

FORVM ROLISTE VIENNOIS

Épisode 3

18 novembre 2006

Les écrits s'envolent et le chaos reste

Scénario du tournoi *Warhammer JdR*

Avertissement

Destiné à être joué dans le cadre d'un tournoi, ce scénario est accompagné de cinq personnages pré-tirés, à distribuer aux joueurs. Normalement, ce scénario devrait durer 6 heures, ou plus si vous souhaitez prolonger les choses (note : la fin du scénario est ouverte : vous avez toute latitude pour faire durer le plaisir, cela fait aussi partie du jeu !). Les données techniques sont prévues pour la seconde édition de *Warhammer*, mais vous pouvez évidemment utiliser la première, avec quelques adaptations. Dans tous les cas, n'hésitez pas à improviser sur les événements présentés ci-dessous, surtout si vous avez des joueurs expérimentés à votre table.

Warhammer, le Jeu de rôle est © Games Workshop Ltd, 2000-2004.

Synopsis

Les PJ sont les employés du père **Alfonso Veracci**, imprimeur, journaliste pamphlétaire... et accessoirement faussaire. Il fabrique notamment de fausses lettres de change (les lettres de change sont les ancêtres du chèque, elles sont payables uniquement auprès de certaines personnes qui se connaissent entre elles – des marchands ou des temples souvent –, et permettent de se déplacer sans avoir de grosses sommes sur soi).

Pour être discret, Alfonso fait encaisser ces lettres de change dans des villes les plus éloignées possible. L'écoulement des faux est fait par **Heyronimus Dantzer**, un riche marchand. Avec ses bénéfices, Alfonso peut s'offrir un journal mensuel : « *Das richtige Zeitung* » (« Le Bon journal »). Dans celui-ci, il informe les gens des événements et brocarde la noblesse et le clergé tout en défendant une idée encore nouvelle : la démocratie. Ceci dit, c'est une idée tellement nouvelle que les personnes attaquées se moquent un peu de ce trublion, qui n'est encore qu'un petit agitateur sans envergure).

Il y a un mois, Heyronimus Dantzer a eu l'idée géniale d'essayer de se faire passer pour l'héritier du Graf actuel : **Adolf von Wissenbad**, déjà vieux et légèrement sénile. Pour cela, Heyronimus a demandé à Alfonso de lui fournir toute une généalogie (arbre généalogique, actes de naissance, de mariage, de décès...), pour lui permettre de se prétendre issu d'une branche cadette de la famille Von Wissenbad.

Il y a quelques jours, le Graf est tombé malade, atteint d'une mauvaise fièvre. Vu son grand âge, il n'est pas impossible qu'il meure... Heyronimus a donc demandé à Alfonso d'accélérer la cadence. Celui-ci, pourtant, n'en fait qu'à sa tête et ne se presse pas. Paniqué, Heyronimus décide de faire enlever l'imprimeur pour le contraindre à travailler plus vite. Il recrute alors pour cela une bande de mutants (adorateurs de Tzeentch), et pour brouiller les pistes en cas

d'enquête, il fait inscrire des insultes sur les murs de l'imprimerie, de manière à laisser penser que le journal est composé d'adorateur du Chaos.

L'action se déroule en automne, dans la ville de Wissenbad.

Note : le scénario sera d'autant plus réussi si les PJ se posent constamment la question de savoir si Alfonso était oui ou non un cultiste du Chaos...

Introduction

« Aujourd'hui, le 4 Kaldezeit, il pleut. Finalement, l'éclaircie d'hier n'a pas duré bien longtemps, Snarri vient vous chercher avec sa carriole comme chaque matin. Vous vous demandez encore comment ce nain peut se balader à moitié nu par ce froid. Le voyage est rapide, vous ne croisez pratiquement personne sur le chemin, les rues étant quasi vides à cette heure et par ce temps. Vous ne mettez pas plus d'un quart d'heure pour arriver à l'imprimerie du père Alfonso. En arrivant devant le bâtiment, qui abrite aussi le journal et la bibliothèque de votre employeur, vous distinguez Kurt, le veilleur de nuit en train de s'affairer sur les murs de la bicoque, en jetant de temps en temps des coups d'œil à droite et à gauche. Dès qu'il vous voit, il vous regarde l'air penaud, comme s'il attendait à ce que vous le réprimandiez. »

Das richtige Zeitung

En fait, Kurt est en train de nettoyer les murs, souillés d'inscriptions diverses, désormais presque illisibles : « Mort aux mutants », « À bas le Chaos », « Au bûcher les hérétiques ! », etc. Interrogé, Kurt dira qu'il s'est précipité pour effacer tout ça, car il n'est jamais bon d'être vu comme un adorateur du Chaos. Il affirme avoir été assommé cette nuit, et son crâne porte d'ailleurs un bel hématome. Il dit ne pas savoir ce qu'il s'est passé. Il invite rapidement les personnages à rentrer à l'intérieur pour constater les dégâts. Là, les murs ont été recouverts des mêmes inscriptions. Un lecteur tatillon pourra y décerner quelques fautes d'orthographe. Les bibliothèques ont été renversées, et les livres et papiers divers jonchent le sol.

