kœlmèn et Gambehl portent une arme, l'ambiance est plus que tendue (les discussions ont été animées par Driss) et une lourde tenture masque un panneau de grande taille (un plan de l'Empire), situé à la droite de Willem Elrikson. Après une rapide tournée de présentation, le représentant de l'empereur remercie les PJ pour leur récente participation à « la grande entreprise » et leur fait un résumé de la situation. Les recherches des mages ici présents ont abouti à la découverte d'une arme révolutionnaire que l'Empire, en fidèle ennemi du Chaos, entend bien utiliser pour anéantir le fléau grouillant sous et autour de ses principales cités. Comme il fallait s'y attendre, de nombreux sympathisants du Chaos se sont ligués pour empêcher l'Empire d'arriver à ses fins et, comme le prouve l'attaque de la demeure d'Aradin, pour récupérer le lance-feu. Après quelques explications complémentaires, Elrikson demande à Gunnerman de présenter sa création à l'assemblée.

Willem s'approche des grandes fenêtres et fait signe à un soldat en attente dans la cour. Tous les invités se massent aux fenêtres. Le soldat s'écarte d'une lourde cage de métal contenant un homme-bête horriblement déformé. Gunnerman installe son engin à l'une des fenêtres et lui fait cracher un long jet de flamme gazeux qui rôtit instantanément la créature. Comme tous pourront le constater en voyant le soldat poser la main sur la cage (après une légère hésitation), le métal reste froid et seules les matières organiques sont affectées par le jet de feu. Précision absolue à cinquante mètres, sélection des matériaux, efficacité impressionnante... De retour au calme, Willem poursuit son exposé en demandant l'avis de Kœlmèn, très enthousiaste, puis en confiant officiellement la fabrication du lance-feu à Ghall Grunden et en demandant aux PJ d'accepter une nouvelle mission (récompense et faveurs impériales à la clef). Gambehl se charge de leur en expliquer les modalités ultérieurement car, pour l'heure, les membres du conseil sont attendus au banquet prévu pour célébrer la nouvelle alliance entre les nains et l'Empire.

## Le bal de l'Empire

Les PJ sont invités à participer à la grande soirée qui se déroule dans le hall des festivités du palais



DRISS

et qui rassemble un peu plus de cinq cents personnes, dont une cinquantaine de nains venus tout droit des montagnes du Bout du Monde. Dignitaires, nobles, marchands, danseuses et troubadours animent le repas et les réjouissances qui s'ensuivent. L'empereur est absent, mais les PJ ont toute latitude pour s'entretenir avec les membres du conseil et les nombreux autres invités. Improvisez quelques marchands en prospection et autres guerriers de retour de croisade, histoire que les PJ sortent un peu la tête de leurs préoccupations du moment. Rien ne vient troubler les festivités, mais Gambehl « propose » aux PJ de se coucher tôt.

Ils devront en effet se lever de bonne heure pour se rendre à Orhun. Ils doivent remettre un message de la plus haute importance à un intermédiaire chargé de la coordination du projet. Après leur avoir brièvement exposé le but de leur mission, Gambehl demande aux PJ de le retrouver au matin, dans la salle de réunion. Sont présents Gambehl, Norkin et les PJ. Le capitaine utilise le plan (constellé d'épingles de couleurs) pour définir l'itinéraire des PJ. Officiellement, Norkin doit accompagner les PJ pour « plus de sécurité ». Gambehl est le seul à savoir qu'il se joint au voyage pour trouver des preuves de la culpabilité de Driss, qu'ils soupçonnent tous deux de trahir, et dont ils savent qu'il a des hommes à Orhun.

Driss entre sur ces entrefaites, et demande à être mis au courant de la mission. Norkin refuse brutalement sous prétexte qu'il s'agit d'affaires militaires. En bons observateurs, nos héros remarquent l'animosité manifeste de Gambehl à l'égard de Driss et le sourire en coin de Norkin. L'espion proteste d'autant plus violemment que le contact que les PJ doivent rencontrer est l'un de ses hommes ! Il n'obtient pas gain de cause.

Conformément à la petite mise en scène prévue par Gambehl et Norkin, un envoyé de Kœlmèn fait ensuite son apparition dans la salle. Le prêtre de Sigmar réclame en effet la présence des PJ avant leur départ. Au temple, Kœlmèn prend le temps de converser avec eux avant d'en choisir un (un mage, si possible) pour un entretien privé. Il part avec l'heureux élu, s'enferme dans une peti-

te pièce et laisse le reste du groupe attendre une vingtaine de minutes. Lorsque le PJ rejoint ses compagnons, il ne garde qu'un vague souvenir de sa discussion avec Kœlmèn. Improvisez une petite scène au cours de laquelle le prêtre demande au PJ de se prêter à une séance d'hypnose devant servir à juger des motivations profondes du groupe. Une fois le PJ consentant (il a plutôt intérêt), le prêtre l'endort profondément et use d'un sortilège pour imprégner son avant-bras d'un tatouage invisible. Totalement indolore et indétectable, le procédé ne laisse aucun souvenir au PJ. Ce tatouage est un message magique destiné à Harkel, un collaborateur de l'Empire que les PJ rencontreront après leur entretien avec l'homme à qui ils doivent remettre le parchemin de Gambehl, qui est bien entendu un faux destiné à pousser Driss à se montrer au grand jour. Juste au cas où, sachez que le faux message que transportent les PJ contient un rapport expliquant une déficience magique du prototype de lance-feu, et une liste de sites (villages, fermes et petites garnisons) devant servir de quartiers généraux dès le déclenchement des opérations. Inutile de préciser que la soi-disant déficience est purement imaginaire et que les sites sont anodins, voire déserts. Quant au véritable message, que les PJ ont peu de chance de réussir à lire, il contient toutes les informations relatives au positionnement des troupes, à l'identité des agents de coordination du projet et aux dernières nouvelles en provenance d'Altdorf.

## Un nouveau départ

Norkin et les PJ quittent Altdorf en milieu de journée, après que Gambehl leur ait remis le parchemin (roulé dans un étui scellé), sans oublier le nom et la description de leur contact (Thomas Langborn, humain, la trentaine, brun, yeux marrons, 1,70 m, 70 kg). Ils doivent le rencontrer à *L'auberge du grand oubli*, en plein cœur d'Orhun. Le voyage devrait se dérouler sans autres encombres que les petits imprévus amoureux concotés par vos soins. Orhun se trouve à une dizaine de jours de route de la capitale, en direction de Talabheim. Pour plus de discrétion, Driss a suggéré qu'aucune patrouille n'escorte le groupe d'aventuriers. Au cours du voyage, si les PJ ont des soupçons quant à d'éventuels poursuivants, Norkin se contente de dire que « cette vieille truie de Driss est sûrement tombée dans le panneau » et que « mieux vaut lui faire croire qu'il n'est pas repéré ». Driss et sa douzaine de lieutenants personnels, des hommes sûrs et efficaces, sont en effet collés aux basques du groupe. Ils n'interviennent pas avant l'arrivée à Orhun. La cité compte un peu plus de quinze mille habitants, effectif qui a presque doublé en raison de la grande foire annuelle. Les PJ arrivent juste à temps pour partager la liesse d'une population hétéroclite, accueillante et passablement éméchée. Jongleurs et montreurs d'animaux dans les rues, joutes de cavaleries et autres tournois improvisés servent de fond sonore à la transaction que les PJ pourront effectuer dès leur arrivée au *Grand oubli*, une auberge populaire des quartiers sud. Une petite troupe d'amuseurs publics est en faction devant l'auberge. Si les PJ s'y intéressent, ils remarqueront peut-être quelques-unes des

armes soigneusement dissimulées sous les sacs et les amples costumes des forains. Avant de les quitter, à l'entrée de la cité, Norkin a fait promettre aux PJ de gérer l'affaire en douceur. Pas de bagarre, à moins qu'ils n'aient pas le choix. Il les a également mis en garde contre la présence plus que certaine d'hommes de Driss et de membres de la guilde du Croissant, ainsi que la possibilité de trahison du contact, choisi personnellement par Driss. Les PJ se rendront compte dès leur entrée dans l'auberge que ces mises en garde étaient justifiées.

## Buffet campagnard, baffes à volonté

À l'auberge, le sieur Langborn est confortablement installé à l'une des tables situées près des fenêtres. Visiblement décontracté à l'entrée des PJ, il change de mine pour afficher un sourire tendu et stressé. Il a repéré Kalaar, et sait que huit hommes de la guilde du Croissant sont présents dans la salle, leurs deux collègues attendant dehors en faisant mine de seller leurs chevaux. Les « bateleurs » de la Peine Ombre surveillent la scène par les fenêtres et l'aubergiste, qui essuie le même verre depuis près d'une heure, a été mis dans la confiance et dédommagé par une bourse généreuse. Si les PJ restent calmes, tout ira bien. Sinon, les membres du Croissant entrent très vite dans la danse et sont imités par les bateleurs de Kalaar. Séquence « règlement de compte ». Les hommes de la Peine Ombre entrent dans l'auberge à la fin du deuxième round de combat et peuvent agir



au début du troisième. Au dixième round, Norkin et une colonne de soldats de la cité font une entrée fracassante. À la demande de l'aventurier, une cinquantaine de miliciens viennent en effet

d'arriver sur les lieux et encerclent déjà l'auberge, coupant la retraite aux fuyards. Si les choses en arrivent là, Kalaar utilise son plan de secours. Présent dans la salle depuis le début, le sorcier



## ORTS ET GADGETS QUI FONT MAL

### Pour Warhammer

#### ► Poussière du phénix

**Niveau de sort :** 4.  
**Points de magie :** 10.  
**Portée :** 48 mètres.  
**Durée :** Instantanée.  
**Composants :** Silice de Braghen et poudre à canon (2 doses).  
Assez similaire à Explosion, Poussière du phénix permet au mage d'envoyer dans les airs une petite dose de silice pulvérisée qui vole jusqu'à la cible (individu ou groupe) avant de s'enflammer. La poussière touche automatiquement sa cible, peut affecter 1d6 individus, inflige 1d10+2 points de dommage avec une Force de 8 et 2d6+2 points supplémentaires aux cibles inflammables. La silice n'affectant que les matières organiques, le métal et la pierre ne subissent ni dommages ni échauffement.

