

Farces et Maléfices

Un scénario pour Warhammer le jeu de rôle fantastique
(version 2)

Un scénario de Trompillon

Avant propos

Cette aventure a été conçue pour des aventuriers en première ou début de deuxième carrière. Elle peut être intercalée dans une campagne ou lors d'un voyage et elle est conçue pour des aventuriers se connaissant même depuis peu. Etant donné la taille modeste du village, elle peut être située partout dans l'empire.

Synopsis

Les Pjs, lors d'un voyage vont faire halte dans une petite bourgade. Depuis peu, des dégradations et méchantes farces ont lieu dans ce hameau paisible. Les Pjs vont recevoir une offre intéressante du bourgmestre pour « coincer un sale gamin » mais au fur et à mesure ils vont se rendre compte qu'il s'agit d'un mystère plus dense...

Prélude

Pour toi ô Mj, voici un résumé de ce qu'il s'est passé juste avant que les Pjs n'arrivent dans cette bourgade :

Il y a de cela quelques mois un chaman goblin du nom de Duk-Duk apprit l'existence d'une tombe dans les environs de Lochen, cette tombe est le lieu de repos d'un ancien chaman goblin très respecté en son temps, l'inventeur d'un maléfice permettant de s'insinuer petit à petit dans l'esprit des humains. Duk-duk rechercha activement ce tombeau et le découvrit à environ une dizaine de kilomètres du village, dans ce tombeau subsistait l'ancienne formule pour déranger l'esprit des humains. Duk-duk déchiffra patiemment la formule, il s'avéra que le rituel nécessitait des composants particuliers. Alors le sournois goblin eut une idée, il vivait dans les parages un ogre ermite, stupide comme tout ceux de sa race, et le chaman réussit (à force de nourriture et alcools offerts) à s'en faire un ami. Il envoya ensuite l'ogre faire ses propres courses dans le village car il lui fallait des ingrédients que seuls les humains pouvaient fournir, tout en sachant que personne là-bas n'aurait assez de cran pour s'opposer à l'ogre. Pour garder cette affaire discrète l'ogre paya rubis sur l'ongle à chaque passage et ne causa pas de grabuge suite aux recommandations du Gobelin. Bientôt il eut assez de composants et commença son rituel chaque nuit. Tout d'abord cela ne marcha guère mais au bout de quelques nuits, un premier villageois sous le contrôle du Gobelin vint piétiner quelques fleurs. Le maléfice commençait...

Les Pjs arrivent alors que le maléfice commence à embobiner plus de victimes et les dégradations deviennent plus importantes. Si personne n'intervient, on peut s'attendre aux premiers meurtres dans moins d'une semaine...

Chapitre 1 : Une bien paisible bourgade

1-1: Plan du village de Lochen et introduction

1-2: Travail de ferme ?

1-3: Le maire paye cher !

Chapitre 2 : L'enquête débute

2-1: Plusieurs suspects ?

2-1-1 : Description des personnages importants

2-2: Des rumeurs inquiétantes

Chapitre 3 : Une nuit mouvementée

3-1: Une sorcière ?

3-2: Le maire intervient

Chapitre 4 La bonne piste?

4-1: L'arrivée d'un ogre

4-2: Des gobelins

4-3: Un endroit mystique

Chapitre 5 Juge Juré Bourreau

5-1: Le buté répurgateur

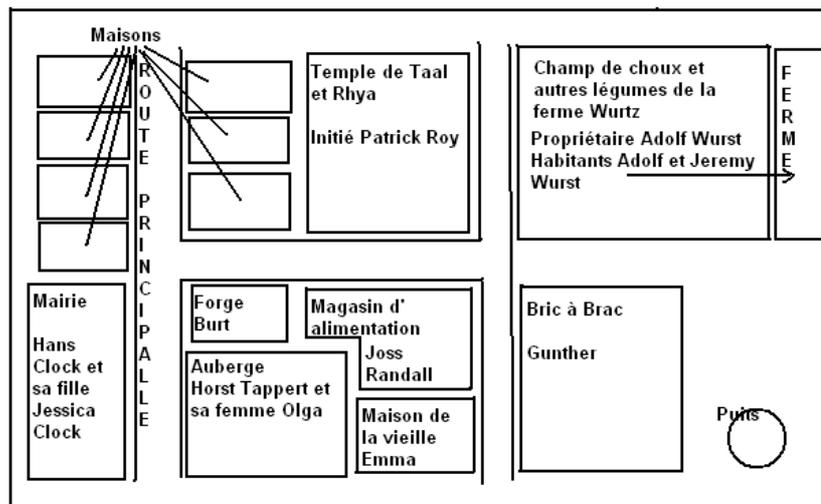
5-2: Bûcher... ou pas ?

5-3: Bestiaire de l'aventure

Chapitre 1 : Une bien paisible bourgade

1-1

SCHEMA DU VILLAGE DE LOCHEN



Il se fait tard, les Pjs ont pas loin d'une journée de marche dans les pieds et un brin de repos serait le bienvenue, ça tombe bien! Plusieurs lueurs sont à l'horizon, et la bourgade de Lochen est en vue. Les Pjs s'approchent donc du bourg, sentant presque l'odeur des haricots au lard fumant dans la marmite de l'auberge, ils peuvent voir que la ville comporte une vingtaine de bâtiments. L'auberge est à l'entrée du village en face de la mairie.

L'accueil au « Sanglier rôti » est très chaleureux, un grand gaillard aux tempes grisonnantes s'empresse de souhaiter la bienvenue aux Pjs et les installe à une table dans la salle commune comptant une dizaine de personnes. L'homme s'assoit avec les Pjs et claque des doigts, une grosse femme leur apporte des choppes d'ale : Le verre de l'amitié s'exclame le grand homme, je me nomme Horst Tappert, tenancier de cette auberge, qui êtes-vous donc et que faites vous par ici?