Fouilles

Si les PJ cherchent des indices, ils ne devraient pas trouver grand chose d'intéressant sur les agresseurs. Il n'y a en effet rien de notable dans l'imprimerie elle-même, si ce n'est la caisse, fracturée (elle contenait une trentaine de couronnes). Les pièces ont en fait été dérobées par Kurt, qui en a profité (elles sont cachées dans sa veste). Si les PJ découvrent le vol, Kurt dira juste qu'il voulait sauvegarder les finances du père Alfonso, puis pressé, il avouera qu'il a essayé de profiter de la situation. Dans la caisse se trouvent aussi, deux lettres de change valant 150 CO et 360 CO, payables par Erich van Zeeten de Marienburg.

Il y enfin un livre de compte (MJ : celui-ci peut être dissimulé dans un tiroir à double fond, si vous souhaitez corser les choses). Si les PJ l'examinent, ils se rendront compte que l'imprimerie et le journal coûtent cher mais rapportent pas mal, surtout grâce aux transactions notées : « Commande d'Aldorf », « Commande de Marienburg », « Commande de Nuln », « Commande de Böggenhaffen », « Commande de Talabheim ». Ce sont en fait les encaissements des fausses lettres de change. Les PJ trouveront aussi les adresses des différents membres du journal.

Quant à Alfonso, aucune trace. Kurt dit ne pas l'avoir vu.

L'appartement d'Alfonso

Alfonso vit dans l'appartement juste au-dessus de l'imprimerie. Il n'est pas fermé, et un examen de la porte révélera que celle-ci a été forcée pour être ouverte. L'appartement n'a pas été dévasté, il y règne seulement un désordre des plus communs. Des livres, en grandes quantités, traînent un peu partout. Ils sont ouverts ou marqués pour la plupart. Ces ouvrages traitent de droit, de politique, de philosophie, de religion, d'héraldique et de généalogie. On peut aussi trouver aussi un recueil de toutes les biographies sur la famille von Wissenbad.

Le mobilier, plutôt bourgeois, se compose de fauteuils très confortables, de riches tapis, d'un bar fort bien garni en liqueurs, ainsi que d'un secrétaire verrouillé. Dans celui-ci, les personnages pourront trouver un extrait de naissance d'un certain **Rudolf Dantzer**, un bâtard reconnu de Otto von Wissenbad. Un personnage s'y connaissant en histoire pourra confirmer qu'Otto von Wissenbad, Graf de Wissenbad il y a deux cents ans, était connu pour être un coureur de

jupons, mais en revanche il ne se souviendra pas d'un quelconque enfant illégitime ayant été officiellement reconnu. Par ailleurs, l'extrait de naissance est en parfait état et ne semble pas avoir subi les outrages du temps... et pour cause : c'est évidemment un faux d'Alfonso, terminé il y a deux semaines seulement.

Le secrétaire contient également une autre lettre de change, de 400 CO, toujours pour Erich van Zeeten de Marienburg. Enfin, il y a dans les papiers un étrange petit carnet, comportant juste des indications de villes, de destinataires, de sommes et de commanditaires...

Archives et bruits de couloirs

Il est probable que les personnages décident de fouiller dans les articles écrits par Alfonso. Ils trouveront en effet des textes laissant à penser qu'Alfonso :

- Méprise les nobles : l'Empereur, les différents électeurs et, à notre niveau, le Graf von Wissenbad, sont souvent brocardés, concernant leur vie privée. Alfonso évoque aussi la maladie du Graf.
- Est opposé à la religion sigmarite, et dénigre souvent le père **Heinrich-Karl von Rauters**, qu'il décrit comme un arriviste hypocrite.
- Est pour le moins compatissant avec les mutants. On trouve un plaidoyer pour un médecin ayant tenté de soigner des mutants (en sectionnant les parties corrompues).
- Estime que la démocratie est une bonne chose, contre la tyrannie des nobles.
- Alfonso a également écrit un article traitant de la condamnation à mort d'un répurateur, pour avoir fait brûler vif un innocent.

