

SCÉNARIO D'INITIATION À WARHAMMER

AFFAIRES LOUCHES À THERUD

QUELQUES PARTS AU SEIN DU MIDDENLAND...

Cap sur Middenheim ! Alors que les aventuriers sont tranquillement embarqués dans une caravelle de l'Empire en direction de Delberz, qui doit faire halte à Therud pour des raisons louches, une attaque d'elfes sylvains en bordure de rivière frappe brutalement l'embarcation. L'extrême précision de l'embuscade faisant totalement mouche, le bateau s'échoue alors sur la rive. Escortés en hâte, les derniers gardes maritimes et les Aventuriers, seuls survivants de l'attaque, furent nonchalamment accueillis par les habitants de Therud la puante.

Caché au plein coeur de la forêt aux abords d'une petite rivière s'épousant au Delb, fleuve du Middenland, la bourgade de centaines d'âmes aux allures de taudis dépréciés par le temps, aux maisons biscornues à la chaume verdâtre et aux toitures délabrées, accueillait mal les étrangers. Une atmosphère morbide régnait sur une place centrale de la ville, dont les pendus se mêlaient à l'agonie de prisonniers laissés à moitié mort en des cages au métal noir. Principalement des non-humains, le pogrom était à peine dissimulé sous une odeur pestilentielle. La ville se divisait grossièrement en trois parties : un quartier humain, protégé par d'épais murs en bois ciré, des docks qui accostent le Delb ou semble travailler la majeure partie de la population, la ville étant un hub connu entre Altdorf et Middenheim pour tout ce qui concerne de près ou de loin les opportunités de faire des affaires à l'abris des yeux indiscrets, et, semble-t-il, loin des répurateurs, sûrement occupés à traquer sans relâche les chimères du Chaos ailleurs...

En effet, gouverné par l'odieux Maire **Gerwig Balmer**, Personnage au teint livide aussi verdâtre que la chaume des battisses alentours, dont l'odeur épouvantable aurait rompu le courage nasal de n'importe quel ratier, pactisait dans le plus grand secret avec le Chaos avec la complicité du mage **Hasso Hanneman**. Et bientôt, sans l'intervention directe des Aventuriers, la ville allait vomir une terrible peste de Nurgle en plein coeur de l'Empire...

Ayant senti les perturbations de l'harmonie forestière aux abords du bourg et apprenant le vol du grimoire secret à Middenheim, une poignée d'Elfes Sylvains fut nommé par Laurelorn afin de stopper au plus vite cette menace, l'Empire étant trop occupé à combattre son ennemi à l'intérieur de ses villes majeures et n'a cure, pour l'heure, des bourgs médians qui n'apparaissent sur aucune carte. La menace qui plane sur Therud étant pourtant bien réel, les elfes montèrent alors un escadron d'élite nommé la **Scartaera**, dont le leader naturel est **Trattia**. Elfe charismatique, au grands maux les grands remèdes, elle n'hésite pas à prendre les armes contre ses ennemis qui choisissent la voix du Chaos, quitte à ce que la société non-humaine de Therud en pâtissent directement en réponse.

Trois pièces doivent-être assemblées pour que les plans de **Gerwig Balmer** s'accomplissent. Un artefact similaire à un quadrant, qui a pour pouvoir d'ouvrir des pans vers d'autres endroits du monde par un portail assemblé par les vents de magie, une chevalière magique orné d'une pierre verte, qui permet de traverser le portail, et d'un grimoire secret contenant le sortilège nécessaire à la stabilisation de l'ouverture.

Toutes dérobés grâce aux talents, la logistique et les ressources de **Ludger Spener**, baron de la pègre locale. l'Artefact et la chevalière sont aux mains du Mage **Hasso Hanneman**. Le grimoire en revanche, était stocké dans la caravelle des aventuriers qui a subis l'attaque. Il devait être fourni au Maire de la ville, mais est à présent aux mains des **Scartaera**. Bien vite pourtant, **Ludger** va tout faire pour enchaîner les complots et les coups fourrés pour fuir l'endroit avec un pécule historique, tout en faisant fi de la menace qui pèse sur la région.

Les Aventuriers se retrouvent donc au milieu de cette confrontation entre les Elfes et Therud. Ils pourront en revanche compter sur une personne inattendu dans ce spectacle conflictuel. Le capitaine **Manfred Rheingold**, un homme dont la droiture détonne avec l'atmosphère ambiante, voudra à tout prix rétablir l'ordre et la paix dans cet endroit bientôt maudit, qui accueillera en son sein une bataille épique.

Nota : J'ai choisi de créer une ville de toute pièce afin de ne pas empiéter sur le Lore du Vieux Monde, néanmoins ce scénario peut être joué partout dans l'Empire.

CHRONOLOGIE DU SCÉNARIO - À MODIFIER À LOISIR EN FONCTION DES ACTIVITÉS DE VOS JOUEURS

- Vol de la bague magique par le Mage **Hasso Hanneman** à l'académie de magie d'Altdorf. Ce dernier prend la fuite et rejoint son complice **Gerwig Palmer**, le maire de la ville, prenant avec lui toutes ses recherches. Il arrivent par bateau et accoste à Therud. Les deux complices veulent répandre une grande peste maudite par l'intermédiaire d'un seigneur du Chaos de Nurgle.
- Les recherches du mage porte leurs fruits : il est convaincu qu'un quadrant magique, ainsi qu'un grimoire secret à Middenheim permettra l'accomplissement du rituel de la Pestilence.
- Vol du quadrant à Altdorf, sous ordre du Maire de Therud.
- Recel du grimoire secret à Middenheim, extradé par des complices de **Ludger Spener**, barron local du crime dans la ville, à l'aide d'un réseau de fanatiques de Nurgle. Il est transporté du Middenland vers Delberz, pris un chemin au travers de la forêt, chargé en douce dans les cales du navire puis amené à Therud par voie navale, dans le même bateau que les aventuriers. Dans le même temps, la **Scartaera** est organisé sous ordre de Laurelorn, avec pour leader **Trattia**, les Elfes apprenant le vol du grimoire et connaissant sa puissance. De nombreuses embuscades sont lancées dans les alentours de Therud, ces derniers attaquent les troupes de la ville en patrouille. Ils sont informés par **Ludger** qui joue sur les deux tableaux.
- Début du pogrom et création d'un ghetto de non-humain au sein de Therud.
- Attaque de la **Scartaera** contre l'embarcadère qui contient le grimoire secret. Evacuation des Aventuriers vers Therud la Puante, arrivée dans la ville. Les Aventuriers doivent alors rencontrer **Manfred Reingold**, capitaine de la garde, et **Edwig Palmer** pour obtenir un laissez passer et ainsi rester en ville. Ils reçoivent, à leur sortie de la Mairie, un étrange mot en provenance de **Ludger**.
- Le grimoire est lu par l'un des elfes de la **Scartaera**. Ce dernier devient fou et remet le grimoire à **Ludger Spener**, qui lui a promis de le remettre à l'ennemi pour accomplir le rituel.
- **Hasso Hanneman** se fait voler la bague magique par une fillette des rues. Cette dernière peut être récupérée par les Aventuriers, sinon elle sera racheté au marché noir du bourg par **Ludger**.
- Le vol du Quadrant est organisé auprès des Aventuriers sous ordre de **Ludger**, contre un prix que personne ne peut refuser. En réalité, **Ludger** veut effectuer son dernier coup : rassembler les pièces du rituel pour les vendre à un prix monstrueux auprès de **Gerwig**, pour ensuite prendre la fuite vers Praag où, à ses yeux, il sera en sécurité de la Peste. Il fera porter le chapeau aux Aventuriers en les dénonçant aux autorités.
- Le complot de **Ludger** est relaté par l'un de ses hommes de mains, qui après tortures, racontera le plan auprès du Maire de la ville, ainsi qu'indiquera où est le repaire du chef de la pègre. Attaque du repaire de **Ludger**, à l'aide de la milice de la ville et de fanatiques de Nurgle, sous ordres de **Ludger**.
- Les Elfes constatent la disparition du grimoire et font route vers Therud afin de mener une attaque directe envers la ville
- Accomplissement du rituel sur la place publique de Therud, trahison du champion du Chaos nommé **Bulgroas le Bubon**, qui souhaitait pénétrer dans les terres du Middenland et répandre la peste lui-même pour s'attirer les faveurs de son Dieu. Une bataille fait rage entre les gardes d'élites de Manfred et les fanatiques de Nurgle.
- Les troupes de la **Scartaera** prennent part au combat et matent les fanatiques de Nurgle, ainsi que le champion du Chaos avec l'aide des Aventuriers. **Hasso Hanneman** prend la fuite avec le quadrant magique si rien n'est fait.

LES PERSONNAGES

Gerwig Balmer le Maire de Therud la Puante

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
2	20	20	2	4	20	10	10	50	50	20	14

Grand et imposant, le visage tuméfié et le regards livide, Gerwig Balmer est un être immonde dont les effluves de sueurs et de crasses empestent sur des mètres à la ronde. Ses dents noirs et sa langue baveuse font de lui quelqu'un de presque impossible à regarder sans sentir monter en soi un profond dégoût. Il a été corrompu alors qu'il relisait des textes sacrés dans une église de Sigmar et fut depuis lors fasciné par le Chaos, au point de s'y être confronté de près alors qu'il menait une charge contre des hommes-bêtes rôdant dans la forêt, il y a de ça des années. Il sut, par une intelligence farouche et camouflée, répandre en secret les psaumes de Nurgle au sein de Therud à l'abri de tous, et passera bientôt à l'attaque, à l'aide de son complice le sorcier Hasso Hanneman et d'un groupe de fanatiques qui sévit au sein de la ville, sous les regards.