(Horst est très sympathique mais cherche tout de même à savoir si ses clients sont des gens bien et qu'ils ne ficheront pas le trouble dans son auberge ni dans sa ville)

Les Pjs peuvent discuter un peu avec Horst, si ils réussissent un test de commérage facile (+20), Horst pourra même leur confier une des rumeurs de la liste A. (**Horst pourrait leur dire la rumeur 1 pour commencer, réservez les autres pour plus tard dans l'aventure**) Horst reprendra ensuite son service. Vous pouvez également faire faire un test de perception auditive assez difficile (-10) (vu le brouhaha) pour entendre une autre rumeur dans la liste A (la 3), si vos Pjs décident d'écouter un peu les rumeurs.

Liste A Rumeurs:

1-Depuis peu, certains villageois sont victimes de farces (**vrai**)

2-Le fils du fermier est secrètement amoureux de la fille du maire (**vrai**)

3-Un esprit malin punit ceux qui ont de mauvaises pensées en leur faisant de méchantes farces (**faux**)

4-Un ogre vient souvent au village acheter des choses farfelues (**vrai**)

5-La fille du maire est une sorcière, elle pratique la magie noire (**faux**)

6-Gunther, le propriétaire du bric à brac à une fortune de plus d'une centaine de Mark planqué sous son comptoir (**faux**)

Les Pjs pourront manger la spécialité locale, le fameux sanglier rôti pour 5 sous, ils ont le choix à une chambre privée à l'étage (1lit double) pour 10pa ou alors la salle commune pour 5sous chacun.

Si les Pjs choisissent la chambre privée, ils feront tous de mauvais rêves (**le rituel, qui à lieu toutes les nuits commence doucement à les troubler**) mais ces rêves seront effacés au réveil (celui qui réussit un test d'intelligence difficile (-20) pourra vaguement se rappeler de rêves étranges et désagréables)

Si les Pjs décident de dormir dans la salle commune, ils seront en compagnie d'un homme (cuvant son vin à l'auberge pour ne pas se faire engueuler par bobonne). Au beau milieu de la nuit, ils feront un **test de perception difficile** (-20) (à moins que vous ayez des Pjs paranos qui font des tours de gardes même dans l'auberge) si un Pj réussit son test il sera réveillé et verra l'homme se lever, les yeux fermés et les mains devant soi, il(s) devrai(en)t comprendre que l'homme est somnambule et sur un **test de Connaissances générales Empire** facile (+20) réussi qu'il ne faut pas le réveiller car cela porte malheur dans le vieux monde*, celui-ci se dirigera vers la sortie arrière et si un des Pj le suit il verra l'homme uriner sur du linge qui séchait dehors pour ensuite retourner se coucher.

* Si au cours de l'aventure, un Pj réveillait un somnambule, celui-ci crierait de surprise et serait complètement désemparé, plus tard il se rappellera tout juste d'une voix aiguë.

1-2 Travail de ferme ?

Les oiseaux gazouillent, le soleil se lève, c'est le matin, vos Pjs ont passé une nuit agitée et se remettent en route, cependant quelqu'un les attends à l'entrée de l'auberge, il s'agit d'un homme assez âgé et de son fils d'environ 17 ans, l'homme s'approche des Pjs :«

- Bonjour messieurs, je m'appelle Adolf Wurst, je suis le propriétaire de la ferme d'à coté, cette nuit presque toute ma récolte de choux a été piétinée, c'est un acte de vandalisme pur et simple!! s'indigne le vieil homme. Alors voilà, j'aurais bien besoin d'un gars courageux (il s'adresse alors plus précisément aux Pjs plutôt « campagnards ») pour m'aider à récolter les choux encore bons, trier les inconsommables et m'aider à replanter, il faut que ça soit fait aujourd'hui et la paye sera conséquente!

Adolf déclarera n'avoir besoin que d'une seule personne et sera catégorique sur ce point. Le salaire offert par Adolf sera de 2pa avec le repas du midi offert (ce qui est plutôt un bon tarif, si l'un des Pj à été fermier il se verra octroyer une prime de 5 sous) Si l'un des Pjs accepte, il passera la journée à travailler à la ferme, dans la matinée il découvrira des traces de pas et sur un **test de survie moyen**

réussi, il constatera que l'homme à qui appartiennent ces empreintes (qui ne sont ni celles d'Adolf et Jeremy Wurst) boite car le pied droit s'enfonce plus que l'autre dans le sol.

1-3 Le maire paye cher !

A peine les Pjs auront-ils quitté Wurst qu'une voix les interpellera, ils verront alors un homme venir au pas de course vers eux, après avoir repris son souffle il se présentera : Bonjour messieurs, je me nomme Hans Clock bourgmestre de Lochen, pourrais-je vous entretenir quelques minutes? **Les Pjs doivent répondre oui bien sur!!! Sinon changez-en :D**

Le maire conviera alors les Pjs à venir à la mairie pour discuter tranquillement (la mairie qui est en face de l'auberge) :

Bonjour messieurs, j'ai oui dire que vous étiez des aventuriers n'est-ce pas? J'ai sûrement un travail à vous proposer, un petit travail tranquille d'investigation ; voilà depuis quelques temps, à vrai dire seulement trois jours, nous avons des petits ennuis dans le village, un vandale sévit et à commis plusieurs dégradations. Cela à commencé par le parterre fleuri de la mairie qui à été piétiné il y a trois nuits, ensuite plusieurs carreaux de maisons de particuliers ont été brisés et l'eau du puits à été souillé avant hier, pour finir la nuit dernière, presque toute la récolte de légumes du père Wurst à été piétiné, les bancs du temple de Taal et Rhya ont été saccagés et la vieille Emma est venu me voir pour me dire qu'on avait uriné sur son linge. Cela commence à dépasser les bornes! (le maire monte de ton) Ce voyou quel qu'il soit doit être arrêté, alors j'ai pensé à vous, vous êtes extérieur au village et il paraît que les aventuriers sont doués pour résoudre les enquêtes et déjouer les énigmes, qu'en pensez-vous?

A ce moment peut être que les Pjs ne seront pas trop « chaud » pour mener l'enquête, dès que le maire apercevra un dépit ou une hésitation de la part des Pjs il ajoutera :

Oh au fait, je ne vous ai pas parlé du salaire que je comptais vous offrir, si vous m'arrêtez ce jeune brigand dans les trois jours, je vous offre la somme de 8 couronnes d'or chacun !! **(une fortune !!)**

Cette récompense peut être augmenté de 2co sur un **test opposé de marchandage**.