#### ► Écaille du dragon

**Niveau de sort :** 3.  
**Points de magie :** 12.  
**Portée :** Toucher.  
**Durée :** Permanent.  
**Composants :** Silice de Braghen et poudre de diamant.  
Ce sort permet d'enchanter de façon permanente un objet (arme, armure, coffre) et de lui conférer les pouvoirs de la silice (invulnérabilité aux feux de toutes origines et résistance à la magie de 20%). Dans le cas d'une armure, le porteur bénéficie de ces avantages et ne subit aucun dommage des attaques liées au feu... à condition, bien entendu, qu'elle soit hermétique (même les armures de plaques exigeront des modifications, qui posent d'autres problèmes, notamment d'alimentation en air). L'armure enchantée gagne également un bonus de protection de +1.

#### ► Piège à feu

**Niveau de sort :** 2.  
**Points de magie :** 6.  
**Portée :** Toucher.  
**Durée :** Permanente.  
**Composants :** Silice de Braghen et poudre à canon (3 doses).  
Installé sur un mécanisme d'ouverture quelconque, ce sort se déclenche automatiquement en cas d'effraction. Il inflige 1d10 points de dommages à tous les individus présents dans un rayon de 3 mètres et 1d10+2 points supplémentaires aux cibles inflammables. Après déclenchement, le piège doit être installé de nouveau. Il n'affecte ni le métal, ni la pierre.

#### ► La grenade

La grenade fonctionne exactement comme une bombe incendiaire, mais avec une FE de 8, une portée de 5/15/30, 1 round pour armer et tirer et 1d6 points de dégâts à toutes les cibles inflammables présentes dans un rayon de 9 mètres. La grenade n'affecte ni le métal, ni la pierre.

#### ► Le lance-feu

Constituée d'un tromblon sur lequel un mécanisme déclencheur et une réserve de silice ont été greffés, le lance-feu n'est vraiment « révolutionnaire » que par son efficacité. FE de 10, portée 12/30/80, 1 tir tous les 2 rounds. Le lance-feu peut affecter un individu (jet concentré) ou un groupe (jet balayé, FE-2) et inflige 1d6+2 points de dommages supplémentaires à toutes les cibles inflammables. Le lance-feu n'affecte ni le métal, ni la pierre.

## Qui trahit qui ?

Thomas Langborn a été grassement payé par Driss pour transmettre des doubles de tous les documents qu'il reçoit à la guilde du Croissant. Par pigeon voyageur, Driss a averti Tanker du rendez-vous, lui demandant d'envoyer une dizaine de ses hommes sur place pour protéger la taupe et suivre les PJ après l'échange. Il compte bien récupérer le message d'une manière ou d'une autre. Ce que personne n'a pris en compte, c'est que Kalaar a également envoyé des hommes de confiance (et pas des débutants, cette fois) déguisés en bateleurs, qui pourront intervenir à tout moment depuis l'anonymat de la foule. Chacun des réseaux dispose en effet d'un ou deux espions sûrs, qui interceptent et transmettent les informations intéressantes. C'est ainsi que Kalaar a appris le rendez-vous et que Driss et Tanker suivent à distance les agissements du sorcier. Kalaar est présent en personne, déguisé et maquillé à souhait, pour parer à tout imprévu. Il y aura donc « du mordre dans la place » pour tourner une scène qui promet d'être très animée.



lance le sort de Ténèbres illusoire contenu dans son anneau magique. Cohue, cris, panique. Une fois la lumière revenue, Kalaar et la plupart de ses hommes auront disparu. Habités aux techniques de leur chef, ils ont filé à l'anglaise par les réserves et la porte de derrière, qu'ils avaient préalablement repérées. Si les PJ prévoient le coup, ils ont une chance d'intercepter les hommes de Kalaar en surveillant cet accès.

Après la bataille, Langborn est retrouvé proprement égorgé (par l'arme magique de Kalaar), le parchemin a disparu et les hommes du Croissant fuient vers leur retraite...

Si les PJ ne créent pas d'incident, n'agressent pas Langborn et ne lui posent pas de questions vicieuses, l'intermédiaire sort tranquillement de l'auberge. Ses complices, assis aux tables voisines, s'arrangent alors pour couvrir sa retraite en provoquant une bagarre généralisée. Les bateleurs n'interviennent pas, Kalaar sort aussi discrètement qu'il était entré et Norkin laisse les miliciens procéder à quelques contrôles et autres filatures de routine. Dans les deux cas, arrangez-vous pour que les PJ ou Norkin repèrent Driss et ses agents.

## La suite des réjouissances

Quel que soit le résultat de la rencontre, il reste deux choses importantes à faire avant que les PJ ne puissent quitter la ville. La première est leur rendez-vous avec Harkel. Avec d'innombrables précautions, Allan Norkin mène les PJ chez le mage (de niveau 3) et leur révèle en chemin que le message qu'ils ont remis à Langborn était un faux. Le piège visait Driss et, comme en témoigne sa présence à l'auberge, le traître vient de se dévoiler. Le véritable message sera découvert par tout le monde dès l'arrivée chez Harkel (humain, la cinquantaine, longue robe et nombreux bijoux). Le mage fait asseoir ses invités et sort de ses vêtements un petit cristal qu'il passe sur les bras de chacun des aventuriers, Norkin compris. Lorsqu'il tombe sur le PJ porteur du tatouage magique, les contours d'un texte runique codé se révèlent lentement. Harkel pose ensuite un linge désagréablement froid sur le bras du PJ et prononce quelques formules qui gravent le message sur le linge, faisant disparaître le tatouage. La suite des événements ne regarde plus que le mage, même Norkin n'est pas au courant.

La seconde chose concerne Driss et ses alliés. Le plan de Gambehl et Norkin ayant porté ses fruits, il convient à présent de démanteler le réseau formé par l'espion impérial. Pour ce faire, les PJ ont plusieurs solutions : poursuivre des fuyards, remarquer qu'ils sont eux-mêmes suivis depuis l'auberge, se renseigner dans la rue, partager les informations des miliciens que Norkin a chargé d'une filature à la sortie de l'auberge... Gérez l'enquête à votre guise en sachant que Driss, Kalaar et Tanker ont d'ores et déjà fait alliance et qu'ils sont tous trois en train de lire le message de Langborn. La réunion se déroule au repaire provisoire de la guilde du Croissant, dans les caves de *L'auberge des flèches* (dans les quartiers nord). Les effectifs sont les suivants, moins les éventuels blessés ou tués lors du combat au *Grand*



*oubli* : Kalaar a laissé six de ses bateleurs en patrouille dans la cité. Il ne sera entouré que de cinq gardes du corps si les PJ arrivent jusqu'à lui. Tanker a gardé près de lui trois de ses lieutenants et a posté quatre hommes dans la salle commune de l'auberge, pour prévenir toute intrusion. Quant à Driss, il est toujours flanqué de trois hommes de confiance. Ce qui nous fait donc quatre brigands dans l'auberge, onze dans les sous-sols et les trois pontes dans le bureau. Les rats ne quitteront pas le navire avant le lendemain matin, ce qui laisse toute la nuit aux PJ pour agir. En cas de confrontation, Tanker n'hésite pas à se battre, tandis que Driss et Kalaar optent pour un repli stratégique, surtout si les PJ ont demandé du renfort aux miliciens.