Hasso Hanneman, Mage de Therud

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	20	20	3	3	30	20	20	60	40	30	12

Autrefois Sorcier du domaine du Metal, Hasso Hanneman s'est rapidement fait retirer sa licence par les ordres de l'Académie de Magie d'Altdorf après des expériences louches, tout en gardant les bons contacts afin de réussir à pénétrer le collège pour des raisons, disons, *purement théorique*. Bien que brillant étant jeune, il perdit vite de sa superbe et cherche aujourd'hui à retrouver sa forme d'entant en pactisant avec le Chaos. Plus il creusa dans ce domaine, et plus il fut corrompu par les Dieux sombres, jusqu'à aujourd'hui n'être qu'un pantin aux ordres de Gerwig. Hasso Hanneman reste pourtant un brillant chercheur et un excellent académicien.

Ludger Spener, baron de la pègre locale

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	40	20	4	4	30	30	30	40	30	50	14

Rusé, habile autant avec les mots qu'avec une masse, Ludger Spener est un dur à cuire doté d'une redoutable intelligence en matière de complots, de tactiques diverses et de sale coups pour s'en mettre pleins les poches. Il ne redoute rien ni personne en matière de larcin, et possède un redoutable réseau d'informateurs, de percepteurs et d'hommes de mains prêt à tout pour faire le sale boulot dans tout le Middenland. Il stationne aujourd'hui à Therud du fait de sa position stratégique entre Middenland et Altdorf, prêt à accueillir tout type de contrebandes, mais cherchera vite à retourner à sa Praag natale dès que l'ultime occasion de rouler sur l'or se présentera. Il est armé d'un gourdin à sa ceinture et d'une dague acérée qu'il cache dans sa botte. Ludger va chercher à rouler les Aventuriers dans la farine : récupérant les biens nécessaire au rituel tout en leur faisant porter le chapeau. Malheureusement, il sera trahi par un de ses lieutenants.

Manfred Rheingold, capitaine de la garde

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	33	4	3	30	40	30	30	30	30 +10 Cmndt	14

Autrefois simple paysan dans son plus jeune âge qui a escaladé les échelons, le désir de justice et du respect des ordres de Sigmar, mêlé à une loyauté sans faille envers la mission qui lui est confiée, font de Manfred un homme autant craint que respecté par ses frères d'arme et les habitants de Therud. Il est en perpétuel conflit avec Gerwig, le Maire de

la ville, car souhaite avant tout maintenir un semblant de paix fragile au sein du bourg, tout en appliquant une justice musclée mais équitable. C'est un formidable et courageux épéiste qui tiendra tête aux meilleurs joueurs d'épées du Reikland, notamment si ses valeurs sont attaquées.

Trattia, leader de la **Scatraera**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	45	3	3	40	50	40	40	40	30	13

Trattia n'en est pas à sa première mission loin de sa forêt natale de Laurelorn. Sa chevelure rousse surplombée d'une grande natte ne masque en aucun cas un ensemble de tatouages et de cicatrices qu'elle porte avec fierté. C'est une formidable meneuses et une leader naturelle dès que la situation de son royaume est en danger, et à accompli bien des missions périlleuses dans tout le vieux monde. Sa haine des Hommes, passant leur temps à être débrayé et aisément corrompible au Chaos font que les voies de la diplomatie son largement sous-exploitées au travers de ses stratégies, mais son immense fidélité à la nature et à l'harmonie sylvestre font qu'elle est d'une noblesse d'âme incomparable. C'est une formidable guerrière, gracieuse et féline, qui manie un glaive de guerre elfique à deux mains avec une élégance rare dont la résultante peut condamner à un véritable carnage.

Bulgroas le Bubon, Seigneur du Chaos de Nurgle

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
2	65	25	50	50	20	30	20	30	60	15	20

Il faudrait des vies entières pour retrouver la moindre once d'humanité qui habitait Bulgroas le Bubon autrefois. Les années de guerres, de destruction et de ruines que laisse Bulgroas dans son sillage en font un champion du Chaos inouï, gracié par Nurgle, vu d'un oeil sévère par les autres Dieux. C'est un colosse immense qui manie une masse d'arme rouillé, mais dont l'aura magique certaine laisse présager le pire pour tout ceux qui s'y confronte. C'est un colosse qu'aucun guerrier de la Norsca n'a égalé jusqu'alors, et son désir de voir le Monde consumé par la maladie et la mort l'habite de manière toujours plus grand jours, après jours, après jours.

- *Les autres PNJ que les Aventuriers peuvent être amenés à rencontrer auront les statistiques standards aux règles de Warhammer Fantasy, selon la version que vous utilisez.*

INTRODUCTION : L'ATTAQUE DE L'EMBARCADÈRE

L'aventure commence sur une embarcation de fret maritime qui relie Altdorf à Delberz par le fleuve du Delb, pour ensuite rejoindre Middenheim par la terre ferme. C'est une caravelle tout à fait traditionnelle, en bois ciré et aux voiles de qualité, dont les défenses sont assurées par une brigade maritime arborant les couleurs du Reikland. Ce navire de taille modeste permet tout de même un stockage important de marchandises plus ou moins légales, ainsi que des couchages étroits sous le pont où peuvent se reposer les gens de passage.

Le bateau contient quelques caisses de contrebandes qui doivent être déchargées en douce au sein des docks de Therud, par les malfrats de **Ludger Spener**, le baron local. Il y sera aisé de procéder, les gardes maritimes étant abondamment corrompu par la pègre autant que le maire du village. Les cargaisons renferment en particulier un étrange coffre noir contenant quelques potions, mais surtout un grimoire magique à la couverture faite en peaux humaines. Il s'agit de quelques préceptes de Nurgle pour lequel le Maire de la ville, ainsi que son complice, a payer cher. Ce coffre maudit est en provenance de Middenheim et, après de nombreux transits pour brouiller les pistes, est dorénavant dans la caravelle. Déverrouiller le coffre ne sera pas une tâche facile, au vue de la complexité du mécanisme.

C'est alors que le navire subit une brutale attaque. D'une précision redoutable, la plupart des gardes sont décimées avant de pouvoir sonner une alerte salvatrice pour les aventuriers, qui se réveilleront au son d'un tocsin tardif. Ils découvrent alors sur le pont qu'une bataille fait rage, entre les Arbalétriers qui tire à vue, sous couverts des bordures du bateau jonchées de flèches, et une menace invisible mais mortelle en provenance des berges en amont du fleuve. Une flèche peut indiquer, de part son soin apportée à sa fabrication et à la qualité de la pointe, qu'elle semble ni orque, ni d'hommes bêtes. - Un Aventurier avec une connaissance approfondi des Arts elfiques ne s'y trompera guère -.

D'un tir d'une précision redoutable, le capitaine de l'embarcadère qui se démenait à hurler un semblant d'ordres au matelot pour fuir la situation prit une flèche en plein coeur, et s'effondra sur la barre. Il ne fut besoin que de quelques minutes pour que la caravelle s'échoue sur la rive. Par chance, la ville de Therud est proche. Le peu de gardes restant ordonnèrent alors aux survivants de débarquer et de se précipiter vers l'Est en longeant la rive.

La fuite fût plus aisée qu'elle n'y paraissait, l'attaque semblant cesser dès que la fuite s'opéra, Therud fût rejoint quelques temps après par une poignée de survivants dont les Aventuriers...

-
- *En réalité, c'est le coffre au sein des marchandises de contrebande que recherche les Elfes. Bien que déterminé, ces derniers ne chercherons la confrontation que s'ils détecte une nouvelle menace. Une fois débarqué, le danger qui pèse sur les survivants ne devient que minime*
 - *Bien que les aventuriers peuvent tenter de joindre les forces des brigades du Reikland, il serait fous de tenter de remporter la bataille. Très précis et mortelle à quasiment chaque tir, la menace est trop importante pour que les Aventuriers tentent leur chance. Il est important de faire comprendre aux joueurs que cette confrontation ne peut pas être emportée. Il n'y a parfois aucun mal à prendre la fuite, et les Tueurs Nains ne trouveront aucune gloire à être criblé de flèches sans même voir l'ennemi*
 - *Cette introduction peut aussi être construite autour des mêmes événements, mais sur la terre ferme. L'on peut imaginer que les aventuriers accompagnaient une carriole de contrebande, pourtant protégé par le Reikland*
 - *S'il s'agit de la première aventure de vos joueurs, et que ces derniers ne se connaissent pas, vous pouvez dire que seul les aventuriers et quelques gardes sont les survivants du convoi*

PARTIE 1 - THERUD LA PUANTE

Jonché au plein coeur de la forêt, aux abords d'une petite rivière s'épousant au Delb, la bourgade de centaines d'âmes aux allures de taudis dépréciés par le temps, aux maisons biscornues à la chaume verdâtre et aux toitures délabrées, accueillait mal les étrangers. Une atmosphère morbide régnait sur une place centrale de la ville, dont les pendus se mêlent à l'agonie de prisonniers laissés à moitié mort en des cages au métal noir. Principalement des non-humains, le pogrom était à peine dissimulé, sous une odeur pestilentielle. La ville se divisait grossièrement en trois parties : un quartier humain, protégé par d'épais murs en bois ciré, des docks qui accostent le fleuve ou semble travailler la majeure partie de la population, la ville étant un hub connu entre Altdorf et Middenheim pour tout ce qui concerne de près ou de loin les opportunités de faire des affaires à l'abris des yeux indiscrets, et, semble-t-il, loin des répurateurs, sûrement occupés à traquer sans relâche les chimères du Chaos ailleurs...

Dès leur arrivée sur la place, en contemplant ce théâtre morbide, les Aventuriers sont approchés par la garde et ont pour ordre de rencontrer **Manfred Rheingold**, le capitaine de la ville, dans l'objectif de leur transmettre un laissez passer du fait des circonstances. Bien que fermé aux étrangers, il était normal que ceux attaqués puissent trouver refuge d'une courte durée. Ce dernier les attend dans la mairie de la ville, aux abords de la place du bourg.