Si les Pjs refusent, et bien la quête est terminée, le maire déçu leur demandera de quitter la ville le jour même... ils apprendront cependant dans quelques jours que les habitants du paisible village de Lochen se sont tous entre-tués mystérieusement...

Chapitre 2 : L'enquête débute

2-1 : Plusieurs suspects ?

Bon vos Pjs ont bien évidemment accepté cette mission, maintenant à eux de mener leur enquête Comme le scénario pour cette partie n'est pas linéaire, voici un résumé des lieux et personnes importants de la ville, libre aux Pjs de mener leur enquête comme ils le désire.

2-1-1 : Personnages importants

Hans Clock Bourgmestre de Lochen

Le maire de Lochen est un individu respecté dans son village, par le passé il a connu les « joies » de la politique dans une grande ville mais il est retourné dans son village natal pour en devenir l'administrateur et le maire. Il a la langue bien pendue et sait se montrer subtil, il est ferme quand à ses décisions et honnête avec le peuple, toutefois si les Pjs n'arrivent pas à sauver sa fille en fin de scénario, il se montrera haineux et colérique.

Carrière : Politicien (ex-Régisseur)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35(+5)	25	30	32	29	40	38	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	1	0

Compétences : Charisme +10, Baratin, Commandement, Comméragé, Connaissances académiques (droit, généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Marchandage, Lire/Ecrire, Perception.

Talents : Etiquette, Eloquence, Orateur né.

Armure : Veste de cuir de qualité exceptionnelle (sur mesure)

Points d'armure : Corps, Bras : 1

Arme : Epée longue de qualité exceptionnelle (+5 CC)

Dotations : Habits de qualité, Bourse contenant 4co, 6pa (L'argent pour les Pjs se trouvant à la mairie qu'il possède)

Horst Tappert Aubergiste

Horst Tappert est un des piliers de ce modeste village, tous les gens du coin se retrouvent ou se sont retrouvés dans son auberge, c'est LE lieu de rassemblement du village, par conséquence Horst connaît tout le monde et est connu de tous, il est sympathique mais se méfie des étrangers car il a du plus d'une fois mettre de l'ordre dans une rixe. Il a un caractère franc mais il est facilement influençable par sa femme qui s'occupe plus du chiffre d'affaire que de l'état d'âme de ses clients.

Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	26	37	40	30	33	34	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Lecture sur les lèvres, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Lire/Ecrire, Evaluation, Langue (Bretonien, Reikspeil) Marchandage, Métier (Cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool.

Talents : Combat de rue, Coups assommants.

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Matraque (Gourdin)

Dotations : Son auberge et tout ce qu'elle contient (3co, 18pa, 30 sous dans la caisse qu'il vide tous les soirs)

Burt Forgeron/Maréchal-Ferrant

Burt est le type d'homme qui ne pose jamais de problèmes et qui ne se fâche avec personne, il s'entend avec tous et passe relativement inaperçu, aucun « cancan » ne le touche et c'est une personne intègre. Tous les habitants de Lochen seraient bien surpris si les Pjs venaient à le soupçonner. Burt est veuf et se consacre à son travail sans sourciller.

Carrière : Artisan

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	28	40	35	32	30	31	29
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Soins des animaux, Conduite d'attelages, Evaluation, Langage secret (Langage de guilde), Lire/Ecrire, Marchandage, Métier (Forgeron, Maréchal-Ferrant), Perception.

Talents : Dur en affaires.

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : Corps : 1

Arme : Marteau de Forge (Masse)

Dotations : Forge, stock léger d'arme, 8co

Patrick Roy Initié

Le jeune initié (vingt cinq ans environ), gardien du temple de Taal et Rhya est quelqu'un de cultivé, c'est le seul dans le village hormis le maire à avoir fait quelques études. Il est bon et possède la foi envers Taal et Rhya, il s'occupe de son mieux de ses paroissiens et à toujours une oreille prête à écouter les petits malheurs des gens du village. Il a été profondément choqué par le vandalisme du temple mais au fond de lui, il est déjà prêt à pardonner à « l'âme égarée qui à fait cela »

Carrière : Initié

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	34	25	35	32	36	38	37
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Connaissance académiques (Astronomie, Théologie), Langue (Reikspiel, Classique), Lire/Ecrire, Perception, Soins.

Talents : Eloquence, Réflexes éclair, Sociable.

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Dague

Dotations : Robe de prêtre, symbole religieux de Taal et Rhya

Adolf Wurst Paysan

Le vieux Wurst comme on l'appelle paraît avoir 80 ans tant il est voûté et qu'on à l'impression qu'il va tomber à chaque pas, mais il n'en est rien, cet homme a 50 ans tout juste et est plus robuste qu'il n'y paraît. C'est aussi « l'homme de caractère » du village, il ne se passe pas une journée sans qu'il vocifère, reproche ou maudisse quelque chose ou quelqu'un. Les gens du village disent que son fils est bien gentil de supporter les humeurs du vieux à longueur de journée. Mais le vieux Wurst reconnaît le bon travail et est plus gentil avec son rejeton qu'il n'y paraît. Malheureusement il se méfie grandement des elfes et de la magie et sera l'un des premiers à accuser la fille du maire.

Carrière : Paysan

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	20	31	38	27	28	28	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Soins des animaux, Conduite d'attelages, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Métier (Fermier, Cuisinier), Jeu.

Talents : Camouflage rural, Fuite.

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Bâton

Dotations : Ferme et Champs environnants

Jeremy Wurst Paysan

Le jeune Jeremy est un amoureux transi, il faut dire qu'à Lochen la seule fille de son âge est celle du maire. Il passe ses journées à penser à elle et le soir, il va sous sa fenêtre lui chanter la sérénade, profitant de sa belle voix. Jeremy a aussi une autre activité notoire, c'est un très bon braconnier, son père laisse faire et pour cause, nombreux sont les « extras » de lapin dodu ramené par le fiston. Jeremy s'est fabriqué lui même un arc long et l'utilise avec brio. Il est horrifié quand il entend les rumeurs sur la « soi-disant » magie noire de Jessica.