## Nouvelle réunion du conseil

Dès leur retour à Altdorf, on considère que les PJ sont définitivement intégrés au projet lance-feu. Ils ont largement fait leurs preuves et ont su s'attirer la confiance de Gambehl, de Norkin et peut-être des mages. Offrez-leur une petite distinction honorifique pour fêter leur retour et mettez-les directement face aux nouvelles réalités de l'affaire. Driss et ses nouveaux complices doivent sûrement mal digérer les événements d'Orhun et fomenter quelque nouvelle manigance de leur cru. En fouillant les appartements du traître, les PJ ne trouvent absolument rien, signe du départ définitif de Driss. À ce stade, les PJ ont peu de chance de découvrir Bekhar, qui prend toutes les précautions possibles. Ils peuvent néanmoins

interroger de nombreux individus et mener une enquête fastidieuse, à vous de voir. Eriksen expose ensuite à ses troupes la seconde partie du projet, à savoir la construction des armes et leur distribution dans les grandes cités impériales. Le message remis à Harkel contient les lieux des rendez-vous fixés aux intermédiaires chargés de la coordination du projet. Gunnerman s'apprête à partir pour Nuln, où les nains ont installé leurs quartiers provisoires, pour superviser la fabrication des lances-feu. L'ingénieur et la délégation naine seront accompagnés par une centaine de soldats impériaux. Le nouveau conseil sera donc constitué d'une dizaine de personnes seulement, dont les PJ, Eriksen, Norkin, Gambehl, Aradin et Valator. Après le départ des nains, les deux mages font une découverte qui modifie les plans du conseil. Les analyses qu'ils ont effectuées durant le séjour des PJ à Orhun démontrent que la silice de Braghen, en plus de n'attaquer que les matières organiques, est immunisée à ses propres effets. Ainsi, par exemple, une salve de lance-feu serait neutralisée par une armure constituée de silice. Cette découverte précipite le départ prévu des PJ pour les montagnes Grises. Leur mission consiste à trouver la grotte du dragon, étudier la créature et tenter soit des négociations, soit la récupération d'un maximum de silice. Eriksen ne leur demande pas d'aller attaquer le dragon, responsable de la mort de près de deux cents soldats, mais seulement de voir si la créature est intelligente, auquel cas « elle ne manquera pas de se rallier à l'Empire ». À titre indicatif, un kilo de silice permettrait d'équiper convenablement une cinquantaine de lances-feu. Aradin et Valator profiteront du voyage des PJ pour retourner à Talabheim afin de récupérer le matériel nécessaire aux dernières modifications.

## Dans les montagnes Grises

Le voyage est laissé à votre entière appréciation, en sachant qu'un groupe de brigands est toujours collé aux PJ, que les chemins qui traversent

## Un gros plan bien clair

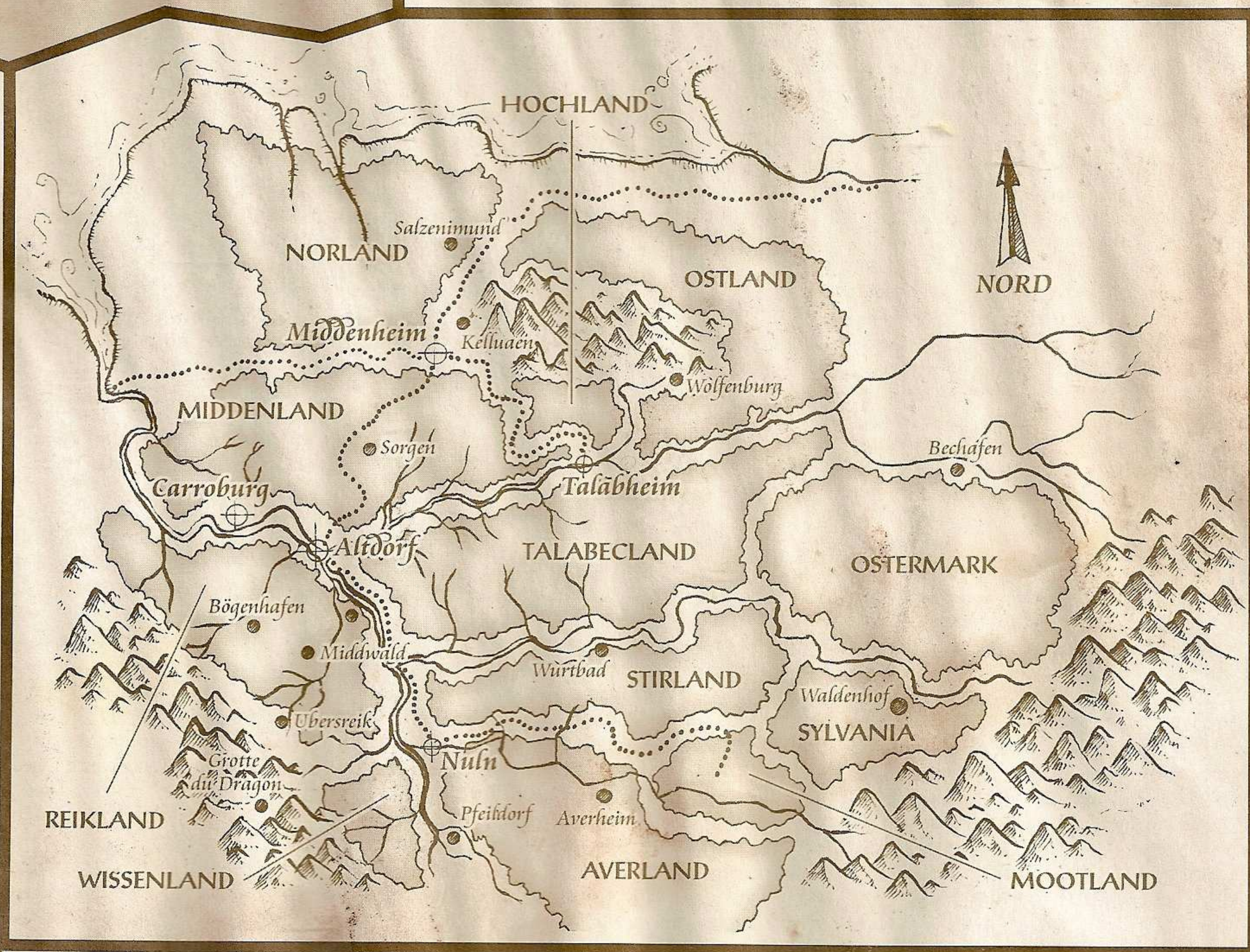
Après l'échauffourée d'Orhun, Driss et Kalaar ont réussi à fuir. Si Tanker est tombé au combat, il est remplacé par l'un de ses lieutenants. Les projets des trois chefs sont mis en commun et les « Méchants Associés » vont donc se retrouver à la tête d'une gigantesque armée d'espions, de brigands et de comploteurs. Ils installent leur nouveau quartier général dans un hôtel particulier appartenant à Driss, à Middenheim, et annoncent leur alliance à tous les groupes d'adorateurs du Chaos isolés du continent. Pendant que les PJ rentrent à Altdorf pour participer aux réunions du conseil, les hommes de Driss, de la Peine Ombre et de la guilde du Croissant préparent ensemble la suite de leurs actions. Pour plus de clarté, nous les appellerons dorénavant les « Alliés ». Précisons que Driss est parti avec tous ses documents compromettants, et qu'il a confié son miroir à un complice resté au palais (voir l'encadré page ci-contre). Les deux hommes restent en contact, ce qui permet à Driss d'être toujours au courant des dernières informations.

le Reikwald sont semés d'embûches et que les montagnes Grises le sont encore plus. Aidés par une carte très détaillée de l'endroit, les PJ ne devraient pas tarder à découvrir l'entrée de la grotte où se niche le dragon. L'accès qu'ils cherchent est situé au plus profond d'un gigantesque complexe rocheux. Là encore, grâce à leur plan, les PJ ne risquent qu'une ou deux erreurs de trajectoire (une attaque de trolls serait la bienvenue). Arrivés sur les lieux, qu'ils reconnaissent à la silice qui en recouvre entièrement les parois, les PJ trouvent une grotte vide. Assoupi dans la roche, le dragon ne met que quelques secondes à remarquer la présence des intrus. Il sort alors précautionneusement de son refuge et observe les PJ depuis les ombres du fond de la grotte. Par télépathie, il leur demande les raisons de leur venue. S'il n'attaque pas directement, c'est uniquement parce que les PJ ne portent pas les armures et les insignes de l'Empire (Norkin possède sa propre armure et pas de blason). Comme il l'explique aux PJ (si ceux-ci se montrent courtois!), le dragon est en guerre avec ceux qui lui ont volé son unique œuf. Le voleur, l'un des membres de la première expédition dirigée par Braghen, a profité du combat pour subtiliser l'un des deux œufs, qu'il a ensuite remis à son capitaine. Légèrement blessé, et contraint de veiller sur la seconde coquille, le dragon a reporté l'attaque en règle qui s'imposait. Aujourd'hui, trois ans après la naissance de son fils, le dragon ne parvient pas

à localiser l'œuf dérobé (qui est jalousement gardé par un mage, voir plus bas). La seule façon pour les PJ de convaincre le dragon de leur céder de la silice (qu'il considère comme une part de lui-même) est de lui promettre de rapporter l'œuf. Attention, si les PJ parlent de leur alliance avec l'Empire, ils risquent fort de ne pas ressortir vivants de la grotte! Norkin peut veiller à éviter les bourdes mais, si les PJ se montrent trop explicites ou arrogants, le dragon sort la tête de la roche et souffle un jet de flammes liquides, en guise d'avertissement. Si le marché est conclu, le dragon cède un peu de silice aux PJ (un « caillou » d'un demi-kilo). Pour se mettre sur la piste de l'œuf, les PJ devront commencer par questionner Eirikson en rentrant à Altdorf, avant d'apprendre le nom du village où vit Braghen.

