



scénario, illustrations et mise en page : Matthieu Verspieren

Chasse au troll dans les marais

Chasse au troll dans les marais est un scénario rapide prévu pour un petit groupe de joueurs dans leur première carrière. (Note : le texte en italique est à lire au PJ)

Introduction :

Les PJ se trouvent à Middenheim (mais vous pouvez choisir une autre ville, cependant il faut qu'elle soit assez grande) ils se désaltèrent dans une auberge, lorsqu'ils entendent un homme ivre, habillé pauvrement :

100 couronnes ! Voyez vous ça ! Ils ont les moyens ! Saleté de bourgeois ! Ils vous font risquer votre vie pour 100 couronnes, pour leur bon plaisir non mais je rêve !

Titubant, il s'écroule le long du bar.

L'aubergiste, un moustachu obèse vêtu d'une chemise de peau et d'un tablier se retourne et crie :

OOohh Heinz ! Viens donc me virer ce petit salopard de Jonas, il est encore cuit comme un veau !

Sur ce, un type baraqué, cheveux courts l'air un peu benêt débarque et ramasse Jonas, il sort alors de l'auberge avec lui sur son dos.

Les PJ vont sûrement s'adresser à l'aubergiste pour lui demander de quoi voulait parler Jonas, voici ce qu'il leur répond :

Il y a un type en ville, un de ces nouveaux riches, qui va chasser régulièrement, si vous savez vous battre, vous pouvez l'accompagner et assurer sa protection au cas où ça tourne mal, c'est risqué mais c'est bien payé. Allez deviner quelle proie il a choisie cette fois !

Si les PJ veulent en savoir plus il pourra préciser que le chasseur en question s'appelle Hartmann Werneberg et leur dire où il habite : 23 Randal Strasse dans une grosse maison.

La maison se trouve dans le quartier riche de la ville, des gardes protègent l'entrée de la maison. Il faudra réussir un test assez facile de sociabilité (+10%) pour convaincre les gardes de laisser entrer les PJ. Si un des PJ possède la compétence charisme, considérez que le test est réussi.

Vous pénétrez dans le jardin de Werneberg, il fait un temps magnifique ce qui amplifie le charme du jardin composé d'une allée délimitée par des buissons taillés à la perfection ainsi que des parterres de fleurs à n'en plus finir et des arbres resplendissant. Vous arrivez à l'entrée, c'est une superbe porte en ébène sculptée, à votre étonnement, elle s'ouvre toute seule, en effet un domestique est affecté à cette tâche. Vous patientez dans le hall quelques instant avant que Hartmann n'arrive. Il est vêtu d'un veston bleu marine avec des reliures dorées, et d'un pantalon blanc, il porte un monocle et des bottes en cuir. Il paraît avoir une trentaine d'année et marche de façon arrogante.



Il s'adresse aux PJ :

Et bien messieurs à qui ai-je l'honneur ? Je suppose que vous venez dans l'espoir d'être engagé pour mes parties de chasses ?

Une fois que les PJ leur ont répondu, il propose de leur faire visiter une pièce de sa maison réservée à sa passion pour la chasse.

Vous pénétrez dans une grande pièce et votre regard est immédiatement attiré par de nombreux trophées accrochés aux murs. Vous remarquez notamment une tête d'ours, de loup et d'un sanglier qui devait être empli de rage lorsqu'il a été abattu. Vous remarquez aussi de nombreuses arquebuses (une dizaine) ainsi qu'un tromblon et des pistolets qui sont suspendus sur un large panneau de bois.

Un test facile (+20%) de connaissances générales de l'empire pourra révéler aux PJ que la fortune de Werneberg est considérable, car de telles armes sont hors de prix.

Il s'adresse aux PJ :

J'ai bâti ma fortune sur le commerce d'armes à feu, elles sont encore peu répandues mais elles peuvent largement la différence en combat, c'est pourquoi j'ai fondé plusieurs ateliers spécialisés dans leur fabrication. Je travaille également avec des ingénieurs nains qui me sont d'une aide considérable. Enfin je chasse à l'arquebuse, ce qui me procure le plus de plaisir au monde.

Mon prochain objectif est d'abattre un troll, puis de l'empailler pour le mettre dans cette même pièce. Cette créature est d'une violence inouïe, et vous me serez d'une grande aide, si bien sur l'idée d'affronter un tel monstre ne vous effraie pas. Sachez tout de même que la récompense est à la hauteur du défi, je vous offre 100 couronnes d'or, 50 dès maintenant puis 50 autres lorsque l'on aura ramené le troll.