Carrière : Paysan

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	36	30	28	35	30	28	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Soins des animaux, Métier (Fabricant d'arcs, Fermier), Escalade, Dissimulation, Natation, Emprise sur les animaux, Expression artistique (Chanteur).

Talents : Camouflage rural, Maîtrise (Arcs)

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Gourdin et Arc Long (mais il n'a pas souvent son arc sur lui seulement quand il va braconner)

Dotations : Rien

Gunther Marchand

Gunther ne s'intéresse à rien hormis son chiffre d'affaire et la possibilité d'augmenter encore son chiffre d'affaire, il ne laissera pas passer une bonne affaire et certains disent qu'il est un peu radin ;) Curieusement il est toujours au courant des nouveautés en ville alors qu'il ne sort jamais de chez lui. Si les Pjs veulent l'interroger ou lui parler il ne s'en sortiront pas sans lui avoir acheté une babiole. Gunther en tant qu'ancien mercanti vend de presque tout, très souvent en mauvais état. Il boîte du pied gauche.

Carrière : Mercanti sédentaire (ex-Chiffonnier)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	28	28	30	30	35	33	38
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	3	4	0	0	0

Compétences : Evaluation +10, Comméragage +10, Conduite d'attelages, Fouille, Marchandage +10, Perception, Métier (Marchand)

Talents : Code de la rue, Dur en affaires, Dur à cuire, Sociable, Grand voyageur, Résistances aux maladies.

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Gourdin

Dotations : Sa Boutique et tout ce qu'il y a dedans.

Joss Randall Boulanger/Boucher/Maraîcher

Joss est un peu comme Burt il ne fait pas beaucoup parler de lui, il est boulanger/boucher et achète les légumes du père Wurst pour en faire des plats cuisinés. C'est le commerçant pour tout ce qui touche à l'alimentation dans le village. Sa femme et lui forment un couple d'honnêtes travailleurs. Le couple n'est pas particulièrement intelligent et on peut apprendre plusieurs rumeurs farfelues de leur part.

Carrière : Artisan

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	30	33	34	32	26	30	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Comméragage, Conduite d'attelages, Evaluation, Lire/Ecrire, Langage secret (Langage de guilde), Marchandage, Métier (Boulanger, Boucher), Perception.

Talents : aucun

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : Corps 1

Arme : Epée caché sous le comptoir

Dotations : Magasin avec tout ce qu'il renferme, 1co, 6pa dans la caisse

La Vieille Emma Ancienne Serveuse

La vieille Emma était au service de l'ancien propriétaire de l'auberge avant que Horst la rachète, ne voulant pas de personnel excédentaire, Emma dut quitter son travail, de plus elle était déjà âgée à cette époque. Le village ne voulant pas laisser une femme seule (son mari s'est fait tué par des bandits il y a longtemps et elle n'a jamais voulu se remarier ou même avoir d'aventures) elle est devenu la Blanchisseuse officielle de Lochen, Emma à un caractère particulièrement peu sociable a tel point qu'il faut un **test de sociabilité moyen** pour qu'elle daigne accepter qu'un étranger lui parle (Sinon elle reste stoïque dans le silence ou elle rentre chez elle)

Carrière : Serveuse

Race : Humaine

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
<i>21</i>	<i>19</i>	<i>20</i>	<i>22</i>	<i>24</i>	<i>29</i>	<i>30</i>	<i>25</i>
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
<i>1</i>	<i>6</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>

Compétences : Baratin, Comméragé, Fouille, Escamotage, Evaluation, Métier (Blanchisseuse), Perception.

Talents : Fuite

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Balai (Arme improvisée)

Dotations : Cabane (à l'intérieur caché sous une latte, les économies de toute une vie : 4co, 20 pa, 60pc,)

Répurgatrice Regina Pike

N'intervient qu'en fin de scénario, Régina est assez jolie malgré une grande balafre sur le visage, elle à l'air sévère et un regard glacial.

Elle est buté et si elle a le moindre doute elle préférera punir un innocent que de laisser échapper un coupable. C'est une fière Sigmarite au service de l'Empire. Une fois sa décision prise, elle va jusqu'au bout.

Carrière : Répurgateur (ex-Champion de Justice, ex-Sergent)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
<i>52 (+5)</i>	<i>52</i>	<i>38</i>	<i>43</i>	<i>43</i>	<i>30</i>	<i>48 (+5)</i>	<i>32</i>
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
<i>3</i>	<i>14</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>

Compétences : Charisme, Commandement +10, Comméragé +10, Connaissances académiques (Magie, Nécromancie, Théologie, Stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Tilée), Déplacement silencieux, Equitation, Fouille, Intimidation +10, Langue (reikspiel, tiléen), Perception +10, Esquive +10.

Talents : Maîtrise (armes lourdes, fléaux, arbalètes, armes de jet, armes paralysantes) Menaçant, Parade éclair, Tireur d'élite, Sixième sens, Valeureux, Coups assommants.

Armure : Armure de plaques complète

Points d'armure : 5 partout

Armes : Arbalète de poing, épée 1M de qualité exceptionnelle +5CC, +5FM, Fléau.

Dotations : 10mètres de corde, Menottes, Briquet à amadou, torche, 4co.

2-2 Des rumeurs inquiétantes :

Comme ce scénario n'est pas linéaire libres aux Pjs de mener l'enquête comme il le désirent, il y a fort à parier qu'ils iront interroger les habitants du hameau, voici une description de ce que les Pjs

pourront apprendre (à compléter avec la description des personnages importants)

Chez Horst Tappert :

Lui et sa femme n'ont rien vu personnellement, pour eux cela ne peut pas être quelqu'un du village car Horst et sa femme connaissent personnellement tous les habitants et aucun d'eux n'aurait pu faire cela. Sur un **test de commérage facile** (+10) avec Olga celle-ci leur apprendra qu'elle pense que c'est un esprit farceur qui se venge sur le village sans doute à cause du passé du maire (Fausse rumeur, le maire est quelqu'un d'intègre, son seul défaut pour la populace, il a vécu à Nuln par le passé). Les Pjs n'apprendront rien de vraiment intéressant de ces deux-la. Par contre se trouve dans l'auberge une vieille femme moche (pleine de verrues) en train de boire, elle essaiera de parler aux Pjs et leur donnera la rumeur n°5 sur la fille du maire soi-disant sorcière, elle trouvera tout un tas de raisons, par exemple :

- Vous trouvez ça normal d'être aussi belle tandis que d'autres accumulent verrues et dents cassées ? (elle parle bien sur d'elle)

- Elle a conclu un pacte avec les enfers! Elle passe ses journées dans le sous-sol de la mairie à étudier la magie noire, les ennuis qui touchent Lochen viennent de cette magie je vous le dit !!