## Retour à Altdorf

Willem Eirikson est seul lorsque les PJ rentrent des montagnes Grises. Aradin et Valator sont partis pour Talabheim et devraient être de retour d'ici quelques jours (la magie accélérant beaucoup les voyages). Quant à Gambehl, il s'occupe actuellement de préparer ses hommes à la guerre. Eirikson écoute le récit des PJ avant de leur montrer le plan de bataille qu'il a dressé, avec l'aide de Gambehl, sur le tableau de la grande salle de réunion. De nombreuses épingles de couleur indiquent les emplacements des cités et des





**GURT TANKER**

garnisons impériales, le parcours des soldats, les rendez-vous pour les livraisons des armes... Aux dernières nouvelles, Gunnerman et Grunden devraient revenir à Altdorf dans moins de deux semaines avec un chargement de quelques quatre cents lances-feu. Les révélations concernant le dragon l'intéressent au plus au point. Il demande le plus de détails possible avant de donner aux PJ le nom de la retraite de Braghen. Norkin se porte tout naturellement volontaire pour accompagner les PJ jusqu'à Kellvaen.

## Gros plan sur Middenheim

Cette partie de la campagne débute par le départ des PJ d'Altdorf et comprend leur voyage jusqu'à Middenheim, leurs recherches sur le réseau des Alliés, leur rencontre avec Braghen, la découverte de l'œuf et leur retour à la capitale. Vous êtes libre d'organiser ces différents éléments selon la progression des PJ et il vous est vivement conseillé d'improviser toutes sortes d'imprévus en chemin. Les chapitres qui suivent détaillent tout ce que les PJ peuvent apprendre, rencontrer et subir durant les quelques semaines que durera leur périple. N'oubliez pas que Driss sera informé de la présence des PJ par Bekhar, son complice.

## Arrêt à Sorgen

Norkin et les PJ partent en compagnie d'une petite troupe impériale qui s'arrête à Sorgen pour prendre possession des locaux de Gunnerman en son absence. Là, les PJ peuvent effectuer une nouvelle fouille des lieux et se rendre compte que les appartements ont été visités depuis leur dernier passage. Kalaar a envoyé un second groupe pour récupérer le miroir d'omniscience (dont la disparition peut frapper les PJ) et pour dénicher d'éventuels papiers qui traînent. La plupart des objets de valeur ont également disparu. Les soldats installent leurs quartiers dans la cour de Gunnerman.

## Les Alliés

Sachez que les Alliés sont déjà en mesure d'envoyer une petite délégation à n'importe quel moment pour suivre, attaquer ou épier les PJ. Ces hommes, une dizaine de voleurs et de combattants, sont laissés à votre sens de l'improvisation. Ils évitent le contact direct mais peuvent, selon les circonstances, attaquer les PJ durant leur sommeil, fouiller les chambres des auberges de passage, suivre le groupe, engager des brutes pour faire diversion, etc. Les quartiers généraux des Alliés se trouvent à Middenheim, il y a de fortes chances que Driss et Kalaar se décident à créer de petits incidents de ce genre dès qu'ils apprendront l'arrivée des PJ en ville. Leur principal objectif étant de préserver leur sécurité, ils ne prennent pas le risque d'envoyer trop d'hommes. En revanche, ils ne se gênent pas pour faire surveiller les PJ par leurs innombrables sympathisants. Réunis, les Alliés disposent d'un effectif total de mille cinq cents hommes, dont trois cents au moins à Middenheim. Les autres se répartissent sur tout le territoire impérial et possèdent des quartiers généraux dans toutes les grandes cités, ainsi que dans divers refuges forestiers. Dès qu'ils auront eu vent des projets des PJ, les Alliés envoient une équipe chargée de suivre le groupe dans ses moindres déplacements. L'équipe, qui comprend une dizaine d'hommes (des voleurs et des racketteurs) parfaitement habitués à la cité, ne devrait pas être remarquée par les PJ. Ils font de fréquents rapports à leurs chefs qui, en cas de problème, peuvent facilement envoyer une seconde équipe en renfort. Kalaar et Driss savent par Bekhar que les PJ ne sont pas venus à Middenheim pour les débusquer et que la cité du Loup blanc n'est qu'une halte passagère. Driss sait que Braghen vit à Kellvaen et envoie une équipe au village pour surveiller les PJ.

## L'enquête

Si les PJ laissent traîner leurs oreilles à Middenheim, halte obligatoire, ils peuvent apprendre un certain nombre d'informations. Quelques trafiquants, notables corrompus et autres truands bien informés connaissent l'existence de la guilde du Croissant. Selon les questions que leur posent nos héros, ces PNJ sont au courant de « quelques petits changements survenus suite à un affrontement avec l'Empire ». Au choix : la guilde s'est alliée à un traître de la capitale ; un mage du Chaos fait partie du nouveau bureau exécutif ; et les affaires actuelles de la guilde ont un lien avec un « projet secret de l'Empire ». Si Tanker est mort, le nom de Brigsard, l'ancien numéro deux, est évoqué comme celui du nouveau chef du réseau. Ceux qui peuvent parler de la Peine Ombre sont moins nombreux. Le réseau s'est montré beaucoup plus discret depuis sa création et Kalaar, en grand tacticien, a toujours fait éliminer les mouchards potentiels. Les PJ peuvent tout de même apprendre que la Peine Ombre s'est spécialisée dans l'espionnage et les assassinats (ce qui n'est ni vrai, ni faux) et que le chef est un puissant sorcier du Chaos. Récemment, quelques auberges mal famées ont également servi de salons privés à des réunions où, selon les rumeurs, « des Skavens auraient été invités ». À ce propos, de

## Le complice de Driss

Jareth Bekhar, trente-cinq ans, est employé au palais en qualité de scribe depuis une petite dizaine d'années. Sa position privilégiée lors des réunions importantes, ses longues oreilles et la confiance des dirigeants l'ont tout naturellement désigné comme un instrument indispensable aux magouilles de Driss.

Bien avant la trahison du chef des services secrets, il l'utilisait déjà comme source de renseignements. Normalement, il ne devrait pas être inquiété avant quelque temps. Mais les PJ peuvent toujours avoir du nez et poser les bonnes questions aux bons moments. Au mieux, ils peuvent apprendre que l'homme est assez proche de Driss, à qui il semble rendre quelques services, et remarquer sa légère inquiétude lors des séances de questions-réponses.

## Le dragon de silice

Fruit d'un accord entre un puissant elementaliste et une divinité de l'ancien temps, le dragon n'a rien de commun avec ses semblables. Longue d'une vingtaine de mètres, pour une envergure de quinze, la créature est particulièrement impressionnante. Ses écailles sont irisées, ambrées, et reflètent la lumière. Elles ressemblent beaucoup à la silice qui, en réalité, n'est autre que la cristallisation du souffle du dragon. L'unique ouverture de sa caverne constellée de silice est beaucoup trop étroite pour lui, mais cela ne le gêne pas outre mesure.

En effet, il possède la faculté de se fondre et de se déplacer dans la roche. L'entrée qu'utiliseront les PJ est le résultat des terribles combats qui eurent lieu, des siècles auparavant, dans les montagnes Grises.

L'accès à la grotte est donc une succession de failles plus ou moins larges et de tunnels forés, plus récemment, par des groupes de créatures des montagnes. Le dragon ne communique que par télépathie. Son unique enfant est endormi dans la roche. Si les PJ ne risquent pas de le remarquer d'eux-mêmes, Junior pourra tout de même faire une timide apparition si son père décide de mettre un peu d'animation. Le jeune dragon (trois ans) est une réplique modèle réduit de son père.

nombreux incidents ont eu lieu dans les sous-sols de la cité, opposant des groupes de Skavens à des miliciens, des notables égarés et des passants, toujours aux abords d'auberges du Vieux Quartier et du quartier d'Ostwald. De plus, il paraît que « les souterrains ne sont franchement plus ce qu'ils étaient et qu'on n'y descend plus qu'après avoir rédigé son testament ». Les Skavens semblent tout particulièrement agités et de nombreuses créatures auraient été aperçues lors de descentes d'aventuriers, d'ivrognes et de cou-

rageux miliciens. En clair, les PJ devraient comprendre que Middenheim est en pleine effervescence et que les Alliés préparent quelque chose de très important.

## Les souterrains

Si les PJ ont la très mauvaise idée de descendre dans les sous-sols de la cité pour y confirmer les rumeurs de la surface, ils risquent de très vite devoir sortir les armes. Comme ils le savent peut-être déjà, la cité souterraine grouille d'assassins, de cultes interdits, de Skavens et de créatures du Chaos diverses et variées. Précisons tout de suite qu'ils n'ont pas plus de chances de tomber « par hasard » sur le repaire des dirigeants skavens que de croiser Kalaar et Driss, qui font de fréquentes descentes. Tout ce qu'ils peuvent récolter, en plus de plaies toutes fraîches, c'est que les Skavens ont bien des contacts avec des individus de la surface et que les petits groupes isolés s'organisent dans l'attente « d'un grand coup ». Improvisez quelques petits combats, en vous aidant si possible du supplément *Middenheim, cité du Loup blanc*, et offrez aux PJ ce qu'ils sont venus chercher : des noises. Évitez les brigands, dont nos héros vont suffisamment souper d'ici à la fin du scénario, au profit de mutants, de mort-vivants et autres créatures bien vicelardes. Et si les Skavens sont effectivement très actifs, ils ne peuvent être découverts qu'en fouillant très profondément dans les souterrains. En faisant surgir un combat de taille assez tôt, vous éviterez donc aux PJ de foncer bille en tête vers les profondeurs d'où, autant le dire, ils n'auraient que très peu de chances de remonter...