Le bourg est en proie au Chaos. Bien que certains flagellants s'activent en ville sur la place de village, récitant les psaumes sacrés de Sigmar, chacun peut sentir qu'une activité maléfique opère ici. Chaque individu se scrute l'un et l'autre, pensant qu'il sera l'ennemi de son ambition personnelle. Et d'étranges fanatiques opèrent en secret dans ce théâtre morbide...

LA MAIRIE - Cf. PLAN EN ANNEXE

La Mairie est à l'image du bourg. Dans un état pitoyable et aux lasures passées par le temps, la bâtisse ne masque même plus à se débarrasser des rats qui pullulent autour du bâtiment. Des armoiries du Middenland aux teintes bleutées par les ravages du temps se dressent sans aucune gloire ni prestance, mais donne une indication claire aux aventuriers. Même si le domaine semble être une maison de passe de Sylvania, c'est bien la mairie de Therud qui se dresse maladroitement devant eux. Deux gardes à l'uniforme mal soigné, sentant un mélange d'odeur d'alcool et d'encens - la même odeur qu'au bordel de la ville -. L'intérieur est à l'image de l'endroit. Divers infiltrations d'eaux font décoller une tapisserie d'un autres temps, et le parquet grinçant semble être exagérément gonflés par l'eau et la crasse.

Les Aventuriers, s'ils ont les sens aux abois ou particulièrement aiguisés, ou s'ils se trompe de chemin, détecteront un étrange laboratoire qui semble appartenir à un magicien, gardé par un vieux soldat usé. C'est ici qu'est stocké un Cadrant magique qui aura son importance dans l'aventure.

Manfred Rheingold, le capitaine de la ville, se situe au premier étage de la bâtisse. Il s'agit d'un homme grand et au visage tracé, encombré adroitement d'une moustache entretenu. Son uniforme, particulièrement soigné et propre reflète toute la droiture et le sens de la justice de l'individu. Il a aux doigts de nombreuses chevalières, mais ses mains calleuses démontre des habileté propres aux anciens paysans, ainsi qu'un savoir-faire certain en matière de combat à l'épée. S'excusant adroitement aux Aventuriers qui ont subis l'attaque de l'embarcadère, il garde cependant un certain sens de l'autorité.

Manfred Rheingold peut révéler la situation actuelle aux aventuriers et justifier l'attaque des Elfes, nommé la **Scartaera**, expliquant que ces derniers prennent d'assaut les caravelles de l'Empire. Il craint que ces derniers s'en prennent directement à Therud. De fait, même si cela est le dernier souhait de **Manfred**, la ville se révèle être prêt pour une guerre ouverte. Il est en revanche profondément contre les actes de punition sur la plupart des non-humains de la ville. Mis en quarantaine par le Maire, la torture et l'exécution sommaire de nombreux Elfes citoyens de Therud n'apporte aucune réponse, ni un arrêt des attaques des **Scartaera**, et ce phénomène impacte grandement son sens aiguë de la justice. Vous sentez malheureusement que les joutes oratoires qu'il a mené pour arrêter cette folie, auprès du Maire, furent toutes perdues d'avance. **Manfred** pourra être un allié de choix auprès des Aventuriers, si eux-mêmes ne sont pas pris la main dans le sac à se soumettre à quelques besognes illégales.

Après avoir remis les documents auprès des aventuriers, **Manfred** indique à ces derniers que les papiers en leur possession doivent être tamponnés de la chevalière du Maire de la ville, **Gerwig Balmer**. Cela est l'occasion pour une rencontre avec celui qui sera l'un des ennemis de l'aventure.

Montant au dernier étage de la bâtisse, les aventuriers tombent dans un bureau aménagé en chambre. La pièce est sordide. Décoré de manière grotesque par des tableaux représentant d'anciens maires de la ville, des statuette d'un autre temps, d'une armoire et d'une commode en bois noirci, les murs sont sans exception couvert par d'anciens tapis dont la qualité fut certaine, mais sont dorénavant détruit par d'immondes infiltrations. L'odeur de la pièce est

épouvantable, mélange de moisissure, de sueurs, de défection de rats et de plats à moitié terminés, disséminés dans toute la pièce. L'éclairage rend l'étrange boudoir totalement fanée, car seule quelques bougies sont affectées ça et là, ce qui rend la pièce à peine visible tant la crasse sur les fenêtres s'est accumulées.

Gerwig Balmer gît dans un fauteuil en lambeaux trop petit pour lui, dont le contenu semble prêt à exploser en amas de graisse et de laines. Il trône ici derrière un bureau en bois qui n'a jamais été entretenu à proprement parler. Ce dernier est couvert de paperasse indicibles tant l'écriture semble archaïque et aléatoire.

C'est un être immonde, dont la peau semble couvert de cloques et de pustules. Quelques rigoles de sueurs perlent sur un front trop grand, et semble tomber dans les étoffes d'une chemise pas lavé depuis, Dieu sait quand. Il possède un nez crochu, bien qu'épais et massif. Ses yeux jaunes vitreux donne la nausée au Aventuriers qui osent le regarder de face. D'un geste mou et transgressif, il donnera de ses doigts boudinés noircis par la crasse, un coup de sa chevalière en or trempé dans de la cire rouge. le cachet nécessaire aux Aventuriers est obtenu, qui peuvent dorénavant aller à leur guise dans la ville. **Gerwig Balmer** ne sera d'aucune aide aux Aventuriers. Peu bavard et sibyllin, vous sentez que son esprit navigue bien loin de cette cellule de l'angoisse. A quand bien même, n'importe qui voudra s'extraire de cet endroit au plus vite.

LE RESTE DE LA VILLE

L'AUBERGE, FAISANT OFFICE DE TAVERNE DE LA VILLE

Nul doute que les aventuriers voudront aller à l'auberge, afin de réserver une chambre et, peut-être, de récolter quelques informations en dégustant un cruchon de bières naines.

Malheureusement, à peine ces derniers arrivés à la Taverne, ces derniers constateront qu'un silence de plomb règne dès qu'ils franchissent une porte lourde porte en bois. Peu à peu le brouhaha caractéristique reprend, mais l'on sent que les étrangers, peut-être espion à la solde des Elfes sylvains, ou simplement fouineur envoyé par l'un des rares gardes dont la patte n'a pas encore été graissée dans la ville, ne sont pas les bienvenues. Pour autant, les aventuriers pourront participer à quelques concours de bras de fer pour tenter de gagner quelques sous.

Si les aventuriers se risquent à prendre une bière, un étrange individu vêtu d'une cape sombre cirée, parfait accoutrement de filou rôdeur de villes, pose à l'attention des aventuriers un papier soigneusement plié sur la table, le faisant glisser d'un doigt discret à l'attention de ces derniers. Cf. Annexe 3. L'individu est l'un des hommes de main de **Ludger Spener**, baron de la pègre locale. Il ne donnera aucune information aux Aventuriers, et partira aussi vite qu'il est venu.

Le mot peut aussi être transmis discrètement par le larron sur la place de la ville après une bousculade, une fois les aventuriers sorties de la Mairie. Il peut alors laisser tomber devant les aventuriers le mystérieux papier.

LES DOCKS

Situé à l'Est de la ville, à l'extérieur des murs, les docks sont un ensemble de quais où règne un désordre ambiant, entre les travaux de bateliers, les milices locales qui exercent un semblant de contrôle, et le bruit caractéristique du bois grinçant qui est confronté à la houle.

Durant leur visite, les Aventuriers pourront surprendre deux d'Elfes citadins subir une agression par une poignée d'hommes vêtu de bleus de travail caractéristique à des débardeurs. Ces derniers les accusent d'avoir renversé par mégarde une cargaison à l'eau. Il n'en est rien, les dockers cherchent seulement les embrouilles sous couvert du racisme ambiant. La garde, pourtant alertée par le raffut, ne montre aucun signe d'apaisement, et tourne les talons.

Si les aventuriers s'en mêlent et arrivent à calmer le jeu pacifiquement, un bonus de +10% sera affecté à leur jet de SOC avec les non-humains. Si la force est employée, les bonus sont équivoques mais un malus de -10% en SOC est à appliquer avec les humains de la ville.

GHETTO DES NON-HUMAINS

Bien que la ville, de manière générale, n'est qu'un vulgaire amas de bâtisses assemblées grossièrement les unes aux autres dont la plupart sont laissés à l'abandon, le Quartier des non-humains semble dominé par l'absence totale d'un quelconque entretien. Les rats traversent les rues de part en part, semblant ignorer totalement l'activité elfique et naine qui tente de survivre, dans ce ghetto désolé. Bien que nombreux sont ceux qui ont tenté leur chance ailleurs, le quartier

est pourtant spécialement animé autant par ceux qui font tout pour gagner leur croûte que par les milices locales contrôlant, harcelant, violentant hommes, femmes et enfants qui résident dans ce dépôt fétide.

Au centre du ghetto se trouve une petite place où un vieux chêne domine de ses longues branches nombreuses maisons alentours. C'est le lieu de rendez-vous des aventuriers. Sur un banc collant le tronc du massif chêne attend un homme dont l'accoutrement semble très proche de celui qui a transmis la lettre : des vêtements discrets, amples et sombres et aux bottes de cuir couvertes d'une boue sèche, laissant envisager une carrière de filou expérimentée. Il semble armé d'une épée courte habilement camouflée sous une cape grise. En voyant les aventuriers, il se lève et fait signe d'un geste discret, par un hochement de tête, de le suivre dans une ruelle sombre qui s'enfonce dans ces bas-fonds.

Bien que la situation est louche, les aventuriers ne sont aucunement en danger. L'étrange individu conduit simplement les aventuriers à l'un des repaires de **Ludger Spener**. Ce dernier loge dans ce qui semble être un entrepôt de fortune, derrière une lourde porte en bois d'une ruelle isolé et discrète, gardé par deux vigiles grands et musclés armés de gourdin en bois couvert de sang séché. De nombreuses caisses, dont une entrouverte, laisse deviner un trafic de tout type d'approvisionnements, géré par une logistique experte autant que d'une discrétion rare. Nul doute que **Ludger Spener** sait mettre les pièces dans la bonne poche afin que son affaire soit florissante, bien que camouflée.