- Ses airs de sainte-nitouche ne prennent pas avec moi, c'est une sorcière de la pire espèce !

Les Pjs n'obtiendront rien de plus de cet endroit.

Le couple est peu réceptif au sortilège du gobelin.

A la mairie :

Le maire gère les affaires de la ville mais accueillera sans soucis les Pjs, il n'a rien de plus à leur apprendre que ce qu'il leur a dit mais répondra volontiers à leurs questions.

A la mairie, il y a aussi une bonne répondant au nom de Frieda, elle est particulièrement timide et ne dira absolument rien de négatif sur la mairie et les gens qui y habitent.

Vit aussi à la mairie Jessica la fille du maire, cette jeune femme est innocente de toutes les accusations qui lui seront jetés à la figure, elle est gentille, presque naïve et passe ses journées à faire de la couture pour se fabriquer des vêtements et en vendre certains.

Si les Pjs veulent l'interroger, le maire ou la bonne leur dira qu'elle est indisponible (elle fait de la couture au sous sol tranquillement mais n'aime pas être dérangé) Rendez les explications de son indisponibilité vaiseuses histoire de faire douter les Pjs, si ceux-ci insistent, le maire se fâchera, interdisant aux Pjs d'accuser sa fille et leur ordonnera de la laisser tranquille. (si c'est à la bonne que les Pjs s'adressent elle ira chercher le maire)

(Tout cela est fait pour amuser le Mj et faire naître des doutes dans l'esprit des Pjs :P)

Les Pjs essaieront peut-être de voir la fille du maire en cachette, faites tout pour faire échouer leur plan (à moins d'un plan particulièrement génial mais même si ils réussissent cachez leur un petit quelque chose), il est primordial que le doute s'installe.

Jessica est tout de même coupable de quelque chose mais ne s'en souviens absolument pas, c'est elle qui a dégradé le temple et pillé le tronc commun du temple la nuit dernière charmé par le sortilège goblinoïde.

La Forge de Burt (L'enclume et le Marteau) :

Comme indiqué dans son profil Burt est le genre de type qui ne fait pas d'histoires, la seule chose qu'il pourra leur indiquer est que quelqu'un à essayer de forcer sa porte de derrière il y a deux nuits de ça mais qu'il a fabriqué lui-même son verrou. Burt à une grosse voix et cite Sigmar à tout bout de champ. Il n'a aucune explications sur les récents événements et n'a encore moins de suspicions sur quelqu'un. Les Pjs n'apprendront rien d'intéressant de sa part. Lui même est peu réceptif aux

charmes du Gobelin.

Le Temple de Taal et Rhya :

Saccagé la nuit dernière, L'initié Patrick Roy est profondément choqué, sa foi est sincère et les actes malveillants contre son dieu le révolte. Il est lettré et parlera avec douceur aux Pjs tentant de répondre au mieux à leurs questions, lui aussi voit mal quelqu'un du village faire ce genre de choses et il les connaît bien. Contre un **test de Charisme moyen** réussi, Patrick admettra faire d'étranges rêves ces derniers temps, il y a trois jours il s'est vu arracher les plantes dans le parterre fleuri de la mairie et le lendemain les fleurs étaient piétinées. Bien sûr ce ne sont que des rêves mais il avouera que cette coïncidence l'a troublé. Avant de partir il exhortera les Pjs à se montrer clément avec : « l'âme égaré qui a fait cela. »

Magasin d'alimentation :

Joss randall ne sait rien et n'a rien fait. Lors de son interrogatoire les Pjs s'apercevront que l'homme n'est pas des plus futés et que celui-ci cherchera surtout à leur vendre son « Boeuf en daube » sa meilleure recette. Sa femme est plus causante mais surtout pour dire des âneries, il est vrai que ces commerçants ont été épargnés par cette affaire, Frieda à pourtant son mot à dire et sur un **test de commérage très facile** (+30) elle leur racontera la rumeur 3 et 4. N'hésitez pas à enchaîner les deux rumeurs pour intéresser les Pjs, une phrase tel que :

Oui monsieur un esprit malin est parmi nous ! C'est lui qui commet toutes ces vilaines choses... à moins que ça ne soit de la faute de cet Ogre vient de temps à autre...

La dernière partie de cette phrase devrait interpeller les Pjs.

Joss et Frieda raconteront donc aux Pjs qu'un Ogre vient régulièrement au village depuis quelques temps, et qu'il passe souvent au magasin acheter des tonnes de nourritures.

- En particulier mon fameux Boeuf en daube ! pourrait s'exclamer Joss.

Avant de partir Jessica leur tiendra la grappe en leur racontant de nouveaux cancans datant de l'année dernière sur Madame untel et monsieur X, trop contente d'avoir un auditoire.

Maison de la vieille Emma :

La vieille Emma est acariâtre, si les Pjs veulent lui parler ils doivent d'abord réussir un **test de sociabilité moyen** pour les humains et assez difficile (-10) pour les autres.