## Kellvaen

Le petit village où s'est isolé Braghen se trouve à trois jours de route de Middenheim. Quoi qu'aient fait ou découvert les PJ durant leur séjour dans cette ville, ils sont inmanquablement suivis. Kellvaen compte deux mille âmes, une petite auberge, un bourgmestre, une écurie et tout l'arsenal de « rudes gaillards » propre aux petits bleds paumés. La demeure de Braghen est située légèrement à l'écart et son unique habitant peut y être trouvé à n'importe quelle heure. Braghen (humain, la quarantaine, massif, large d'épaules, yeux et cheveux gris) est un homme au charisme impressionnant. Il reçoit ses visiteurs avec hospitalité, leur offre le gîte et le couvert, leur propose un verre de liqueur dans le jardin et prend le temps de parler de tout et de rien. Après ses deux échecs, Braghen est devenu un homme simple. Il apprécie beaucoup d'avoir quelques nouvelles du monde mais, si les PJ parlent trop, il risque fort de s'attrister. Il refuse catégoriquement de les accompagner, préférant rester à cultiver son jardin que de renouer avec la guerre et les complots impériaux. Braghen révèle tout ce qu'il sait de la silice, du dragon, de la grotte et des deux campagnes qu'il a menées. L'œuf que lui a légué son ancien compagnon est à présent entre les mains d'un mage de Middenheim, un certain Tzal Magnus, à qui le capitaine l'a vendu quelques semaines après son arrivée à Kellvaen. Braghen propose aux PJ de passer la nuit chez lui, histoire de discuter encore un peu (les visites sont rares) et de



WILLEM ELIKSON

reprendre la route après une bonne nuit de sommeil. Arrangez-vous pour que les PJ arrivent à Kellvaen assez tard, de façon à ce qu'ils soient obligés de faire une halte entre le village et Middenheim au cas où ils refusent l'invitation de Braghen. Les brigands qui les suivent tentent en effet de découvrir ce que les PJ sont venus faire dans ce trou paumé. S'ils dorment chez Braghen, ils seront attaqués durant la nuit par une dizaine de brigands (l'équipe de filature). Si les PJ repoussent l'attaque, les brigands survivants seront rejoints par les hommes envoyés par Driss. Ils se mettent à suivre les PJ dès leur départ de chez Braghen. Le capitaine refuse d'accompagner nos héros, et ne peut que leur souhaiter bonne chance, faute de mieux. Il ne connaît pas l'adresse du mage.

## Tzal Magnus et son bébé

Le mage réside dans une petite maison cossue des beaux quartiers de Middenheim. Pour découvrir son adresse, il suffit de poser quelques questions dans les auberges ou auprès des responsables de la ville. Le mage est chez lui pour accueillir les PJ, peu importe l'heure à laquelle ils s'y rendent. C'est un personnage folklorique, grincheux et extrêmement méfiant. Ses yeux sont cernés, et il semble immuablement fatigué, démoralisé. Ses appartements sont riches et contiennent une véritable mine d'ouvrages, de pierres, d'ingrédients et d'objets de toutes origines. Magnus vit en compagnie d'un jeune homme à tout faire (Rudolph) et d'un apprenti d'une vingtaine d'années (Stephen). Les deux jeunes gens n'hésitent pas à prendre (pathétiquement) la défense du mage si les choses venaient à mal tourner. Tzal Magnus commence par nier qu'il possède toujours l'œuf, prétendant l'avoir revendu, puis affirme qu'il l'a perdu à la suite d'un cambriolage. Si les PJ insistent, le mage accepte de répondre honnêtement à leurs questions mais refuse catégoriquement de leur céder son bien. L'œuf se trouve dans son laboratoire souterrain, protégé par un grand nombre de sortilèges qui visent à la fois à le défendre contre les attaques extérieures, à

empêcher les tentatives de localisation (par son père, surtout) et à freiner à l'extrême le développement de son habitant. Le jeune dragon est plongé dans une sorte de torpeur qui l'empêche de bouger et de communiquer. De temps à autre, il parvient tout de même à déjouer les sortilèges pour faire luire sa coquille, émettre certains sons et bouger son corps, mais rien de plus. Si les PJ veulent l'œuf, il leur faudra le voler ou faire preuve d'un talent diplomatique exceptionnel. Ensuite, ils leur reste à déjouer la filature et les assauts des bandits qui n'attendent pas que les PJ aient quitté Middenheim pour agir. Improvisez des poursuites, des attaques de rue ou d'auberge et pressez les PJ sur le chemin de la capitale. S'ils traînent trop, ils risquent en effet d'avoir deux surprises désagréables. Libéré des sortilèges qui le contrôlaient, l'œuf commence à se « réveiller » à grande vitesse et anime le voyage de flashes colorés, d'appels télépathiques et de rêves débriés qui hantent les nuits des PJ. Sans abuser, prenez soin de bien embarrasser les « nourrices » de l'œuf et de leur faire comprendre qu'ils s'exposent à une sortie du dragon s'ils tardent à lui rapporter l'œuf. Par ailleurs, Kalaar et ses associés ne laissent pas une si belle occasion leur échapper. Ils ont appris par leurs espions revenus de Kellvaen que le but du voyage des PJ concernait un « œuf de dragon » et, après la visite chez le mage, ils ne tardent pas à mesurer l'importance de cet œuf dans leurs projets.

## La cavalerie ? Déjà ?

Si les PJ réussissent à conserver l'œuf, ils doivent ensuite le rapporter à Altdorf. Sur le chemin, ils auront fort à faire avec une nouvelle équipe de brigands, puis avec une délégation de soldats impériaux. Les soldats se prétendent « mandatés par Willem Elikson » et viennent à la rencontre des PJ pour leur servir d'escorte. Il s'agit bien de soldats impériaux et Norkin, à défaut des PJ, pourra en reconnaître certains. Ils présentent un ordre de mission en bonne et due forme, signé de la main d'Elikson. Malgré les probables doutes des PJ, l'équipe semble on ne peut plus officielle. Et pour cause : elle l'est ! Seuls deux des soldats sont au courant des motivations du complice de Driss, Jareth Bekhar, le véritable commanditaire de la manœuvre. Après une petite conversation avec Driss par miroir interposé, Bekhar a finement suggéré à Elikson que l'envoi d'une escorte serait la bienvenue. Les aventuriers tardent, les routes ne sont pas sûres, etc. Mais si Elikson a accepté et signé l'ordre de mission, c'était également pour prouver la culpabilité de Bekhar, qu'il soupçonne depuis peu. Il a donc feint de ne rien comprendre et n'a pris pour seule précaution que d'inclure au régiment un de ses fidèles lieutenants. Donc, une fois les PJ entourés de l'escorte (une cinquantaine de soldats), les deux complices de Bekhar attendront le moment propice pour subtiliser l'œuf et le cacher dans les bois. Ils ne restent absents que quelques minutes, le temps d'une garde nocturne par exemple, et utilisent le moindre prétexte pour se fournir un alibi, comme l'attaque de créatures forestières que vous aurez à improviser, au beau milieu de la nuit, alors que ces deux traîtres sont de garde... Les créatures en question doivent forcément être

intelligentes, organisées, de façon à ce que la thèse du vol, d'une alliance ou d'une invocation effectuée par Kalaar puisse être plausible. Dans toute cette agitation, il est bien probable que les deux traîtres restent couverts. Si par hasard les deux soldats venaient à être surpris ou confondus, ils passeraient aux aveux dans l'heure et dénonceraient leur commanditaire sans trop d'hésitation.

## Contretemps

Si les PJ réussissent le tour de force de rapporter l'œuf à Altdorf, ils auront accompli un petit exploit. Mais Kalaar n'a pas dit son dernier mot. Si Jareth Bekhar n'a pas été dénoncé, le traître continue à épier les discussions du conseil, apprend l'existence de l'œuf du dragon et transmet ses informations à Driss. Celui-ci le charge de dérober l'œuf pendant la nuit. Si les choses en arrivent là, improvisez une enquête dans les murs du palais. Le miroir d'omnivision n'est pas dans les appartements de Bekhar mais dans une remise à matériel, caché sous un drap. Bekhar peut être suivi, interrogé et harcelé avant d'être surpris dans le couloir menant à la remise. Après cela, Eirikson le fait mander dans la salle de réunion et le met sur le grill. Norkin joue les méchants flics et les PJ peuvent l'interroger à leur façon. Bekhar crache le morceau assez rapidement et accepte le compromis proposé par Eirikson. Quelques instants plus tard, les PJ, Norkin et Eirikson se retrouvent dans la remise pour surveiller le message « imposé » de Bekhar. Surveillé par une arbalète, le traître joint Driss par son miroir, lui révèle les coordonnées d'un rendez-vous « de la plus haute importance » prévu à Middwald dans quelques semaines et lui annonce que la multiplication des enquêtes au sein du palais le forcent à cesser les appels. Après cela, Bekhar est jugé et enfermé. Le miroir reste en possession d'Eirikson. Les PJ ont un peu de temps pour concocter un rendez-vous piégé et participer aux ultimes mises au point avant la guerre.

## Derniers préparatifs

Les différents convois transportant les lances-feu doivent quitter Nuln sous peu, les réseaux d'intermédiaires et de messagers de l'Empire s'installent dans toutes les cités, les accords entre Eirikson et les représentants des grandes villes sont d'ores et déjà signés...