Les PJ peuvent marchander leurs salaires avec un test de marchandage, ils obtiendront 10 couronnes supplémentaires par degré de réussite.

Une fois les négociations achevées Hartmann conclue :

Très bien rendez vous dans deux jours à la porte est de la ville à 6 heures précises. A bientôt messieurs, je dois partir à mon cours de tir.

Pendant les deux jours les PJ se baladent dans la ville, ils peuvent en profiter pour acheter du matériel. Middenheim étant une grande ville ils n'auront pas de mal à trouver ce qu'ils cherchent.

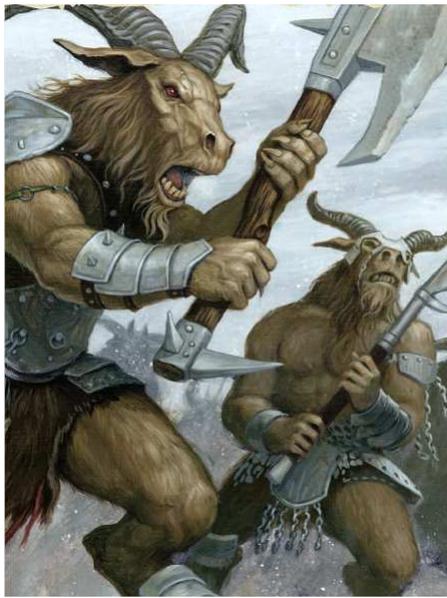
Le soleil vient à peine de se lever quand vous arrivez à la porte est de Middenheim, Hartmann Werneberg est déjà là, en compagnie de deux hommes en armes, il porte un plastron plus un casque et des jambières de cuir, il tient également une magnifique arquebuse recouverte partiellement de plaques d'argent avec des gravures représentant deux dragons de part et d'autre de l'arme. Vous voyez aussi une charrette tirée par deux chevaux comportant des tonnelets, sans doute de poudre à canon.

Hartmann explique aux PJ qu'il compte se diriger vers un marais de la Drakwald à une soixantaine de kilomètres dans la forêt, pour cela il compte emprunter des routes classiques dans un premier temps, ensuite il faudra prendre un chemin plus réduit puis s'éloigner franchement à travers une plaine pour se retrouver aux abords du marais réputé pour être occupé par des trolls.

Les premières heures de marche se passe sans problème et en début de soirée le groupe décide de s'arrêter dans une clairière pour se reposer et manger. Un groupe de trois hommes bêtes surprend le groupe alors que la nuit tombe.

Alors que le groupe est assis dans la clairière pour se reposer, la nuit tombe brutalement. Le silence troublant qui s'était installé est alors perturbé par un bruit de branches cassées et de feuilles piétinées qui se rapproche rapidement. Et, alors que le son parait à quelques mètres, vous distinguez trois ombres apparaissant dans la clairière puis vous reconnaissez une bande d'hommes bêtes, leurs énormes têtes de bouc poussent des cris rauques et leur yeux perçants vous glace le dos.

Note : pour les caractéristiques d'Hartmann Werneberg, se référer à la fin du scénario.



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	0	0

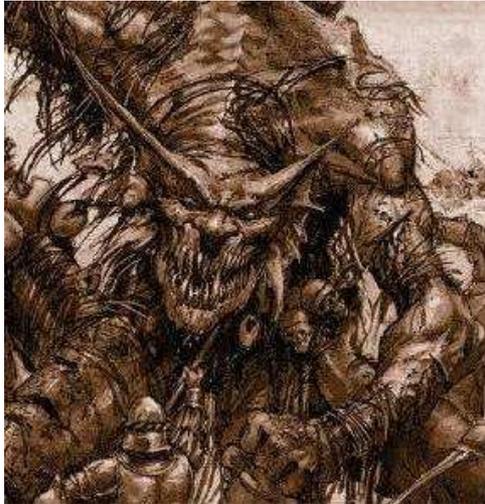
Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.
Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés.
Armure : armure légère (veste de cuir).
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0.
Armes : arme à une main *ou* lance, cornes (dégâts BF -1), bouclier.

Alors que les hommes bêtes gisent à vos pieds, vous reprenez votre souffle, Hartmann semble toute fois moins à l'aise que dans son salon et ordonne aux soldats de se relayer pour monter la garde pendant la nuit.