De toutes façons les Pjs n'apprendront rien de cette femme, elle passera son temps à jacasser et à parler « de dans le temps » son mari etc... Elle maudira aussi celui qui a pissé sur son linge et si les Pjs lui annoncent qu'ils connaissent le gaillard, elle ne les lâchera pas tant qu'elle ne saura pas le nom de l'homme et ira ensuite lui rendre visite à coups de cannes. Par contre Emma est fort pauvre, si elle voyait l'éclat doré d'une couronne, elle fera ou dira n'importe quoi pour l'obtenir (y compris des mensonges, en fait elle racontera aux Pjs ce qu'ils veulent entendre)

Le Bric à Brac de Gunther :

Gunther est un vieil homme bossu qui boîte, son Bric à Brac est un amoncellement de choses farfelues et autant le dire c'est le bordel. Gunther est un excellent marchand et les Pjs ne s'en sortiront pas avec des réponses sans acheter une ou plusieurs babioles. Gunther se vexera si les Pjs viennent à le soupçonner même si ils ont de bonnes raisons car c'est lui qui a dévasté le champs des Wurst la nuit dernière (Il boîte). Si les Pjs décident de l'arrêter celui-ci ne cessera de se déclarer innocent et le maire demandera aux Pjs de surveiller encore une nuit au cas ou (le maire est convaincu de son innocence)

Concernant la rumeur de l'argent planqué dans sa boutique, effectivement il possède une cache sous son comptoir mais cela ne contient que 10co 4pa.

Gunther lui n'aime pas trop les jeunes et si on le pousse il confiera qu'il soupçonne le fils du fermier ou la fille du maire : Seuls des gamins pourraient faire ce genre de chose...

La ferme des Wurst :

Les Pjs apprendront peu de choses d'Adolf Wurst celui-ci pestera et jurera envers les canailles qui vandalisent tout mais amènera peu de choses concrètes. Tel ne sera pas le cas de Jeremy qui, en soirée viendra parler au Pjs avec qui il travaillait, si aucun Pjs n'est venu bosser dans les champs, Jeremy n'aura pas confiance et ne dira rien, prétextant qu'il doit travailler ou est fatigué.

Si un Pj a travaillé avec Jeremy celui-ci viendra le voir en soirée pour lui confier quelque chose :

- S'il vous plaît ce que je vais vous dire doit rester entre nous, voilà, hier soir comme souvent je suis allé voir Jessica la fille du maire, d'habitude elle m'attend à la fenêtre et on peut se causer. Mais hier soir (Jeremy commence à renifler) Elle était pas comme d'habitude, elle était descendue par sa fenêtre et semblait distante, ailleurs, elle avançait les mains en avant comme « hyptoniser », je lui ai parlé mais elle n'a pas répondu, je l'ai suivi et la... c'était horrible, elle a tout saccagé dans le temple du père Roy, j'étais effrayé je savais pas quoi faire alors j'ai laissé faire. Je n'ai rien dit à personne mais j'ai entendu l'autre jour une vieille qui disait à tout le monde que Jess était une sorcière!! Qu'est-ce que je dois faire m'ssieu?

Ainsi s'achève la première journée de nos Pjs à Lochen, de nombreuses pistes et énigmes non résolues, si vos Pjs ne sont pas complètement idiots ils devraient surveiller la ville cette nuit.

Si les Pjs n'ont pas l'idée de surveiller le village de nuit, le maire leur rappellera désagréablement qu'ils sont payés pour ça.

Il va sans dire que si les Pjs annoncent au Maire que c'est sa fille la responsable, il ne voudra rien entendre et leur ordonnera de trouver le « vrai » coupable avant qu'il ne se fâche.

Chapitre 3 : Une nuit mouvementée

3-1 Une sorcière ? :

La nuit tombe, les Pjs se seront sans doute placés dans tout le village pour surveiller, laissez-les se placer comme bon leur semble, ils ne pourront pas rater la scène qui viendra.

Vers 4h30 du matin (Faites faire à vos Pjs un **test d'endurance assez facile** (et moyen pour celui qui a travaillé aux champs) pour voir si ils ne s'endorment pas), une ombre descendra d'une fenêtre de coté de la mairie, d'un pas lent et les mains devant elles, Jessica se dirigera doucement mais sûrement vers l'auberge du coté « maison », un peu plus tard (il est primordial que les Pjs voient Jessica en premier), Jeremy Wurst sortira en silence de chez lui, lui aussi possède l'apparence du somnambule, il se dirige quand à lui vers les maisons au nord-ouest du village. Une fois placés à leurs endroits respectifs (derrière l'auberge et devant les maisons) les deux jeunes commenceront à vandaliser les lieux, Jessica lancera des cailloux dans les fenêtres de l'auberge tandis que Jeremy fera valdinguer les poubelles situés devant les maisons.

Quoique fasse les Pjs (si ils interviennent ou non avant le début de vandalisme), Olga la femme de Horst verra Jessica (ça peut être au moment où elle casse ses vitres ou quand elle passe devant l'auberge ou même lorsqu'elle descend de la mairie) et commencera à hurler :

- Horst ! Au secours! La fille du maire ! C'est elle ! Elle est possédée ! Sorcière !

Les cris de Olga commenceront à réveiller le village et les Pjs verront des fenêtres et des portes s'ouvrir (La vieille Emma ouvrira sa porte tandis que Frieda, la femme de Joss ouvrira ses fenêtres pour voir ce qui se passe)

Ce boucan aura pour mérite de réveiller Jeremy qui se sauvera à toute vitesse (à moins qu'un Pj l'attrape) mais lui n'aura pas été vu par les habitants.

A ce moment les Pjs vont sûrement intervenir si ils ne l'ont pas déjà fait. De toutes façons le mal est fait, toute la ville ou presque à vu la fille du maire en état second qui jetait des cailloux chez les Tappert. D'ailleurs des habitants en colère commencent à s'approcher de Jessica, faites comprendre aux Pjs qu'il serait bon de la mettre à l'abri.

Jessica déboussolée ne comprendra pas ce qui lui arrive et ne fera que bredouiller et marmonner (ce qui laissera aux habitants une raison de plus de la soupçonner)

3-2 Le maire intervient :

Le maire lui aussi sera réveillé par les bruits dans son village, il descendra en tenue de nuit, ils verra les Pjs qui s'occupent de sa fille et verra aussi la foule grondante qui commence à s'accumuler, il agira vite et ira mettre sa fille en sécurité dans la mairie, avant qu'il n'ait pu demander explications aux Pjs, la foule commencera à parler sous l'aube grandissante (c'est Olga qui prendra la parole en premier, puis Frieda etc...) :

- Monsieur le maire, livrez-nous votre fille! C'est une sorcière, elle doit expier ses fautes sur le Bûcher!