Les PJ sont libres d'agir durant les semaines précédant le rendez-vous piégé de Middwald, qu'ils doivent organiser avec l'aide d'Eirikson et de Norkin. Ils peuvent s'intéresser aux préparatifs de la guerre, profiter de la présence des mages et des nombreux maîtres d'armes du palais pour s'entraîner ou surveiller les travaux des deux experts, Aradin et Valator, occupés à mettre au point de nouveaux gadgets magiques.

● L'œuf que les PJ ont récupéré est de toute beauté. D'un diamètre de soixante centimètres pour un poids de sept kilos environ, l'œuf ressemble à un joyau de silice aux facettes irrégulières. Il reste insensible à toutes les tentatives de communication mais manifeste une forte réaction magique si des tests sont effectués. Si les PJ partent pour les montagnes Grises, l'œuf s'agite de plus en plus. Quelques jours avant l'arrivée aux grottes, il

parvient à établir une communication télépathique restreinte, mais compréhensible avec les PJ. Les négociations avec le dragon sont laissées à votre entière discrétion. Si les PJ jouent finement, ils repartent avec une vingtaine de kilos de silice et la promesse formelle du dragon de ne pas attaquer les hommes de l'Empire. En rusant un peu, ils peuvent même mettre Kalaar et sa bande sur la liste noire de la créature, qui ne manquera pas de les carboniser à leur première rencontre. Ensuite, leurs chemins se sépareront à jamais.

● Si c'est Kalaar qui a récupéré l'œuf, il se hâte vers les montagnes Grises pour rencontrer le dragon. Dans ce cas, il est de retour à temps pour arriver à Middwald, le village où les PJ vont tendre une embuscade aux Alliés, au pire moment possible. Si le sorcier parvient à la grotte en possession de l'œuf, il conclut une alliance avec le dragon qui jouera en la faveur des Alliés lors de l'attaque de Nuln, quelques jours plus tard. De nombreux hommes ont déjà pris position dans la cité et n'attendent plus que le signal de leurs chefs pour attaquer les convois chargés de lances-feu qui doivent en sortir. Si le dragon s'est allié à Kalaar, le combat permet aux brigands de récupérer la moitié du chargement, soit deux cents armes. Sinon, ils se contentent d'une cinquantaine de lances-feu et se dispersent vite, laissant le gros de leurs compagnons périr sous le feu des soldats impériaux.

Selon les circonstances, les PJ pourront être présents lors de la bataille, arriver trop tard, suivre la fuite des brigands, récupérer quelques lances-feu, comprendre l'armement des Skavens en poussant jusqu'à Middenheim, etc. Veillez à bien construire votre chronologie en tenant compte de la durée des déplacements et des actions des Alliés.

## Le faux rendez-vous

Pour permettre aux Alliés et aux PJ d'être présents, le rendez-vous piégé doit avoir lieu un mois environ après la communication de Bekhar. Dans la semaine qui suit l'appel, Eirikson fait envoyer une vingtaine de soldats sur les lieux « pour faire plus vrai ». Les PJ ont largement trois semaines pour mettre au point un scénario valable. Ils sont chargés par Eirikson d'élaborer un plan sans failles et de faire croire aux Alliés qu'une importante réunion doit avoir lieu à Middwald. Les espions des Alliés présents à Altdorf partent pour le village dans la foulée des soldats. Quel que soit le plan des PJ (Eirikson leur laisse carte blanche), un nouveau groupe de brigands arrive au village deux ou trois jours avant le rendez-vous. Driss fait le déplacement depuis Middenheim et, selon le cas, est accompagné ou rejoint par Kalaar après son éventuelle rencontre avec le dragon. Les PJ ont toute latitude pour gérer la scène. Driss et Kalaar s'installent discrètement à l'écart et n'interviennent que s'ils sont en confiance. Driss peut mourir durant le combat. Kalaar s'arrange pour fuir en cas de problème. Enfin, le dragon peut intervenir pour corser les choses. Aucun des brigands ne sera équipé d'un lance-feu, sauf peut-être Driss. Ce petit interlude doit servir de dernier tour de chauffe aux PJ et doit vous permettre de faire un bilan de la situation avant d'attaquer la dernière ligne droite.

## Les miroirs d'omnivision

Malgré les apparences, tout l'Empire n'est pas infesté de miroirs d'omnivision, façon téléphones portables... Les Alliés disposent de deux jeux de miroirs qu'ils positionnent et font déplacer en fonction des mouvements de leurs adversaires. Le conseil des chefs possède toujours un miroir à son quartier général, qui se déplace lui aussi selon l'actualité. Ce miroir est couplé à celui d'un informateur mobile chargé de suivre le déroulement des opérations. Le miroir de Driss, celui qui est relié au palais par l'intermédiaire de Jareth Bekhar, reste entre les mains de l'espion. Par précaution, celui-ci le neutralise magiquement entre chaque conversation avec Bekhar, empêchant toute tentative de localisation.

## Acte III

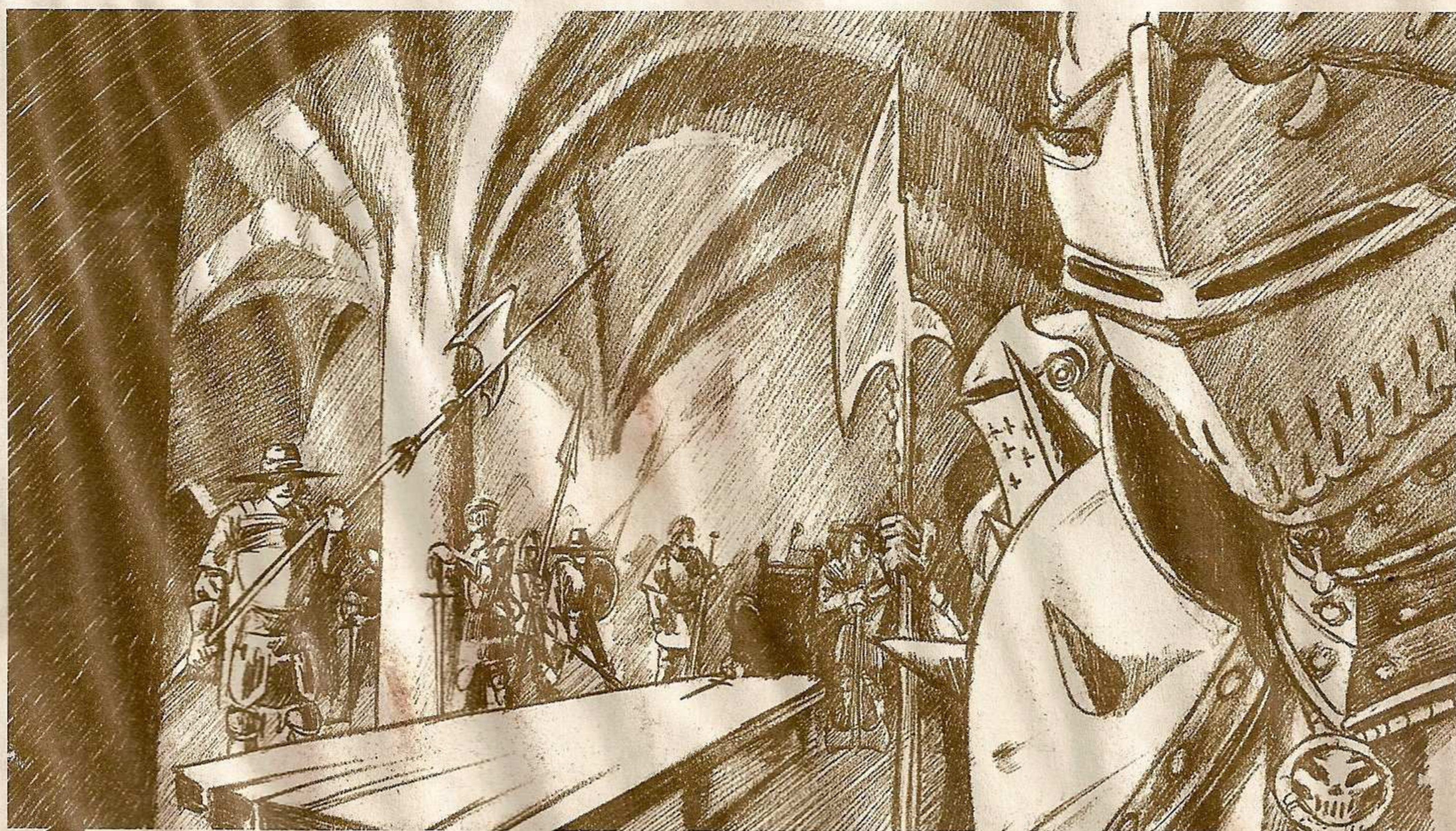
# GUERRE THERMONUCLÉAIRE GLOBALE !