S'ils cherchent explicitement le nom d'Heyronimus Dantzer, ils trouveront un article sur lui, où Alfonso soutient ouvertement sa candidature au poste de bourgmestre de la cité, tout en ne tarissant pas d'éloges sur lui.

Si les personnages décident d'écouter les rumeurs, ils entendront :

- Que le Graf est un homme bon (à voir...).
- Que le Graf est malade et qu'il risque de mourir bientôt (en fait son état n'est pas critique).
- Que le père Heinrich-Karl von Rauters a une maîtresse (faux).
- Que le Graf est victime d'une mutation inconnue que l'on essaye de nous cacher (totalement faux).
- Que grâce à l'action énergique du bon père Heinrich-Karl von Rauters, il n'y a pas de cultistes du Chaos à Wissenbad (faux).
- Que si le Graf meurt, la baronnie reviendra directement à l'empereur (faux).
- Que si le Graf meurt, les différents voisins risquent de se battre pour prendre le contrôle de la baronnie. Certains craignent même la guerre (vrai).
- Que la mère Michèle a perdu son chat (vrai).
- Qu'il n'y a pas un seul répurateur à Wissenbad (vrai).
- Que le père Alfonso est un ancien prêtre de Sigmar (faux, il a été juste séminariste).

Si les PJ recherchent des informations via leurs contacts, ils apprendront que père Heinrich-Karl von Rauters est un prêtre éclairé et qu'il ne veut pas de répurateur chez lui. Quant au Graf von Wissenbad, c'est un vieux noble sans héritier connu, qui n'est pas encore mourant (même s'il est malade). S'ils cherchent auprès des marchands, ils apprendront que Heyronimus Dantzer est un riche marchand de tissus qui a essayé de devenir bourgmestre, mais qui a échoué en raison d'un charisme à peine supérieur à celui d'une moule et d'une incompétence certaine.

Mais que fait la police ?

Les PJ ont tous de bonnes raisons de retrouver Alfonso (ami de longue date, lien de parenté, jour de paie...) et bien évidemment, il n'est « pas nécessaire » de prévenir la garde. Les PJ tous ont en effet quelques petits problèmes avec la maréchaussée, et ils ont tout intérêt à se faire discrets. D'ailleurs, il n'y a pas eu de délit plus grand que le saccage de l'imprimerie. Certes, Alfonso est introuvable, mais rien n'indique qu'il ait été enlevé. De toute façon, la garde n'aime pas spécialement Alfonso, et bâclera toute enquête qui se résumera à quelques questions posées de manière vague au voisinage. Évidemment, personne n'a rien vu, ni rien entendu.

Menaces

L'action commence le matin vers 6h, l'heure à laquelle les personnages arrivent à l'imprimerie. Vers midi, **Fedor Dantzer**, le fils d'Heyronimus Dantzer (et également secrétaire et homme de confiance de ce dernier), va engager des spadassins pour effrayer les membres du *Das richtige Zeitung*. Les spadassins vont donc filer les PJ avant de leur tomber dessus pour les menacer, en leur disant qu'ici, « On n'aime pas tellement les adorateurs du Chaos », et qu'ils feraient bien de déguerpir...

Les spadassins, de vulgaires mercenaires de passage, ne connaissent pas l'identité de l'homme qui les a engagés. N'hésitez pas à les faire intervenir plusieurs fois, pour mettre la pression sur les PJ. Leurs méthodes vont varier de la plus subtile (isoler un PJ et le passer à tabac) à la plus violente (l'attaque frontale, mais seulement si les circonstances l'exigent). Ainsi, si les PJ vont voir Heyronimus Dantzer, les spadassins leur rendront visite une heure après.

Note : si l'enquête des PJ stagne, faites intervenir les spadassins une fois de plus. Ce coup-ci, cependant, l'un des survivants pourra leur décrire l'apparence physique de leur commanditaire. Il faudra une petite enquête pour déterminer qu'il s'agit de Fedor Dantzer.

Le père Heinrich-Karl von Rauters

Il peut vraisemblablement être pris pour un ennemi d'Alfonso. Les deux hommes ont toutefois fait le séminaire ensemble, et le prêtre considère toujours Alfonso comme un ami, et, par compassion, ne lui souhaite aucun mal. Au contraire, il préfère l'instrumentaliser en le présentant aux paroissiens comme un des maux de la société pour unifier les disciples. Et puis, si Alfonso le gênait vraiment, aurait-il attendu si longtemps ? Si on lui parle des inscriptions tracées sur les murs de l'imprimerie, cela le chagrine vraiment. Il souhaite vivement que les PJ tirent l'affaire au clair. Il sera prêt à fournir une aide discrète, car il ne peut déceimment pas aider publiquement un ennemi de Sigmar.