Ludger Spener ne semble pourtant pas faire dans la dentelle. C'est un homme grand et fort. Son crâne rasé laisse entrevoir, malgré la pénombre ambiante de l'entrepôt, de nombreux hématomes passés ainsi que quelques cicatrices. Bien qu'il soit habillé de manière stylisé et recherché, ses bras, dont la chemise est retroussée, sont illustrés de nombreux tatouages passés et fusés. D'une voix rauque et virile, bien que sans manque de diplomatie, il invite les aventuriers à s'asseoir autour d'un tonneau qui fait office de bureau.

Ludger Spener va tenter de convaincre les Aventuriers de dérober le quadrant magique appartenant à **Hasso Hanneman**, magicien de Therud complice du Maire dans sa volonté de répandre la Peste. **Ludger Spener** qui, malgré tout, conserve un sens aigüé des affaires, connaît le risque du quadrant après avoir été alerté par la **Scartaera**. Ayant fourni le quadrant contre un bon pécule, il souhaite dorénavant récupérer le bien pour le fournir aux Elfes qui compte payer double, sans pour autant se mouiller. C'est là où les aventuriers rentrent en jeu. Accord Gagnant-Gagnant. **Ludger Spener** est prêt à payer une sacrée somme aux aventuriers si ceux-ci récupèrent le quadrant, montant que les Aventuriers ne peuvent refuser. A quand bien même, si ce n'est pas l'or qui les intéressent, les aventuriers peuvent être convaincus par le fait du danger qui rôde dans la région, exprimé de manière sibylline par **Ludger**. Sinon, ils peuvent purement et simplement être menacés par les hommes de **Ludger**, qui n'hésitera pas à leur forcer la main.

En réalité, **Ludger Spener** a un plan pour s'en mettre pleins les poches et fuir la contrée qui malheureusement pour lui, ne se résoudra pas comme prévu...

GHETTO DES NON-HUMAINS - BORDEL DE LA VILLE

La ville est dotée d'un bordel dans le quartier non-humains. En errant dans le ghetto, en sortant de chez **Ludger Spener**, les Aventuriers seront surpris d'entrevoir une enfant Elfe courir à toute allure dans leur direction, poursuivi par la garde. Cette dernière a en effet dérobée une bourse d'émeraude ainsi qu'un très étrange anneau assemblé d'une Pierre verte brillante, auprès du mage **Hasso Hanneman**, magicien de Therud qui passe son temps au bordel de la ville. Cet anneau a son importance. Bien que le mage prenait grand soin de cette relique, la petite aux mains expertes a su lui dérober l'objet pendant que ce dernier était en proie à l'habileté des filles et des garçons de joie de l'endroit. Si les Aventuriers décident d'aider la jeune fille, elles montrent ses biens dérobés. Il est important que les Aventuriers saisissent que l'anneau n'est pas une breloque ordinaire. Ils peuvent décider de la convaincre de leur donner, l'acheter contre quelques piécettes, ou bien purement et simplement la racketter, auquel cas un malus de SOC de -10% s'appliquera auprès des Aventuriers contre l'ensemble des bas-fonds de la ville.

Si rien est fait, **Ludger Spener** l'achètera quelques temps plus tard sur le marché noir du bourg. Il sera très intéressé de racheter cette bague aux Aventuriers.

Si les aventuriers se risquent au bordel, ils découvriront un endroit aux teintes rouges, aussi soigné que possible dans les telles circonstances de la ville. Une très fortes odeurs d'encens règne dans le bâtiment afin de contrer les émanations de sueur et les odeurs d'alcool renversé sur un sol au parquet noir. De nombreuses et nombreux prostitués se jette dans une luxure experte et débridé d'habitude, mais l'indignation du mage à qui l'on a volé ses biens fait rage.

Hasso Hanneman est un homme rouillé, rongé par le grand âge autant que par la maladie. D'un teint blafard et au regard blême, il hurle tant de rage contre les tenanciers des lieux que sa peau livide se tapisse timidement de rouge, laissant apparaître un ensemble de vaisseaux sanguins rompus. La scène absurde d'un vieil homme en chemise et caleçon hurlant au milieu de l'assemblée est tantôt ridicule, tantôt intimidante, dans la mesure où malgré tout, ce dernier est doté d'un certain charisme. Mais bien qu'il semble habituellement habile des lettres et des sciences du

langage, **Hasso Hanneman** hurle tellement que les postillons projetés par sa bouche aux dents sales se confondent aux vapeurs d'encens des lieux, au travers d'un discours décousu, mêlé de surprise et trahissant un problème grave.

Autrefois brillant académicien, le Mage **Hanneman** est aujourd'hui un vieil homme amoindri, rongé par la maladie. Il souhaite pactiser en secret avec Nurgle, dans l'objectif de reprendre un certain pouvoir. Bien que sensible aux attraits et à la perversion de Slaanesh, sa fascination pour la pourriture et sa gangrène lui font de facto rejoindre les rangs du Grand-Père. Il fut radié des ordres de l'Académie de magie depuis longtemps déjà, du fait d'expériences dans les limites de l'interdit, mais à réussi à garder des contacts puissants au sein du collège. Il encourage largement à la torture et au chaos ambiant de la ville, en complicité avec **Gerwig Balmer** le maire de la ville, ravis de voir la puanteur et les maladies se répandre à Therud. C'est le mage **Hanneman** qui vola la bague magique, caché dans les cachots de l'Académie des mages d'Altdorf, avant de rejoindre son complice par voix navale.

Terriblement ennuyé par le larcin dont il fut victime et d'un air hautain, il ne remarquera même pas les Aventuriers ni tout autre individu témoin de la scène. Malgré les promesses de ristournes, de passes gratuites et de bouteilles de vins hors de prix proposés par la tenancière des lieux, **Hasso Hanneman** s'habille en hâte d'une toge grise entièrement tâché et puante, et se précipite vers la caserne, ordonnant des fouilles sur toutes et tous. L'objet est en effet indispensable aux plans du mage et du maire.

Après cette scène, l'activité militaire et la répression sera considérablement accru dans le ghetto non-humain, et **Ludger Spener** redoublera de discrétion. Les aventuriers ont donc bien fait d'obtenir des laissez passer, qui seront bien utiles dans les heures qui viennent... Si l'objet est trouvé dans les possessions des aventuriers, le bien sera automatiquement confisqué.

CASERNE

Au Nord du quartier humain, rattaché aux épais murs en troncs de bois qui entourent le bourg, s'élance une caserne en planche, dont les fanions bleu et blanc salis par les intempéries volent au vent. Le vacarme des épées d'entraînement qui s'entrechoquent et les flèches qui se plantent dans les cibles illustrent l'affirmation que la ville se prépare à la guerre. C'est ici que sont enfermés les prisonniers et vilains gêneurs, lorsque ceux-ci ne sont pas tout simplement exposés sur la place du village dans des cages noirs aux barreaux solides.

Une grande quantité d'armes, de ravitaillements et de pièces d'armures peuvent-être récupérés ici, bien que l'endroit est fortement gardé par la milice locale.

AILLEURS DANS LA VILLE

- Un forgeron travaille proche de la place du bourg. Il est occupé à fabriquer de nombreuses chaînes et cachot en barres d'un fer noir, mais il pourra vendre aux aventuriers quelques matériels. La vente d'armes est prescrite aux étrangers, mais il peut être aisément persuadé. En revanche les armes ne seront pas d'une très grande qualité et devront être usé en dernier recours.
- L'on peut entendre des rumeurs comme quoi une vieille Elfe sylvains a des talents d'herboristes renommées. Elle peut fabriquer tout type de potions, et est prompt à verser dans l'illégal. Elle travaille en effet autant avec ceux qui ont tout type de problèmes communs qu'en partenariat avec la pègre locale. Elle sera aussi prompt à l'idée de comploter contre l'ordre de Therud, raciste et totalitaire.

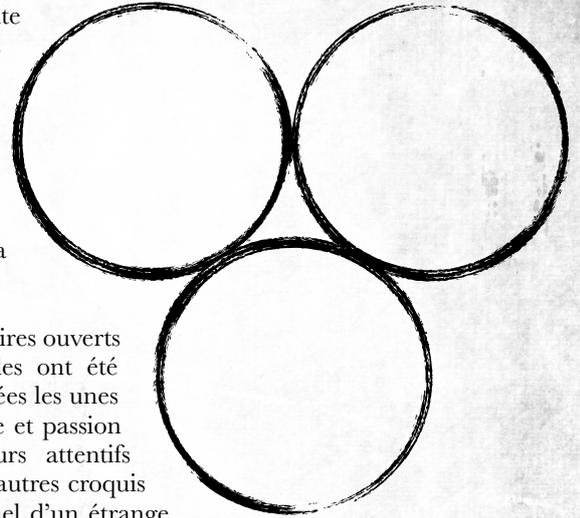
PARTIE 2 - LE CONTRAT DE LUDGER SPENER

LE VOL

Les aventuriers ont donc pour mission de dérober le quadrant magique stocké en évidence dans le laboratoire du mage, à la Mairie de Therud. Bien que la tâche n'est pas chose aisée, elle n'est pourtant pas impossible : De nombreuses manières d'opérer sont envisageables.

Pour accéder au laboratoire de manière ordinaire, il faudra tromper la vigilance des gardes dont le poste est à l'entrée de la Mairie. Ils doivent ensuite pénétrer dans le laboratoire par un escalier secondaire. En haut, devant la porte verrouillée qui mène au laboratoire, un garde est endormi sur une marche. Il a à sa ceinture un trousseau de clé, permettant l'ouverture de la dite-porte. Le laboratoire n'est pas piégé, mais un subterfuge magique fera croire à l'attaque d'un esprit. Il s'agit là simplement d'un leurre destiné à effrayer les visiteurs indiscrets. Un test de Sang-froid/Calme sera réclamé aux Aventuriers pour ne pas émettre un son qui alertera la garde alentours. Les aventuriers pourront alors revenir sur leur pas - s'il n'ont pas alerter la garde avant - ou bien s'enfuir par une fenêtre qui donne sur un toit voisin.