## Mise en place

À partir de ce moment, les PJ sont tout à fait libres de leurs mouvements. Leur contrat officiel avec l'Empire peut être renouvelé à leur demande, mais Eirikson ne les force pas à prendre part au combat. S'ils ne font pas preuve d'initiatives, ils pourront être engagés pour remplir diverses missions militaires (observation, soutien, préparation tactique, direction de troupes). Vous pourrez donc alterner des séquences « commanditées » par Eirikson et des séquences « improvisées » par les PJ (voir plus bas). La guerre doit durer quelques mois, six tout au plus, et se terminer à la mort des principaux dirigeants des Alliés. La grande bataille finale aura lieu aux portes de Talabheim, en présence des PJ. Pour gérer le déroulement des combats, transformez les rounds en semaines et utilisez le petit système décrit en encadré page suivante.

## Les Alliés

L'armée des Alliés est composée de brigands, de révolutionnaires, de miséreux, de Skavens, d'hommes-bêtes, d'orques et autres sympathiques créatures que Kalaar et Driss ont rallié à leur cause. Plus de 6000 individus qui, heureusement, n'auront pas à se battre aux côtés les uns des autres. Chaque chef dirige sa propre unité et des réunions de concertation permettent aux dirigeants de mettre en commun leur matériel et leurs informations. Les Alliés mettent les cités à feu et à sang en s'attaquant à toutes sortes d'institu-



## LE SYSTÈME

### Pour Warhammer

La gestion des combats est calquée sur le système de résolution classique.

Les deux camps disposent d'une Capacité de Combat, d'une Force, d'une Endurance, d'un total de Points de Blessures et d'une compétence Stratégie (S) servant à simuler les choix tactiques et les mouvements des différentes troupes. Avant chaque tour de combat, les deux camps effectuent un jet de Stratégie. Un jet réussi accorde un bonus de 10% en CC et un bonus de 10 en Force (pour l'attaquant) ou en Endurance (pour le défenseur). Le défenseur peut utiliser sa CC pour contrer une attaque. Si l'attaque est réussie, le défenseur perd 1d6 x 100 Points de Blessure, plus la Force de l'attaquant.

Le nombre de Points de Blessures de chaque camp correspond à son effectif (5000 pour l'Empire, 6000 pour les Alliés).

Ainsi, vous saurez à tout moment combien il reste d'hommes dans chaque camp. Une réussite « critique » est obtenue si l'attaquant inflige un nombre de Blessures égal ou supérieur à dix fois l'Endurance du défenseur (600 pour l'Empire, 500 pour les Alliés). Une réussite critique double les pertes de Points de Blessures.

À chaque tour, l'attaquant frappe, puis le défenseur réplique. Effectuez un round de combat toutes les semaines. Après chaque tour, les armées qui ont subi des Blessures perdent automatiquement 2 en Force, 2 en Endurance et 5% en CC de façon permanente. Une armée qui ne subit aucun dommage durant un tour subit tout de même une perte égale à trois fois la Force actuelle de son adversaire. Ce système se veut simple et n'est proposé que pour servir de base à votre gestion personnelle des affrontements. N'hésitez ni à le modifier, ni à vous en passer.

### Les caractéristiques

#### Les Alliés

- CC : 60.
- F : 80.
- E : 50
- PB : 6000
- Stratégie : 60%.

#### L'Empire

- CC : 50.
- F : 70.
- E : 60.
- PB : 5000.
- Stratégie : 50%.

### Les modificateurs

Les caractéristiques de chaque camp peuvent être influencées par de nombreux facteurs. Appliquez les modificateurs suivants et pensez à traduire en chiffres le résultat d'éventuelles actions importantes des PJ.

#### Pour les Alliés

- Présence du dragon : +10% CC, +10F.
- 200 lances-feu : +5F, +5S.
- 50 lances-feu : -5F, -5S.
- Mort de Driss : -10S.
- Mort de Kaläär : -15S, -5F.

#### Pour l'Empire

- Présence du dragon : +10% CC, +10F.
- 350 lances-feu : +5F, +5S.
- 200 lances-feu : -5F, -5S.
- Actions des PJ : +/- 5 à 15% CC, +/- 5 à 15F/E/S.

tions, de bâtiments officiels et de garnisons militaires. Les petits villages de campagne sont pillés, rasés, incendiés. De nombreuses dissensions risquent d'éclater dès le premier mois de guerre, créant des armées d'orques indépendants, des groupuscules révolutionnaires... Les quartiers généraux des Alliés sont installés à Middenheim, dans les locaux gracieusement prêtés par les Skaavens. Leur chef, K'nar, assiste à toutes les réunions. De nombreuses petites annexes locales sont implantées dans les grandes cités.

### L'Empire

Le front commun de « chasse au Chaos » qui va s'opposer aux Alliés est constitué de soldats et de miliciens, d'aventuriers, de répurateurs, de templiers et autres groupes d'indépendants payés ou séduits par les chefs de guerre du projet. L'effectif total approche les 5000 combattants, prêtres et magiciens. Ces différentes sections se lancent à la poursuite des groupes armés des Alliés et se partagent entre expéditions et enquêtes urbaines.

Devant la guérilla menée par les hommes de Kaläär, aucune action de masse n'est envisagée. Dans un premier temps, les missions se limitent à des combats isolés, des chasses à l'homme dans les égouts, des patrouilles de campagne, etc. Tous les hommes affiliés à l'Empire sont munis d'une accréditation officielle et chaque groupe urbain sera équipé d'au moins un lance-feu.

### Que peuvent faire les PJ ?

La guerre doit servir de toile de fond à une foule de petites missions que les PJ doivent soit accepter, soit improviser. Utilisez Elrikson et le conseil pour fournir aux PJ des informations qui leur

permettront d'agir de leur propre chef. Voici, classés en fonction de leur difficulté de gestion (du plus simple au plus complexe), quelques exemples de ce qu'ils peuvent faire.

À partir de ces indications, mettez sur pied une ou deux aventures, et n'hésitez pas à en imaginer d'autres en fonction des actions et des volontés des PJ.

- Faire office de recruteurs en vue d'une bataille. Les PJ se trouvent dans une cité ou un village. Des messagers annoncent qu'une armée d'orques ou qu'une bande de pillards ont été aperçus à quelques jours de marche du lieu. Devant l'urgence, les PJ doivent réunir des hommes, organiser les fortifications et servir de généraux aux habitants. Selon le cas, ils peuvent être assistés ou guidés par un personnage connu, ou bien être envoyés sur les lieux par un membre du conseil.

- Servir de messagers entre Elikson et les dirigeants d'une grande cité, Middenheim ou Talabheim. Elikson et le conseil viennent de faire une découverte suite au rapport d'éclaireurs, de recherches magiques ou autre. Ils ont besoin de faire parvenir leurs conclusions, de demander de l'aide ou de prévenir les coordinateurs d'une grande cité. Les PJ doivent transporter le message, rallier un agent de l'Empire et éviter les embuscades.

- Suivre un groupuscule de rebelles armés qui ont été aperçus près d'Altdorf. Les patrouilles impériales de la capitale ont repéré ou été attaquées par une bande alliée aux abords d'Altdorf. Craignant un piège, le conseil préfère éviter d'envoyer un nombre important de soldats et envoie les PJ établir un bilan de la situation. Leurs ennemis se sont installés dans un bois, une clairière ou une grotte et attendent les ordres. Selon le cas, les PJ peuvent intervenir directement ou revenir à Altdorf pour demander du renfort.

- Participer à l'attaque d'un corps d'armée orque (ou skaven) installé dans les collines. Les coordinateurs d'une cité apprennent la présence d'une importante concentration de créatures et préparent un assaut. Les PJ sont invités à participer et peuvent servir de lieutenants, d'équipe autonome, d'espions, de renforts... Cette scène doit plonger les PJ dans le monde de la guerre organisée, de la campagne militaire. Elle peut être jouée seule ou dans le prolongement d'une aventure antérieure (espionnage, poursuite, etc).

- Accompagner Aradin et Valator à Middenheim. Les deux mages doivent retrouver les coordinateurs locaux pour remettre une information, renflouer les caisses de l'armée en silence ou rallier un groupe de mages de combat. Les PJ leur servent d'escorte jusqu'à la cité et continuent l'aventure avec les mages, dont la présence permet de mettre en scène des adversaires puissants et des créatures de même métal (tels que le chef des Skavens, Kalaar ou des démons invoqués).

- Se rendre à Middenheim pour enquêter sur les quartiers généraux des Alliés. De leur propre chef ou à la demande du conseil, les PJ se rendent à Middenheim pour espionner les Alliés, découvrir leur Q. G. et faire tomber quelques têtes. C'est

l'occasion de rencontrer le chef des Skavens, de descendre dans la cité souterraine, de combattre Kalaar, de découvrir les plans secrets des Alliés... Quoique les PJ décident de faire, vous n'aurez aucun mal à leur proposer quelques sympathiques aventures qui les tiendront en haleine jusqu'à la bataille finale. Dans la mesure du possible, veillez à les laisser traîner autour de Kalaar et des Skavens, multipliez les rencontres, les filatures, les découvertes, et impliquez-les dans la défense du royaume.