Kurt, un adorateur dans la nuit

Kurt, le veilleur de nuit, est là pour éviter que les malandrins n'essaient de cambrioler l'imprimerie, ou que des lecteurs mécontents ne tentent d'incendier le bâtiment. Derrière cette belle façade, Kurt est aussi un mutant et un adorateur de Tzeentch. Heyronimus Dantzer le sait, et l'a fait engager par Alfonso, pensant ainsi pouvoir garder l'imprimeur à l'œil. Kurt héberge chez lui des amis mutants qui ne peuvent pas se fondre dans la société. Ce sont eux qui ont enlevé Alfonso, Heyronimus leur ayant promis qu'ainsi Kurt pourrait reprendre le journal. Kurt s'est donc laisser assommé, et il n'a repris conscience qu'après le passage de Fedor Dantzer, qui a écrit les insultes et les menaces sur les murs. Depuis, les mutants sont paniqués et se terrent chez le veilleur de nuit (une cabane sale, dans l'un des quartiers les plus mal famés de la ville). Si les PJ vont y faire un tour, les mutants attaqueront à vue. En fouillant le domicile de Kurt, ils trouveront un sauf-conduit, rédigé par Fedor Dantzer.

Note : pour éviter que les joueurs n'éventent l'intrigue trop vite, en s'intéressant directement à Kurt, vous pouvez faire en sorte que celui-ci se cache, pour éviter une éventuelle enquête de la garde. Les PJ ne connaissent pas l'adresse de Kurt, il faudra donc user de diplomatie et faire jouer ses contacts dans les bas quartiers...

Si les personnages reviennent à un moment ou à un autre dans l'imprimerie, ils trouveront Kurt en train d'essayer de voler la presse, le papier ou les fontes. Il tente tout simplement de reprendre l'imprimerie à son compte. Si les PJ reviennent de nuit, il sera aidé par les autres mutants... qui attaqueront. S'ils viennent de jour, et qu'ils interrogent Kurt, celui-ci tentera de les attirer chez lui pour leur tendre une embuscade, à l'aide de ses compagnons mutants.

Si au bout de deux ou trois jours l'affaire n'est toujours pas résolue, un beau matin les portes des maisons auront été placardées d'affiches prônant que « le Chaos est la libération de l'homme car il permet à l'individu de s'élever... »

Chez les Dantzer

Si les personnages vont faire un tour du côté de la demeure des Dantzer (en suivant la piste de Fedor ou celle de Heyronimus), ils remarqueront que celle-ci est gardée en permanence (le marchand a peur des repréailles de la par des mutants). S'il demandent à entrer, ils seront reçus par Fedor, qui les chassera s'ils n'ont rien. S'ils disent être au courant pour les fausses lettres de change ou sur les mutants, ils auront le droit à une entrevue avec Heyronimus, qui restera hautain, autoritaire et menaçant envers les PJ. Il niera tout en bloc de manière assez maladroite (« C'est faux, et de toute façon vous n'avez aucunes preuves ! »). Si on lui présente des preuves, justement, il prétendra qu'il s'agit de faux. Et si on le menace, il traitera les PJ de traîtres et d'adorateur du chaos, et qu'on ne parle pas ainsi au futur Graf...

Si les PJ surveillent la maison, ils remarqueront qu'une dépendance est bien gardée, et que celle-ci reste éclairée tard le soir. C'est là qu'Alfonso est retenu prisonnier, et où il travaille 12 à 15 heures par jour.

Conclusion et ouverture

Ce scénario peut se poursuivre de manière diverse, selon les décisions des PJ. Il y a déjà le problème de la libération d'Alfonso. Cela peut se faire par une attaque directe de la maison des Dantzer, ou bien par une « extraction » plus subtile. Des PJ encore plus malins pourraient tenter de trouver des appuis contre Dantzer, par exemple le père Heinrich-Karl (qui pourrait être très intéressé par ces histoires de mutants), ou même l'un des concurrents directs de Dantzer, qui sera ravi d'apprendre que celui-ci n'est qu'un vulgaire faussaire. Il faudra peut-être trouver un moyen de confondre Dantzer, sans impliquer Alfonso, ce qui exclut d'emblée un recours aux autorités. Et si Dantzer était contraint de quitter la ville ?

D'autres questions restent en suspens, notamment le réseau des fausses lettres de change. Il n'est pas impossible que l'un des complices d'Alfonso, apprenant par Dantzer que le réseau est en danger, viennent fourrer son nez dans les affaires de l'imprimeur... et des PJ. Nouvel adversaire, ou proposition d'embauche ? Alfonso lui-même va également avoir besoin de nouveaux assistants pour son petit trafic...