Deux des créatures possédaient des haches et des boucliers, tandis que la dernière se battait avec une lance. Elles sont de qualités moyennes, en revanche ils étaient tous munis de veste de cuir et l'un possédait une bourse avec 8 couronnes d'or frappées du symbole du chaos.

La nuit se passe sans anicroche et le groupe peut reprendre sa route au petit matin. Il vous faudra encore deux trois heures pour arriver aux abords du marais. A mesure que vous vous enfoncez dans celui-ci, le sol s'enfonce de plus en plus et vous finissez par patauger dans l'eau quasiment jusqu'au genoux. Une odeur nauséabonde se dégage du marais et vous pouvez remarquer que Hartmann Werneberg se pince le nez. Un peu plus tard, vous devez traverser une zone couverte de roseaux en marchant dans 30 cm d'eau vous ne voyez pas devant vous, comme si vous marchiez dans un champ de maïs. Petit à petit le sol remonte et vous vous apprêtez à quitter les roseaux quand vous voyez un gigantesque troll traverser à une dizaine de mètres devant vous sans vous voir. Du haut de ses 3 mètres, la bête est tout simplement impressionnante, et vous imaginez facilement avec quelle aisance elle pourrait mettre un homme en bouillie à l'aide de son marteau a deux mains fait d'une pierre taillée grossièrement et d'une grosse branche. Sa peau bleu gris paraît impénétrable et est pleine de cicatrices.





- TROLLS COMMUNS -

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	15%	51%	48%	20%	18%	27%	10%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	30	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade ou Natation, Intimidation, Langue (gobeli-noïde), Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :

- **Régénération :** au début de chacun de ses tours de jeu, un troll récupère 1d10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.
- **Stupidité :** les trolls sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. A chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, donc intéressante, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).
- **Vomi :** les trolls peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomit touche automatiquement sa cible. La valeur de dégâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour raisons évidentes).

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et arme à deux mains
Perspective d'Éradication : Difficile

Une fois le troll abattu, les hommes de main se chargent de mettre sa dépouille dans la charrette. A part un collier composé d'arrêtes de poissons et de crânes, le troll ne possède rien qui ne présente un intérêt pour les PJ.

Si Hartmann Werneberg est toujours vivant, il remerciera les PJ et leur dira ceci :

Vous m'avez été d'une grande aide et je serez vous en être reconnaissant, cependant il reste le chemin du retour, je vous demanderai donc de nous escorter encore un peu. Il est vrai que je ne pensai pas que cette aventure serai si éprouvante et, par conséquent j'augmente de 15 couronnes votre prime à l'arrivée.

Sinon, le frère d'Hartmann : Sieger Werneberg finira de payer les PJ à leur retour à Middenheim.

Le retour se fera sans problèmes mis à part une rencontre avec trois bandits à mi-chemin.

Après quelques heures de marches vous commencez à sentir la fatigue vous envahir et vous décidez de vous reposer quelques instants au bord de la route pour vous reposer.

Faites faire un test de perception assez difficile (-10%) aux PJ, s'ils réussissent, ils auront entendus les bandits s'approcher, sinon jouez un round de surprise en leur faveur.

• Bandit

Les bandits élisent domicile dans les contrées sauvages, attaquant les voyageurs et les caravanes vulnérables.

Carrière : Hors-la-loi.

Race : humain.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	42%	30%	31%	35%	30%	28%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commerçage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux.

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Réflexes éclair.

Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir).

Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0.

Armes : arc, arme à une main (épée), bouclier.

Dotations : 20 flèches.

Les bandits possèdent leur dotations habituelles plus une bourse de 3 couronnes.

Le retour se fait sans problèmes et vous rentrez à Middenheim épuisés mais satisfait de votre récompense. Les citoyens semblent particulièrement intéressés par le troll dans votre charrette, car la plupart n'en avait jamais rencontré auparavant ou alors ne sont plus là pour le raconter.

Fin

Pour toute questions sur ce scénario ou pour me donner vos impressions :

geusarddesmontagnes@hotmail.com

Hartmann Werneberg

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	
	36	43	36	35	38	56	43	58
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD	
	1	12	3	3	4	0	0	0

Hartmann possède une épée de qualité moyenne et une arquebuse de qualité exceptionnelle ainsi que les talents adresse au tir et tir de précision. Il possède également la compétence esquive.

Armure : tête : 3 corps : 3 bras : 1 jambes : 1