## Ce qu'il faut savoir

Le quartier général des Alliés, à Middenheim, est installé dans les souterrains. Ceux-ci grouillent de Skavens et servent de refuge à toutes sortes de créatures engagées, louées ou invoquées pour les combats. Si les PJ s'y intéressent, ils peuvent effectuer une descente et tomber sur les grottes aménagées où Kalaar, K'nar (le chef des Skavens, Skaven blanc, sorcier de niveau 3) et les lieutenants de plusieurs groupes sont en pleine réunion. Les orques s'occupent principalement des attaques rurales et délaissent les cités. Les Skavens sillonnent les souterrains et organisent quelques attaques urbaines et nocturnes. L'invocation de créatures (démons mineurs, élémentaires) donne lieu à des sacrifices rituels qui parviendront peut-être jusqu'aux oreilles des PJ. L'intervention de ces créatures donne lieu à des combats retentissants. Kalaar prend soin de ne pas s'exposer inutilement et ne quitte presque jamais Middenheim. Si le dragon s'est allié au sorcier, il effectue un ou deux raids sur les forces impériales avant de regagner définitivement sa grotte. S'il a rejoint le camp des PJ, il accepte le même nombre d'interventions avant de prendre congé. Pour tous les combats que les PJ seront amenés à effectuer, utilisez les créatures et les archétypes de carrière décrits dans les règles. Sachez que

les Alliés ne disposent que d'une faible puissance magique (ils ont beaucoup de sorciers, mais ils sont peu puissants). En revanche, de nombreux mages de bataille affiliés à l'Empire sont présents dans le camp des bons. Quant aux prêtres de Sigmar et d'Ulric, ils sont à la fête! Des soins pourront être dispensés à n'importe quel moment si les PJ ou leurs compagnons en ont besoin.

## La grande bataille finale

Le dernier événement de la campagne aura lieu aux portes de Talabheim. Normalement, les Alliés devraient perdre progressivement du terrain et se limiter, faute d'effectifs, à de petites attaques isolées. C'est pourquoi ils décident de frapper un grand coup en pressant leurs dernières troupes vers Talabheim, alors que quelques coordinateurs se réunissent pour mettre au point une grande offensive. Quoique qu'il arrive, les Alliés trouvent au moins deux mille hommes pour se lancer à l'assaut des murailles de la cité.

Selon les événements précédents, cette ultime armée comporte plus ou moins d'orques, de Skavens et de créatures du Chaos, mais elle est forcément dirigée par Kalaar (à moins qu'il n'ait été tué par les PJ) et par Guruk, le chef des orques. De leur côté, les soldats impériaux sont en sous-effectif. La cité compte toujours sa garnison résidente mais les coordinateurs, qui ont misé sur la discrétion et la faiblesse de leurs adversaires, n'ont pas levé de troupes supplémentaires. Les PJ doivent obligatoirement être présents. Ils peuvent avoir été convoqués à la réunion, arriver en retard et tomber sur les débuts du siège, intercepter des messages entre différents groupes convergeant vers la cité, se trouver à Talabheim avant la réunion, etc. Les Alliés arrivent en petits groupes et se rassemblent à deux ou trois jours de marche de la cité, où ils dressent leurs campements. Ensuite, ils lancent leurs troupes unifiées à l'assaut.

Gérez le déroulement du combat comme les précédents. Si vous utilisez le système, considérez que les Alliés ont B 2000, S 50; et que l'Empire a F 30/70, E 80/40, B 2500 (n'oubliez pas que les actions des PJ peuvent modifier les caractéristiques des armées!). Si les soldats impériaux quittent la protection de leurs enceintes pour aller attaquer, leur Force passe de 30 à 70 et leur Endurance est réduite de moitié, tombant à 40.

Tant que les Impériaux restent en position de défenseurs, toutes les pertes de Blessures qu'ils infligent sont divisées par deux. Effectuez un jet toutes les deux heures ou, plus simplement, multipliez par trois le résultat d'un unique tour de combat, qui correspondra aux pertes d'une journée entière.

Le fait de lancer un jet toutes les deux heures peut permettre aux PJ de suivre l'évolution des opérations mais, s'ils sont absents pour le début ou qu'ils préfèrent rester dans la cité pour coordonner les actions, vous pouvez fort bien ne lancer qu'un jet par jour.

KALAAR



**Julien Blondel**  
**illustration : Michaël Tognotti**  
**plan : Cyrille Daujean**

## Épilogue

La morale « héroïque » de la chose voudrait que les PJ prennent part à la bataille, qu'ils tuent Kalaar et qu'ils sortent indemnes de tous les combats... Après le siège de Talabheim, qui devrait durer une semaine tout au plus, les soldats impériaux réussiront vraisemblablement à défaire les hordes alliées et le conseil à ramener le calme sur le royaume. Les réseaux seront démantelés les uns après les autres (les PJ peuvent participer), les cités seront nettoyées, les lances-feu tombés aux mains de l'ennemi seront récupérés et les autres feront les choux gras des contrebandiers. Précisons que la silice fera vite défaut et que les heureux possesseurs de lances-feu seront obligés d'abandonner leurs armes. Les PJ sont largement récompensés pour leurs actions et gratifiés d'un titre, s'ils le désirent. Les PJ qui souhaitent profiter de l'occasion peuvent partir étudier quelque temps avec les mages de Midenheim, intégrer la structure militaire impériale, découvrir les bibliothèques de Nuln et d'Altdorf dans d'excellentes conditions, ou encore tourner le dos à tous ces avantages pour retourner prestement planter des navets dans leur jardin.

Si vous voulez donner une suite, vous pouvez utiliser le dragon pour des aventures mystiques, Allan Norkin pour des contrats

variés, Willem Elrikson pour des missions « impériales », O'Doom pour des rencontres folkloriques ou encore les éventuels survivants du côté des Alliés : le chef des Skavens, un démon mineur convoqué, etc.

## D es XP ! Des XP !

Les objectifs suivants ne vous sont donnés qu'à titre indicatif, n'oubliez pas de chiffrer toutes les initiatives des PJ.

- Pour toute action ou découverte mettant en péril les Alliés, la Peine Ombre, la guilde du Croissant et leurs dirigeants : 25 points.
- Pour toute action ou découverte bénéfique à l'Empire et au conseil : 25 points.
- Pour retrouver Gummerman : 40 points.
- Pour éliminer Kalaar : 150 points.
- Pour éliminer Driss et Tanker : 80 points.
- Pour rapporter l'œuf au dragon et nouer une alliance avec lui : 200 points.



ALLAN NORKIN

## L ES PNJ

### Pour Warhammer

#### Les brigands

Mis à part les tire-laine envoyés par Kalaar au début de l'acte I, tous les brigands du scénario sont soit des voleurs, soit des racketteurs. Ils sont dotés de l'équipement et des compétences de base de leur carrière. Les lieutenants des deux réseaux et les hommes de Driss sont des sergents mercenaires. Ils possèdent les compétences de base mais leur arme principale est à +10% à la CC.

#### ► Les tire-laine

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 3 | 35 | 33 | 3 | 3 | 6 | 40 | 1 | 38  | 30 | 30  | 30 | 30 | 35  |

#### ► Les voleurs

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 40 | 42 | 3 | 3 | 7 | 42 | 1 | 40  | 30 | 32  | 30 | 30 | 40  |

#### ► Les racketteurs

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 52 | 48 | 5 | 6 | 10 | 40 | 2 | 35  | 42 | 32  | 38 | 33 | 40  |

#### ► Les sergents mercenaires

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 50 | 52 | 4 | 4 | 11 | 50 | 2 | 40  | 42 | 40  | 40 | 44 | 40  |

#### ► Gurt Tanker, assassin humain

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 62 | 54 | 3 | 5 | 12 | 60 | 4 | 52  | 50 | 52  | 48 | 46 | 50  |

Équipement : Épée (+1 A, +2 dom), tromblon, miroir d'omnivision

#### ► Brisgard, assassin humain

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 54 | 50 | 3 | 4 | 9 | 56 | 2 | 54  | 48 | 40  | 40 | 38 | 44  |

Équipement : Rapière, dague empoisonnée (avec une dose généreuse d'humanicide).

#### ► Kalaar, illusionniste humain de niveau 4

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 38 | 32 | 2 | 3 | 8 | 72 | 1 | 60  | 63 | 68  | 58 | 65 | 35  |

PM : 45.

Sorts : tous les sorts et toutes les compétences d'illusionniste, plus les sorts de nécromancie niveau 1 et 2.

Équipement : Anneau de sorts (Ténèbres illusoire, Boule de feu et Éclair) contenant 18PM, miroir d'omnivision, dague (d'animation, +2 aux dommages).

#### ► Driss, espion humain

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 52 | 48 | 3 | 4 | 10 | 62 | 2 | 56  | 42 | 53  | 68 | 35 | 56  |

Équipement : Épée (+10% I, +1 dom), amulette de fer +10%.

#### ► Allan Norkin, capitaine mercenaire

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 76 | 62 | 4 | 6 | 12 | 53 | 3 | 40  | 72 | 40  | 54 | 42 | 48  |

Équipement : Cotte de mailles en mithril +1, épée bâtarde (+10% CC, +2 aux dommages), rapière.

#### ► Le dragon

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | CI | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 52 | 0  | 7 | 8 | 62 | 40 | 4 | -   | 78 | 62  | 80 | 88 | 30  |

Spécial : Immunité aux feux de toutes origines, fusion dans la roche, assaut de pierres (comme le sort élémentaire) une fois par tour.

Souffle : une fois par tour, Force 7, 2d6+2 points de dommage, cône de 24 mètres de long pour 6 de large (n'affecte ni le métal, ni la pierre).

Attaques : 2 coups de pattes, 1 morsure, 1 coup de queue.