D'autres accusations voleront et le maire demandera alors ce qu'il s'est passé, la foule lui racontera alors la scène qui sera corroboré par les Pjs (les détails en moins)

Le maire arrivera ensuite à calmer la foule grâce à son fort charisme (faites semblant de lancer les dès pour le maire pour plus de suspense) il arrivera à obtenir un délai face à la foule en leur disant qu'il fera appel à la patrouille, mais la foule ne se contentera pas des patrouilleurs et exigera qu'un répurateur de Sigmar vienne juger en personne sa fille.

Etant donné que même les gens comme le forgeron ou Horst semble d'accord avec ça, le maire n'aura pas d'autres choix que de faire venir le plus proche répurateur.

Bien sur faites jouer la scène de la discussion entre la foule et le maire, les Pjs y interviendront sans doute mais le résultat est là, le maire a obtenu un délai, le temps qu'un répurateur vienne sur place. Obligé il conduira sa fille dans l'annexe de la mairie qui fait office de prison. La vieille alcoolo de la veille exigera que ça soit Burt qui en garde la clé, le maire acceptera.

La foule dispersé, le maire viendra implorer les Pjs :

- Je vous en supplie messieurs ! Trouvez le vrai coupable à cette histoire, cela ne peut être ma fille, je triple vos récompenses si vous me ramenez le responsable, je vous en supplie, vous êtes mon seul espoir, faites vite!

Le maire dit alors aux Pjs qu'il tachera de gagner le maximum de temps une fois que le répurateur sera là mais que les Pjs doivent avoir résolu le problème d'ici au soir.

Si les Pjs veulent interroger la fille, elle ne se souviendra de rien hormis d'une voix aiguë dans sa tête.

Chapitre 4 : La bonne piste ?

4-1 L'arrivée d'un Ogre :

A cet instant, les Pjs doivent être pas mal troublés, ils doivent se douter que quelque chose de louche arrive aux gens de ce village mais il doivent manquer d'indices pour en deviner la cause, ils iront sans doute parler à Jeremy mais lui non plus ne se souvient de rien hormis une voix stridente qui lui disait de faire ça, ils n'auront pas plus de succès sur les autres membres de la communauté, d'ailleurs à part le maire et l'initié tous pensent que la fille est bien une sorcière et rien ne les convaincra du contraire.

Heureusement pour eux vers 8heures du matin, un ogre arrivera en ville (à partir de ce moment les Pjs auront un malus de 5 en CC et en CT pour manque de sommeil à moins qu'ils aient fait des tours

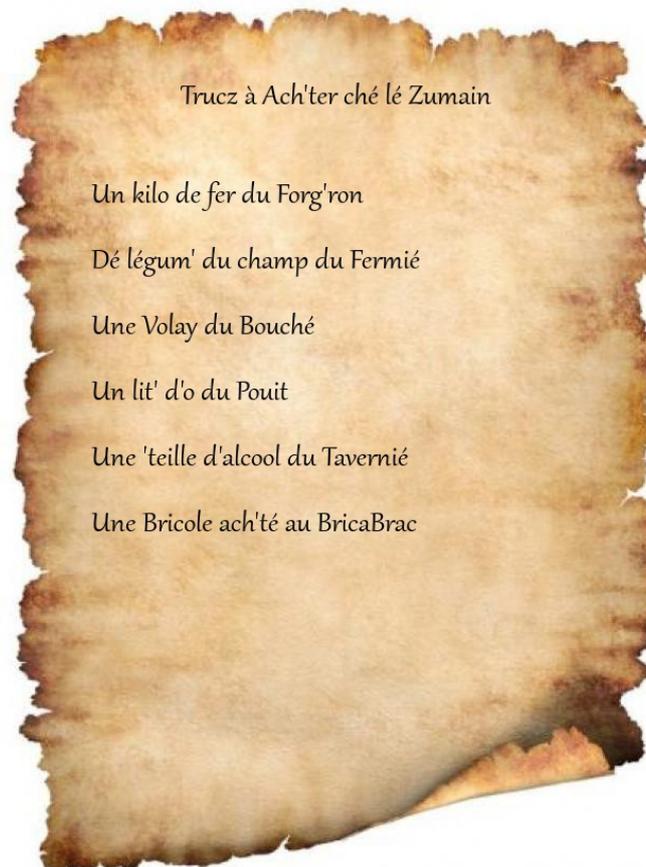
de garde, qu'ils aillent dormir ou qu'ils se reposent un peu malgré le temps qui joue contre eux) il se nomme Hob et est un « ami » de Duk-Duk le goblin pour qui il va acheter des ingrédients et ressources magiques, (Document A)

Les Pjs peuvent lui parler mais ils n'obtiendront pas de réponses plus intéressantes que son nom, l'Ogre se fâchera même si les Pjs l'assaillent de questions, les meilleurs jets de charisme n'en viendront pas à bout, par contre si un Pjs propose à l'Ogre, à boire ou à manger, celui changera du tout au tout et leur racontera tout ce qu'il sait :

Il s'appelle Hob et depuis quelques temps il fait des courses « bizarres » pour son copain Duk-Duk le p'tit vert. Duk-Duk être son ami car Duk-Duk gentil avec Hob, lui offrir beaucoup boire et manger, en échange Ogre apporter à Duk-Duk objets Liste de Courses (Document A). Hob expliquera que Duk-Duk être pas comme p'tits verts, lui 'craser p'tits verts d'habitude, Duk-Duk malin, lui faire magie avec mains. Lui ami de Hob.

Hob refusera d'indiquer où se trouve Duk-Duk car « humains taper p'tits verts » Hob aime réellement le goblin et refusera de le trahir. Il se moque complètement des affaires humaines Il se fâchera d'ailleurs si les Pjs lui manquent de respect à lui ou au Gobelin. Après avoir bu et/ou manger il ira faire ses courses et retournera dans la forêt. Les Pjs seraient bien avisés de le suivre...