Le quadrant est posé sur le bureau du mage, entre nombreux grimoires ouverts et parchemins magiques, vous sentez que de nombreuses heures d'études ont été effectués sur l'objet. Ainsi, des notes sont disséminées sur les murs, raccrochées les unes aux autres par des fils en laine rouge. Nul doute que le mage mena fougue et passion pour décomposer au mieux son étude du bien magique. Les joueurs attentifs remarqueront que des dessins de la bague magique sont largement liés à d'autres croquis illustrant le quadrant : les deux objets semblent connectés, ainsi qu'au visuel d'un étrange grimoire en peau noire, affichant trois cercles de manière similaire à l'illustration ci-contre :



Manières d'opérer concernant le vol du Quadrant :

1. Le vol en douce

La bâtisse peut être infiltrée par les toits. Bien que certains gardes jettent mollement un oeil aux alentours, perchés en haut d'une tour en provenance de la caserne un peu plus loin, des Aventuriers discrets aux gestes habiles peuvent tenter de pénétrer dans le laboratoire par une fenêtre donnant sur les toits voisins. La fenêtre est verrouillée de l'intérieur, mais un larron habitué pourra la briser en silence en étouffant le bruit, ou bien tenter de crocheter une serrure rouillée, cette dernière peut être aussi brisée contre un jet de force.

2. Graisser la patte des gardes au devant de la Mairie

L'ensemble de la milice du bourg, à l'exception d'une poignée de soldats d'élites liés au capitaine de la garde **Manfred Rheingold**, peut être aisément corrompue contre quelques piécettes, une passe au bordel de la ville ou un tonnelet de bières transmis discrètement en provenance de l'auberge. Ils n'hésiteront pas à tourner le regard contre un bien mal-acquis.

3. Simuler une rencontre avec **Manfred Rheingold**

Les aventuriers peuvent-avoir « oubliés » un bien précieux dans le bureau de **Manfred Rheingold** avant qu'on leur remettent leurs papiers. Manfred est retourné à la caserne entraîner sa milice - ou simplement dormir si les joueurs passent à l'action de nuit -, pour autant, cela peut être l'occasion de rentrer, accompagné par un garde. L'éliminer en toute discrétion est une option viable...

4. Empoisonner les gardes avec une potion de sommeil

L'on dit que dans le ghetto des non-humains résident une vieille elfe ayant de forts talents d'herboristes, mêlé à de la magie. Elle pourra aisément créer une potion de sommeil contre les gardes, ou pire, selon vos joueurs. En tant qu'Elfe, elle voudra aider les Aventuriers du moment que cela pénalise le Maire ou l'ordre de Therud.

LE QUADRANT & LE RITUEL

L'objet recherché est un quadrant magique tenant aisément dans un sac à dos ou dans une épaisse poche. Il s'agit d'un ustensile en bronze oxydé par le temps, de nombreuses tâches verdâtres affecte le bien. Il ressemble à un instrument de mesure traditionnel, bien que de nombreuses gravures macabres sont encastrés sur son ensemble. Nul doute que l'objet possède de grands pouvoirs magiques.

Si les joueurs s'aventurent à tenter de décrypter les étranges gravures incrustées, ou bien de manipuler le quadrant, ils pourront malencontreusement ouvrir par mégarde un portail vers les terres du chaos les plus sombres. Terriblement instable sans le bon rituel dicté au travers d'un grimoire secret dorénavant en possession de la **Scartaera**, un simple passage similaire à la taille d'une fenêtre d'alcôve d'église laissera entrevoir une pure vision d'horreur : un paysage volcanique balayé par les vents de Magie, aux rochers tranchants comme des rasoirs et dans lequel il pleut un torrent de cendres et de neige. Sous un soleil rouge qui laisse ne échapper aucune chaleur, une horde d'individus qui ne semblent n'avoir plus rien d'humain grognent, vocifèrent, se confrontent par les cris ou par la haches, jusque'à ce que des giclées de sang, de sueurs et d'ossements s'envolent et se mêlent à la grêle. Plus loin, sur un trône fait de peaux et d'ossement qui semble humain, un être immense à la peau verdâtre, couvert de pus et de sueur émanant d'un crâne encastré dans un casque à la menace inouïe, tiens à sa main une fiole dont les émanations semble tuer toute forme de vie à ses alentours. Devant lui se dresse un chaudron fumant en métal noir, autour duquel s'agite un groupe de tout petits êtres terrifiants. Une infâme recette est effectuée ici, préparée par cet amas de petits démons et des hommes maigres, couverts de pustules. Ces derniers lancent chacun leur tour tantôt des petits tas de matières organiques puantes, tantôt le contenu de fioles maudites, pendant qu'une créature difforme doté que d'un seul oeil et aux dents jaunâtre remue d'un geste mou mais régulier l'affreux bouillon.

Cette vision d'horreur infligera à quiconque la verra un point de corruption.

En réalité, il ne s'agit pas d'un portail mais plus d'une vision, tel un miroir, vers d'autres endroits du monde. Bien qu'hypnotisant et semblant attirer toute vie à son travers, aucune matière ne peut passer au travers de cette fissure hors du temps et de l'espace. Quiconque tentera de passer la main sera comme bloqué contre une barrière similaire à une plaque en verre aussi lisse que glaciale. Seule la bague magique à le pouvoir de faire traverser son porteur. C'est là toute l'utilité de la relique.

Le quadrant, mêlé à la puissance de la bague magique, permettra seulement de faire passer son porteur. Le plan du Maire **Gerwig Balmer** et du Mage **Hasso Hanneman** est en effet de récupérer une fiole de contenu de l'horrible chaudron, qui, une fois la sombre mixture prête, fera déverser une terrible peste de Nurgle en plein coeur de l'Empire si un rituel magique est accompli, dont les incantations sont inscrites sur de la peau humaine au sein du grimoire secret en possession par la **Scartaera**. Le rituel devait s'opérer sur la place publique de Therud, aux yeux de tous. De nombreux partisans du Chaos seront de la partie, terré au sein de Therud la Puante sous ordre du Maire, prêt à défendre l'accomplissement du rituel face à d'éventuels ennemis.

LES ENNUIS COMMENCENT...

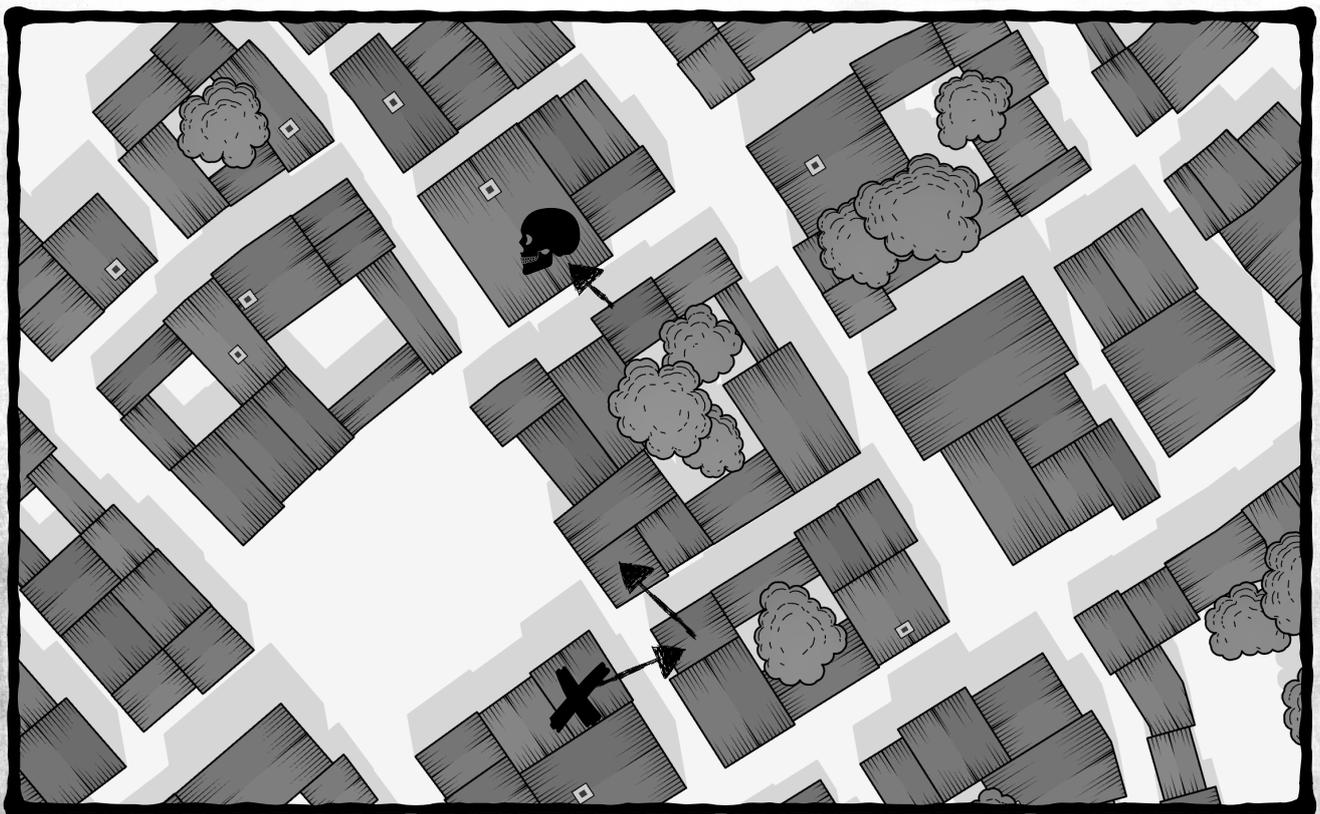
C'est ici, après le vol du quadrant, que les vrais problèmes débutent. Les Aventuriers ont en leur possession un objet de grande valeur pour la plupart des antagonistes de l'Aventure. Le Maire de la ville, ainsi que le Mage, voudra tout faire pour récupérer son bien, **Ludger Spener** paiera cher les Aventuriers pour récupérer l'objet, s'ils arrivent à le conserver. De plus la **Scartaera**, ayant beaucoup d'yeux Elfiques au sein du bourg, saura rapidement que les joueurs transportent une véritable arme contre l'harmonie de la région de leurs alliés, qui pourrait les impacter bien plus tard directement.