Enfin, voici une fin alternative : que se passerait-il si le Graf venait effectivement à mourir ? Dantzer va se ruer pour présenter officiellement ses faux documents, arguant être le digne successeur au trône. Du coup, ses adversaires (marchands ou nobles des environs) seront sans doute prêts à payer très cher pour avoir les preuves de la supercherie...

Personnages non-joueurs

Alfonso Veracci

62 ans, religieux raté fils d'un marchand émigré tîléen, devenu imprimeur. Il a été très marqué lors de ses études religieuses par la notion de démocratie, principe qu'il essaye de promouvoir. Il a longtemps travaillé comme scribe et journaliste pauvre, jusqu'à ce qu'il se lance comme escroc, en fabriquant de fausses lettres de change. Il s'est rapidement fait remarquer par Heyronimus Dantzer, qui l'a repris en main. Maintenant l'écoulement des lettres de change se fait dans d'autres villes pour plus de discrétion. Avec cet afflux d'argent, Alfonso a pu monter son imprimerie et son journal.

Profil : prenez le profil « Propriétaire » (page 233 du livre de base) en ajoutant les Compétences Métier (Imprimerie), Calligraphie.

Kurt

34 ans. Veilleur de nuit. C'est un adorateur de Tzench. Il voudrait essayer de mettre la main sur le journal pour distiller des commentaires favorisant les cultes chaotiques. Il n'a pas de marque du chaos visible tant qu'il n'enlève pas sa chemise. Il a en effet le torse recouvert de ventouses. Heyronimus sait qu'il est un mutant mais Alonso l'ignore.

Profil : Garde, page 232 du LdB.

Conrad

Journaliste de 38 ans, totalement alcoolique. Brillant, cynique et je-m'en-foutiste quand il est à jeun. Il se contrefiche de l'enlèvement de l'imprimeur.

Profil : Roué, page 233 du LdB.

Fredrich, Frederik et Petra

Ce sont des gamins des rues qui vendent les journaux. Tous sont de vraies teignes de 10 à 12 ans, qui aiment bien le père Alfonso (celui-ci leur apprend à lire).

Profil : Mendiant, page 232 du LdB (carac. du profil principal réduites de 5%)

Heyronimus Dantzer

Un riche marchand de tissus de 52 ans. Il est assez laid et petit. Frustré, il a décidé de prendre sa revanche sur la vie. Il a essayé d'abord de se faire élire bourgmestre. Sans succès. Il essaye maintenant de devenir l'héritier du Graf en se faisant passer pour un de ses lointains parents. La semaine dernière, le Graf est tombé malade. Il est paniqué par l'idée qu'Alfonso n'ait pas fini sa généalogie avant le décès de von Wissenbad. Il a donc décidé d'enlever Alfonso pour le forcer à travailler plus vite. Il sait que Kurt est un mutant et un adorateur du Chaos.

Profil : Propriétaire, page 233 du LdB.

Fedor Dantzer

24 ans, fils de Heyronimus. Il protégera Heyronimus tant qu'il le peut, mais s'il voit qu'il est lui même impliqué il n'hésitera pas à retourner sa veste. C'est lui qui a fait le sauf conduit pour les mutants et c'est lui qui est passé après eux pour inscrire les commentaires sur les murs.

Profil : Roué, page 233 du LdB.

Les mutants (5)

Ils adorent Tzeentch et veulent prendre le contrôle du Richtige Zeitung. Ils combattront s'ils sont découverts. Ce sont eux qui ont enlevé Afonso.

Profil : Voleurs de grand chemin, page 233 du LdB.

Les spadassins (4)

Ils sont une nombreux et agressifs en paroles, mais nettement moins quand il s'agit de se battre. Ils ont été engagés car Heyronimus craint des représailles de la part des mutants. Ils ne connaissent pas le dessous des cartes (et s'en moquent un peu, d'ailleurs).

Profil : Garde, page 232 du LdB.

Le père Heinrich-Karl von Rauters

59 ans. Une des cibles privilégiées d'Alfonso. Ils se sont connu au séminaire, où ils partageaient les mêmes idées démocratiques, mais Heinrich-Karl a réussi dans la carrière religieuse, mettant ses opinions personnelles de coté.

Crédits

Scénario : Buci Chan et Nicolas Swiathowski

Textes : Nicolas Swiathowski

Relecture et illustrations des PJ : Willy Dupont

Pour le 3e Forum rôliste viennois de l'association Champs Oniriques
Novembre 2006