Document A



4-2 Des Gobelins :

Si les Pj se perdent en forêt pour quelque raison que ce soit, ils rencontreront un Homme-bête errant Ungors solitaire qui n'aimera pas être dérangé.

Que les Pjs décident de prendre Hob en filature, ou bien qu'il le suive à distance en suivant ses

traces, les tests qui en découlent sont tous très faciles (+30) (survie, pistage ou filature) Si par hasard Hob s'apercevait qu'on le suit, il avertira « gentiment » les Pjs d'arrêter ou bien il se fâchera. Avançant plus profondément dans la forêt, les Pjs finiront par atteindre la tanière de l'Ogre ou quatre gobelins attendent Hob. Les Pjs pourront voir que l'Ogre échange ses achats contre ce qui semble être un tonnelet ainsi que plusieurs faisans. Si les Pj se font voir des gobelins en présence de l'Ogre, celui-ci attaquera les Pj quoiqu'ils disent. Les gobelins partiront alors vers l'Ouest.

Les gobelins ne se méfient pas et sont assez faciles à suivre, de plus ils marchent sur un sentier forgé par les pas de leurs nombreux aller-retours.

Le Camp goblin se situe sur un tumulus avec un fond au autel, devant celui-ci se trouve d'autres ingrédients nécessaires au sortilège, un Pj parlant le goblin et ayant la compétence Lire/Ecrire pourra comprendre la formule, des fragments de malepierre se trouvent dans les ingrédients (Un test de Connaissances Académique (Magie ou Alchimie) peut le faire comprendre) un Pj qui y toucherait devrait instantanément réaliser un test d'Endurance, si ce test échoue le Pj se verra attribuer une mutation dans la semaine à venir.

Le camp est gardée par 2 gobelins + les 4 qui reviennent de chez Hob, il y a également un goblin de la nuit et sa terrible monture un Squig. Duk Duk est dans le souterrain avec 1 ou 2 gardes (selon l'état des Pjs)

Si les Pj ramènent le cadavre du goblin ou du moins suffisamment de preuves, ils auront tout de même un test de Charisme Facile à effectuer et Difficile si ils n'ont pas de preuves pour convaincre la répugatrice.

Celle-ci étant venue pour purifier par le feu le Chaos, elle est prête à rendre la justice immédiatement. Si les Pj devaient être insistant malgré les tests ratés, celle-ci n'aurait aucune gêne à leur rappeler que la parole d'un répurgateur fait office de loi et que quelqu'un qui s'oppose à cette parole s'oppose à l'Empereur lui-même. Si un Pj devait « dépasser les bornes » elle n'hésitera pas à le faire flamber également!

Si les pj arrivent à convaincre la répugatrice elle ira avec eux au repaire des gobelins et fera flamber et ébouler tout ça. Si les pj échouent ils verront avec tristesse la fille du maire se faire brûler vive, sous les cris des villageois et sous le regard empli de haine envers les Pj du maire. Inutile de lui demander un paiement.

5-3 Bestiaire de l'aventure

Ogre Hob

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	21	47	45	24	19	38	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Ogres), Fouille, Jeu, Langue (Grumbarth, Reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Maîtrise (Armes lourdes), Sans peur.

Armure : Armure moyenne (Gilet de mailles, jambières de cuir, veste de cuir, casque)

Points d'armure : Tête : 2, Bras : 1, Corps : 3, jambes : 1

Arme : Massue Géante (Percutante, Lente)

Dotations : Une bouteille entamée d'alcool frelatée, des ossements de petit animal (Style lapin),

10co (avant ses achats)

Duk-Duk Chaman Gobelin

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	32	33	30	38	35	22
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (Théologie, Histoire), Connaissances générales, (Empire, Peaux-vertes), Equitation, Expression artistique (Conteur), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magick), Langue (Reikspiel, Goblinoïde), Perception, Sens de la magie, Soins

Talents : Harmonie Aethyrique, Inspiration divine (Esprits), (page 80 et 81 du bestiaire du vieux monde), Mains agiles, Orateur né.

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : Corps : 1

Arme : Bâton taillé à plumes

Dotations : Masque peinturluré en bois de Chaman, Miroir, 33co dans une cache (Fouille moyen)

Gobelin chevauteur de squig

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	35	35	35	35	30	35	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Peaux-vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Equitation, Langue (Goblinoïde), Escalade, Perception, Survie.

Talents : Vision nocturne

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : Corps : 1

Arme : Lance

Dotations : 8pa

Animosité envers les nains : +5CC

Squig

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	0	53 (+3)	35	56	5	22	5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	10(+1)	5	3	1-10	0	0	0

Compétences : Esquive

Talents : Armes naturelles, Troublant, Vision nocturne, Volonté de fer.

Armure : Aucune

Points d'armure : 0

Arme : Griffes et Dents

Dotations : Rien

Déplacement aléatoire : lancer 1d10 pour sa valeur de mouvement.

Mutation du chaos : Obèse +3F, +1B

Gobelins

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	30	30	30	25	25	30	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Peaux-vertes), Déplacements silencieux, Dissimulation, Natation, Langue (Gobelinoïde), Escalade, Perception, Survie.

Talents : Vision nocturne

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : 0

Arme : Gourdin ou arc court

Dotations : 1d4pa, 1d10pc

Homme-bête Ungors

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	21	31	35	30	24	24	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences : Déplacements silencieux, Dissimulation, Filature, Langue (Langage sombre), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés.

Armure : aucune

Points d'armure : 0

Arme : Gourdin

Dotations : Rien

Mutation du Chaos : Aspect bestial et jambes d'animal, petites cornes.

Mot de l'auteur

J'ai créé cette aventure pour des Pjs débutants, mon but était de présenter un scénario abordant l'univers de Warhammer : populace imbécile, répurateur intransigeant, gobelins, magie, et même un ogre :) Mes Pjs ont beaucoup aimés ce scénario et pensaient que je l'avais acheté dans le commerce, j'espère qu'il vous plaira, bon jeu.

NB

J'aime affubler mes PNJ de noms amusants, changez les si vous préférez !