Il fait à présent nuit lorsque les aventuriers ont réussi leur cambriolage, et un bon sommeil à l'auberge serait préférable avant de se confronter à leur contractuel, qui de toute façon sera absent de son repaire si les joueurs le cherchent. Une chambre pour leur nombre est disponible pour la modique somme de quelques pistoles d'argent, comprenant un repas chaud et des draps relativement propres. La journée fût riche en émotion, et les Aventuriers ne tardent pas à tomber de sommeil, dans une chambre simple et ordinaire mais reposante.

Les Aventuriers vont se faire cambrioler dans la nuit par trois voleurs de **Ludger Spener**. En parallèle, ce dernier a alerté les autorités des différents larcins effectués par les joueurs, à savoir le quadrant, et la bague magique si les joueurs l'ont en possession. Son objectif est double : se débarrasser des Aventuriers le plus rapidement possible en leur faisant porter le chapeau, et revendre l'ensemble du matériel magique nécessaire à l'aboutissement du rituel auprès du Maire de la ville. Il a en effet réussi, en parallèle du cambriolage des joueurs, à récupérer le grimoire secret grâce à un elfe corrompu par le Chaos qui a, par une curiosité malsaine, lu le livre maudit. L'elfe, épris du pouvoir de Nurgle, a donc fourni le livre à **Ludger Spener** par des intermédiaires qui approvisionnaient les elfes en informations tactiques de la ville contre paiement.

Alors qu'ils dorment profondément, les Aventuriers devront réussir un jet d'Intuition mêlé de Perception pour s'apercevoir que des intrus sont dans leur chambre, pénétrant dans la pièce par le biais d'une fenêtre. Si les Aventuriers échouent le test, il s'apercevront du larcin le matin même, en voyant d'étranges traces de boue en forme de bottes en provenance de la fenêtre. Voulant signer leur larcin, les voleurs ont laissés un gourdin ensanglanté similaire à ceux utilisés par les hommes de mains de **Ludger**. Les voleurs savent exactement où chercher : un judas secret est positionné derrière un tableau de la chambre, donnant toute information à l'aubergiste, complice de **Ludger**.

Si ils se réveillent, cela sera en sursaut qu'ils constateront ne pas être seuls, et devineront dans la main des voleurs experts le quadrant. Les larrons prendront la fuite et s'en suivra une potentielle course poursuite sur les toits du bourg si les aventuriers en ont les tripes, la croix indiquant l'auberge, le crâne représente la fenêtre où les voleurs s'engouffrent pour rejoindre le niveau de la ruelle :



Les voleurs sont particulièrement habiles et rapides. Chaque saut est effectué d'une manière ample et élégante, ce qui provoquera un véritable challenge aux Aventuriers désireux de partir à leur trousse. Chaque saut nécessitera un jet d'agilité réussi pour sauter par dessus d'épaisses ruelles, défit de taille. Malgré leur agilité, les voleurs perdront un gourdin ensanglanté similaire à ceux utilisés par les hommes de mains de **Ludger**. Indice de taille pour les joueurs. Si un des joueurs tombent, il subira alors 1D4 point de dégâts au niveau des jambes et se risquera à une fracture.

Les voleurs pénètrent alors une maison par une fenêtre. Dévalant à toute allure, ils rejoignent vite la rue sous les cris effrayés d'une habitante réveillée par le vacarme. Il se précipite alors chez **Ludger Spener** en traversant les rues en un clin d'oeil, se mêlant à une foule nocturne. Les Aventuriers peuvent tenter de les rattraper dans leurs courses s'ils réussissent un jet d'Athlétisme. S'ils sont rattrapés, ils dégaineront leur gourdin, et n'hésiteront pas à se confronter aux Aventuriers si cela est leur seule option. Si l'un des voleurs est capturé, il révélera les plans de **Ludger Spener**.

- *Notas : le MJ peut volontairement faire tomber un des voleurs, si les Joueurs ne s'aventurent pas à les poursuivre, afin d'avoir le moyen facile d'interroger l'un des brigands qui se sera cassé une jambe dans la chute.*
- *Si vous n'avez pas le choix du fait de la temporalité (dans une situation où il fait jour), cette séquence peut être jouée en imaginant qu'au détour d'une ruelle, les Aventuriers sont pris en embuscade par 4 brigands aux ordres de **Ludger**. Ces derniers les racketteront purement et simplement. Aussi, vous pouvez imaginer que d'habiles pickpockets les ont privé de leur dotations, leur laissant une note dans la poche indiquant « **Ludger Spener** vous remercie... », dans tout les cas il est important que les joueurs soient confrontés dans une situation où ils ne sont pas à leurs avantages, pour le bon déroulé du scénario.*
- *Si les aventuriers montent la garde durant la nuit, ils se feront purement et simplement attaqués dans l'auberge par les hommes de **Ludger**.*

Les Aventuriers doivent sentir, à ce moment, qu'ils se sont fait rouler dans la farine. De plus, alors qu'ils sont dans une ruelle, ils découvrent une affiche d'eux dans la ville, indiquant qu'ils sont activement recherchés par les forces armées de Therud. Il serait très risqué de sortir de la ville, car des contrôles sont faits systématiquement à chaque allée et venue. Rappelons-nous que, si les Aventuriers tombent entre les mains de la milice locale, ces derniers pourront compter sur **Manfred Rheingold**, dont la droiture ne sera pas mise à l'épreuve face aux témoignages des joueurs. Si ces derniers exercent les bonnes pressions et usent de tout leur talents de conviction, ils pourront trouver au travers du capitaine de la garde une oreille attentive et une forte conviction de la justice de Sigmar.

- *Si les aventuriers arrivent, malgré la tentative vol de la nuit précédente à conserver leur biens, ces derniers seront confisqués par la milice s'ils sont arrêtés, ce qui pourra aisément arriver vu les activités de recherches à leur encontre dans toute la ville.*

TOUT NE C'EST PAS DÉROULÉ COMME PRÉVU POUR LUDGER SPENER

Si les aventuriers décident, après ces péripéties, de retourner dans le repaire de **Ludger Spener**, un spectacle autant surprenant que macabre les attendra. Le chef de la mafia locale s'est en effet fait duper par le Maire **Gerwig Balmer** qui a envoyé, après avoir reçu les informations qu'il avait en sa possession les reliques nécessaires au rituel, une troupe de la milice accompagnée de fanatique de Nurgle. Les hommes du Maire ont été chargés de tuer l'ensemble des occupants de l'endroit, et de récupérer les objets nécessaires au rituel. **Gerwig** a obtenu les renseignements de la location du repaire en torturant l'un des lieutenants de **Ludger**, qui malgré son courage a fini par craquer.

En arrivant sur les lieux, les Aventuriers verront la sinistre troupe sortir de l'endroit, enjambant de manière autoritaire les cadavres des deux camps en essuyant leur lame. L'un jette alors son tissu imbibé de sang sur les pavés de la ruelle quand un autre laisse échapper de sa gorge un crachat répugnant. Les hommes de mains de **Ludger** se sont vaillamment débattus, mais les troupes du Maire furent trop nombreuses et déterminées. Une fois le groupe de spadassins parti, l'endroit peut être fouillé. Les aventuriers verront donc l'entrepôt de **Ludger** jonchés de cadavres encore fumant des sueurs du combat. Certains séparatistes de la ville, ayant prêté allégeance à Nurgle, ont déjà des mouches qui volent ardemment autour de leur dépouille. Des rigoles de sang ne tardent pas à rejoindre la ruelle boueuse, et les aventuriers devront enjamber habilement ces rivières vermillons pour ne pas salir leurs bottes. L'endroit est d'un désordre sans nom. Les caisses ont été retournées et vidées à la hâte, les tonneaux ont été éventrés à la hache pour vérifier leur contenant, et le bureau de **Ludger**, pourtant si organisé, était d'une pagaille inouïe.

Ludger gît dans une marre de sang, mais à l'approche des Aventuriers, une toux bruyante laissant d'une petite pluie de postillons couler de sa bouche des larmes de sang indique que le malheureux n'a pas encore rendu son dernier souffle. Il a les ongles arrachés et les rotules brisées, entre autres de ses blessures liées à l'assaut des troupes du Maire. Nul doute que ce dernier fut torturé et laissé là. Il pourra se confier une dernière fois exprimant la vérité : il les a trompés pour l'argent et fuir loin de l'Empire rejoindre sa Praag natale, où une partie de ses affaires l'attendait. Il confiera aussi aux aventuriers où sont cachés l'ensemble des reliques nécessaires au rituel : un sac en cuir enduit plongé dans le puit de la place de Therud la Puante, devant la Mairie. C'est alors que les Aventuriers pourront entendre des crieurs de rue appeler à se rassembler sur la place de Therud, pour un grand événement surprise...

PARTIE 3 - LE RITUEL DE LA PESTILENCE

Une fois obtenu l'ensemble des objets nécessaires au Rituel, une grande fête se préparera sur la place de la ville, organisé par le vil Maire et son acolyte. Il est exigé que tous y assistent, y compris les prisonniers des geôles de la caserne, sous ordre du Maire lui-même. Si les Aventuriers ont été capturés, ils assisteront à l'événement avec les mains attachés dans le dos par d'épaisses cordes pourries. Une grande bataille se profile, et les Aventuriers pourront y prendre part s'ils le souhaitent. Ils peuvent s'échapper en brûlant leurs liens à l'aide des torches alentours, ou d'un test de force avec un bonus de +20% (les cordes étant très usées).

LE RITUEL & LA TRAITRISE

Les aventuriers arriveront malheureusement trop tard sur la place de village. Ils y découvriront, voyant par dessus une foule de fanatiques du Maire, de simples passants, ou de curieux conviés pour l'occasion, une estrade surplombant l'endroit. L'esplanade, aux planches de bois lasurées de teintes passées, est entouré de pendus plus ou moins frais et de carcasses empalées. De nombreuses torches sont allumées sur l'ensemble de la place, dont les lumières se reflètent pâlement contre les fenêtres alentours, ainsi que sur quelques fanions de couleurs vertes accrochées pour l'occasion. L'odeur, autrefois frelatée, et dorénavant fétide, et de nombreuses personnes utilisent un mouchoir ou une branche d'encens qu'ils font brûler à leur nez. Un mélange qui donne des réflexes nauséux aux Aventuriers ainsi qu'à une partie de la populace, dont certains vomissent à leur pieds en écartant la foule du mieux qu'ils le peuvent, sous l'écoeurement et le dégoût général. L'ensemble de la place est gardé par la milice locale, ainsi que par les hommes de **Manfred Rheingold**, qui font de leur mieux pour assurer la sécurité de l'endroit. Lui-même est positionné à l'arrière de la foule, puissamment dressé sur une table qui accueillait autrefois des vivres à vendre par un colporteur. De là, il peut surveiller l'ensemble de la scène.

Sur cette terrasse incongrue s'élève **Gerwig Balmer** le maire de la ville, ainsi que le Mage **Hasso Hanneman**. **Gerwig** semble habité, remuant ses bras boudinés d'un teint verdâtre, dans une série de gestes brutes laisse découvrir un doigt surmonté de la bague magique. Il hurle à la foule un psaume sévère autant qu'incompréhensible, évoquant la création de nouvelle vie sous de nouvelles formes, vociférant de toute ses forces à la Ruine qui laissera place à l'émergence d'un renouveau. Au fur et à mesure d'un discours fervent et intense, la foule se divise. Certains - les fanatiques de Nurgle à peine dissimulés - sont en ébullition face à ce discours, d'autres passent progressivement de la suspicion vers une frayeur mêlée d'incompréhension. Le Mage, habillé d'une tunique verte dépréciée par le temps et l'usage, reste silencieux mais ne tient pas en place. Il se tend devant un pupitre où semble installé le grimoire interdit, ouvert à une page marquée d'une plume de faon. L'on peut alors le voir frétiller d'impatience, et son visage est marqué par un large sourire à la bouche fermée qui dessine sur ses joues et son front d'horribles rides qui semblent creusées au couteau. Son rictus laisse parfois échapper des dents noirâtres mêlé de bave dont le reflet se voit à tout niveaux de la place. **Manfred Rheingold** est en alerte. Fidèle aux pamphlets Sigmarites mais destiné à faire son devoir, il pose d'un geste lent mais sûr sa main sur le pommeau de son épée, et semble guetter du coin de l'oeil tout ce qui bouge à l'assemblée, préparé à toutes éventualités en provenance de l'endroit. Puis **Gerwig** se tut, et fait un geste nonchalant en direction du Mage.

C'est alors que **Hasso Hanneman** prit de sous le pupitre le quadrant. La foule passant progressivement du brouhaha vers un silence pesant, il mania l'objet de manière habile et mesuré, puis de plus en plus de manière déstructurée jusqu'à une frénésie incontrôlable. D'un éclair en provenance de l'objet, un portail magique de deux mètres de haut et d'un mètre de large apparait devant la foule, devenant témoin d'une vision insoutenable : une horde d'immondes guerriers du Nord, aux traits difformes et malades, scandait le nom de leur champion, **Bulgroas le Bubon**. Il était impossible de ne pas deviner de qui il s'agissait : un individu immense, dont le torse imposant pendait dans le vide, au visage encastré d'un casque terrifiant, reposait là sur un trône d'ossement et de peaux que l'on devinait humaines. Devant lui se dressait une marmite terrifiante laissant échapper une épaisse fumée verdâtre : le bouillon était prêt. C'est alors qu'une créature minuscule à la bouche immense apparaître un trait de dents jaunâtres et pointues, pris une rasade du contenu du chaudron à l'aide d'une fiole au verre épais, boucha cette dernière d'une toile cirée, et tendit alors l'affreuse potion à son maître.

Bulgroas le Bubon se lève alors d'un geste lent, saisi la fiole des mains de son sbire, et s'avance vers le portail. Le Maire, à la fois terrifié et émerveillé, s'approche du vortex de son côté et tend son bras livide vers l'ouverture. Son bras entier est à présent au travers du portail avec la bénédiction de la bague magique. Et pendant le récit de sorcellerie impie perpétré par le Mage, **Gerwig Balmer** est proche de l'accomplissement de son noir dessein. C'était sans compter la trahison de **Bulgroas** : alors qu'il tendait d'une main gauche la fiole à **Gerwig**, le colosse tranche d'un coup d'un seul, à l'aide d'une lame rouillée, le bras du maire désœuvré dont le regard changea soudain, alourdi de douleur autant que de surprise. **Bulgroas** mit alors l'anneau magique à son doigt après l'avoir extrait du membre tranché, et traverse à présent le portail vers Therud d'un pas conquérant. *Tétanisé par les événements, **Hasso Hanneman** ne tardera pas à prendre la fuite avec le quadrant si personne n'intervient.*

PAR SIGMAR, CESSEZ CETTE FOLIE !

S'en est trop pour **Manfred Rheingold**. Malgré le serment qu'il a prêté à Therud, il n'a pas attendu que **Gerwig** gise au sol, tenant maladroitement son moignon saignant sur le plancher de l'estrade, pour intervenir lui et sa garde contre cette profanation. D'une voix rauque et puissante, il hurle à ses hommes des ordres martiaux précis et calculés, qui lui montrent obéissance d'un cri de guerre imposant. Il dégaine son épée d'un geste ample, effectué mille fois, et se prépare prendre d'assaut l'esplanade. À son côté intervient une troupe de quelques flagellants, qui devant ce spectacle accablant, charge la foule en des rugissements bestiaux. Le reste de la garde, tétanisée par le spectacle, se fonde peu à peu à la foule de manants tentant de fuir l'endroit.

La place de Therud s'est transformée en véritable foyer de chaos et de désolation. Se mêle une masse de gens en panique tentant de fuir la zone, des fanatiques de Nurgle possédés par l'avènement d'un nouveau champion qui foule à présent leur terre, les flagellants belliqueux se battant avec possession face à leur adversaires impies, et la troupe de **Manfred** tente de percer au travers d'une bataille qui fait rage. Sous les membres coupés qui pleuvent, le choc du faire contre les ossements qui se brisent en d'immondes bruits, dans le chant sinistre des gargouillis de râle des vaincus, le sol devient rouge de sang. Le combat dure sans fin, alors que **Bulgroas le Bubon** s'avance sur l'esplanade, profitant du regard la Ruine qui se profile à l'horizon. Les Dieux sont ici, répandant leur fureur dans une scène cauchemardesque, et ils gagnent du terrain. L'avantage de l'ennemi est évident, submergé par une horde de fanatiques qui s'arme à l'aide des biens de leurs victimes, le combat n'est pas à l'avantage du capitaine, de sa garde et de ses alliés. **Bulgroas** pose alors la fiole de Peste au sol, et affûte son arme avec son bracelet de force en cuir et en fer noir.

C'est à ce moment, alors que l'espoir de repousser le chaos semble perdu, où la mêlée générale n'illustre qu'une masse bouillonnante d'individus couverts de sang, que les elfes prennent part au combat. De manière gracieuse, les troupes d'élites de Laureorn escaladèrent les remparts de la ville et croise dorénavant le fer avec l'ennemi, quand **Trattia**, la leader de cette escouade elfique, après quelques enjambées et esquives habiles des coups en provenance du champs de bataille, monte d'un bond sur la passerelle et commence un duel acharné contre **Bulgroas**. Rejoint par **Manfred** qui sut enfin se frayer un chemin au travers de la fureur du combat de la place de Therud, un combat épique s'entreprind alors sur l'estrade. Le reste de l'escouade elfique s'ajoute à la bataille sur la terre ferme, là où les corps s'empilent au sol qui est dorénavant couvert de sang, de tripes, de membres humains et d'os broyés.

EPILOGUE DU SCÉNARIO

Le combat sur l'estrade semble durer mille ans, et aucun des camps n'a un avantage certain. **Bulgroas** rugit, balayant au vent une terrible masse d'arme rouillée par des mouvements amples d'une puissance sans égale, dont chaque attaque est esquivé avec grâce par **Trattia**. Tournoyante et féline, cette dernière tente d'asséner à l'aide d'un glaive elfique à deux mains des coups précis à son ennemi, qui par de surprenant réflexes parvient sans gêne à les parer à l'aide de son arme. Manfred, attend des opportunités précises et, tout en esquivant de justesse les lourdes attaques de l'adversaires, cherche les failles de son rival.

A cet instant, vous pouvez jouer le combat aux jet de dés grâce aux caractéristiques des personnages, ou bien simuler le combat. J'ai personnellement fait mourrir Manfred Reingold de manière volontaire, afin d'ajouter un pesant de dramaturgie à la scène. Bien que Bulgroas soit un champion à ne pas sous-estimer, il n'est pas impossible à vaincre sur le champs de bataille. A l'aide de flèches précises et des compétences martiales de Trattia et des Aventuriers, le seigneur de Nurgle peut être vaincu.

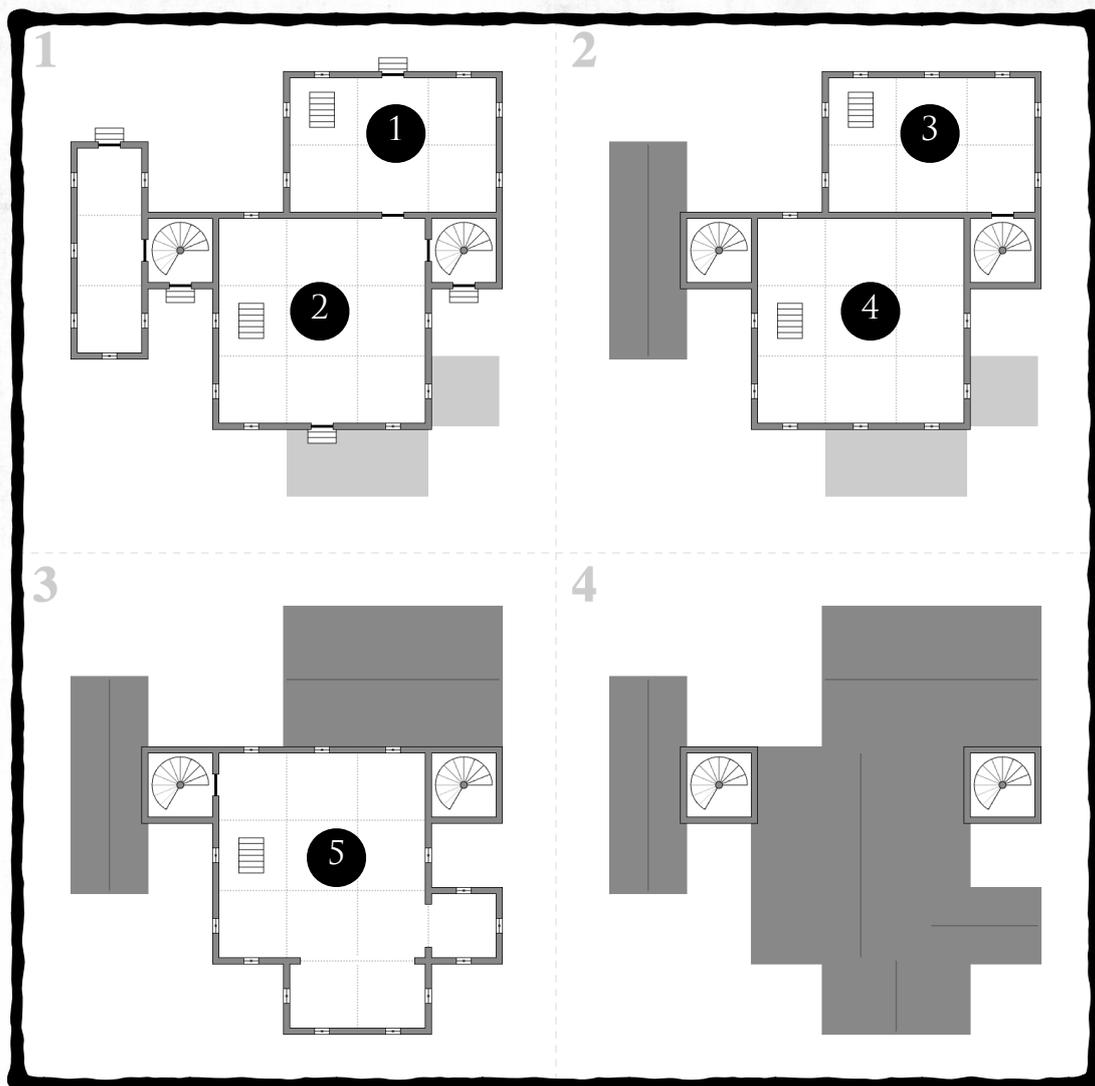
L'issu du combat peut donc être modelé à loisir. Je pense que dans l'idéal, **Bulgroas** doit être vaincu. Par les Personnages du scénario, par des flèches elfiques à la précision redoutable, ou avec l'aide des Aventuriers. Après ce long combat, contemplant la place de la ville semblable à un caveau à ciel ouvert, les Aventuriers pourront bénéficier de l'aide de la **Scartaera** pour penser leurs plaies et s'occuper de la fiole maudite, et un repos bien mérité les attend. Cependant l'Ennemi n'est pas vaincu : si les Aventuriers ne sont pas intervenu pour intercepter **Hasso Hanneman**, ce dernier prendra la fuite en direction de Middenheim. Les Aventuriers pourront alors alerter les autorités les plus proches, partir à sa traque, ou bien se soucier simplement d'eux même et fuir l'endroit. Dans tout les cas, ce scénario est à présent terminé.

THE EMPIRE

Commissioned by His Imperial Majesty Karl Franz I two thousand five hundred and three years since the founding of the Empire by our Lord Sigmar.



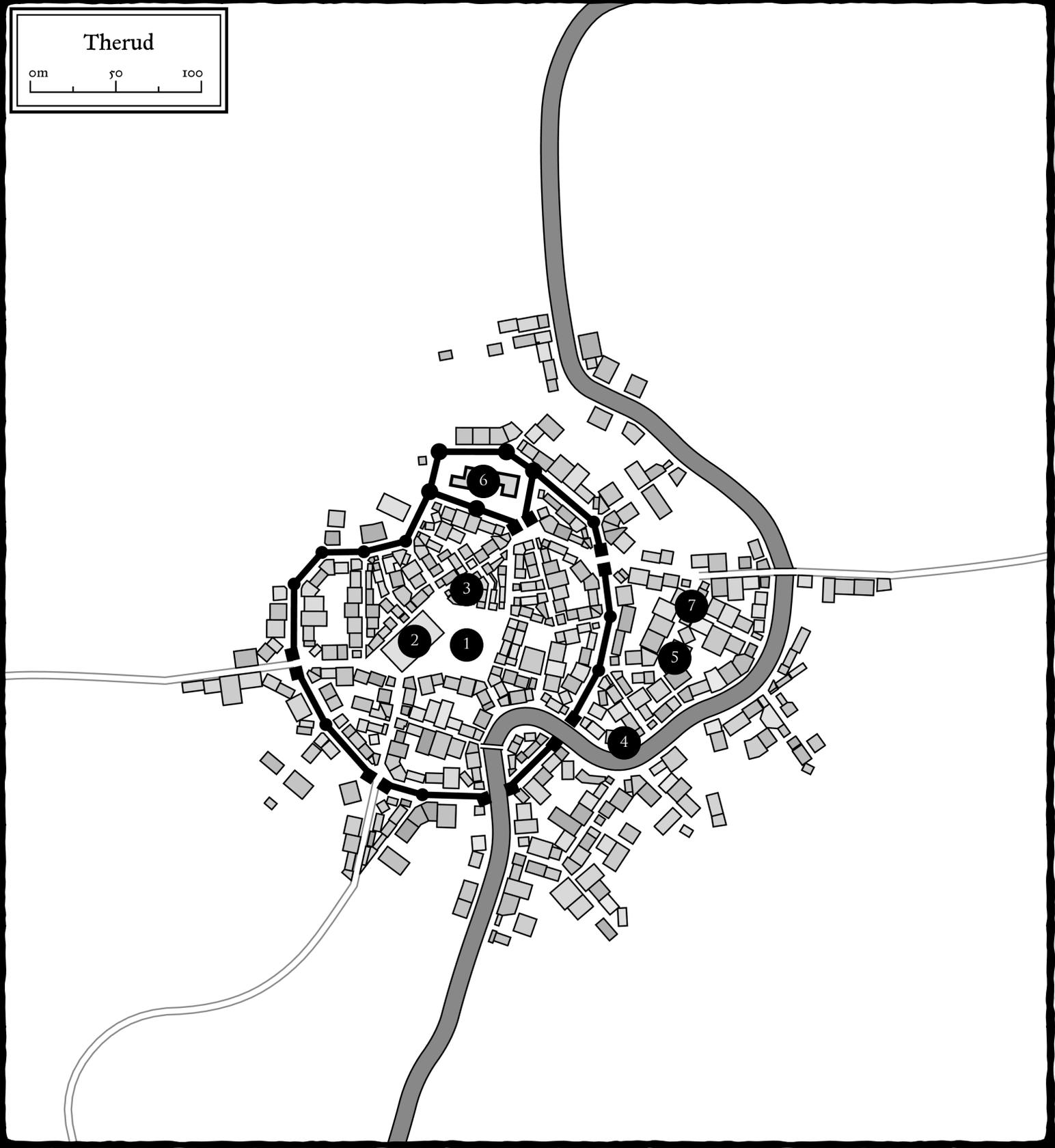
ANNEXE 1 : MAIRIE DE THERUD



- 1 : Entrée de la mairie
- 2 : Salon de bienvenue
- 3 : Laboratoire de mage
- 4 : Bureau administratif de **Manfred Rheingold**
- 5 : Salon et chambre du Maire **Gerwig Balmer**

Therud

0m 50 100



- 1 : PLACE DU VILLAGE
- 2 : MAIRIE
- 3 : AUBERGE DE LA VILLE
- 4 : DOCKS
- 5 : BAS-FONDS DANS LE GHETTO DES NON-HUMAINS, REPAIRE DE UDGER SPENER
- 6 : CASERNE
- 7 : BORDEL DE LA VILLE

ANNEXE 2 : THERUD LA PUANTE

ANNEXE 3 : MESSAGE À L'INTENTION DES AVENTURIERS

Etrangers,

Je vous propose un marché que vous ne pourrez refuser, si vous en avez le talent, les ressources et les tripes qui vont avec.

Rendez-vous dès à présent aux abords du vieux chêne dans le ghetto des non-humains. Venez seuls, sans arme.

Un ami

JE VOUS REMERCIE GRANDEMENT POUR L'INTÉRÊT QUE VOUS AVEZ PU PORTER À CE SCÉNARIO.

Vous pouvez apporter vos remarques, vos retours ou des pistes d'améliorations à l'adresse suivante : guillaume.galaup.gg@gmail.com

OST pour le scénario : <https://open.spotify.com/playlist/5riK2GT4E7UMhAeWDp5KYO?si=6cbdc08068544ee>