

## Scénario "Des choses étranges" Partie 2

Niveau : personnages débutants.

Nombre de PJ : 3-5

Matériel nécessaire : Livre de base.

Résumé : Les PJ vont être contactés par les autorités quelques temps après leur aventure à Wörlin. Ils vont apprendre que non seulement quelque chose de néfaste s'est libéré lors de la nuit de Soonstil, mais qu'en plus ils sont liés à cette affaire de plus prêt qu'ils ne le pensaient. Et, en pour ne rien améliorer, les autorités semblent les en tenir responsables...

Pour échapper à un procès, les PJ vont entrer au service d'une répuratrice, qui les enverra seconder un enquêteur sur les traces d'Otto von Liddendorf, un noble soupçonné d'avoir un lien avec les événements de Wörlin. Incapables de pénétrer dans son château, ils vont devoir fouiller les environs et découvriront que des choses étranges se trament dans la région, et que deux convois bien protégés sont en préparation.



0

Introduction : Ce scénario part du principe que les aventuriers ont atteint Altdorf à la fin du scénario précédent. Il peut être utile de personnaliser le début de ce scénario en mettant en scène les Activités (cf. p.195 du livre de règles) choisies par les joueurs à la fin du scénario précédent. Ainsi, un gladiateur ayant choisi l'Activité *Revenus* pourrait commencer le scénario à la fin d'un combat spectaculaire, ou le marchand du groupe pourrait être aperçu à la sortie de la banque qui a fait fructifier son pactole avec l'Activité *Opérations Bancaires*. Dans tous les cas, insistez sur le fait que du temps s'est écoulé depuis le scénario précédent et que chaque PJ s'est consacré à sa propre existence.

Un des PJ est contacté à Altdorf par un messager tout à fait commun qui lui transmet le message suivant :

*« Mes respects messire/madame. On m'a chargé de vous dire que vous devriez vous rendre ce soir à l'auberge du Brochet d'argent peu de temps avant le coucher du soleil, et que vous comprendriez vite où vous asseoir. On ne m'a pas dit en quel honneur on vous convoquait ; juste que cela a un rapport avec, je cite, « un événement très grave advenu lors du Soonstil dernier » et qu'il est de votre plus vif intérêt de ne pas manquer ce rendez-vous. Ah, et on m'a informé également que d'ici là vous devriez faire attention à votre sécurité et à tout autre inconnu qui vous aborderait. »*

Le messager ne pourra pas en dire plus ; il ne saura pas décrire l'émetteur de ce message, puisque c'est un des ses maîtres de la Guilde des Messagers qui lui a confié cette mission, et qu'il n'a pas vu le client en question.

**« C'est que j'avais déjà quelque chose de prévu ce soir... »**

Si un des PJ ne veut pas se rendre au *Brochet d'argent*, mettez-le dans une situation où refuser cette invitation ne serait plus une option... Cela peut consister en un groupe de quelques spadassins qui viendrait toquer chez lui peu de temps après le coucher du soleil, pour lui demander poliment, mais avec des mines patibulaires, de les suivre. Les PJ les plus récalcitrants pourraient être amenés à résister à un test d'**Intimidation opposé au Calme** du PJ dans lequel les spadassins ont 70 en Intimidation (grâce à leur soutien mutuel).

L'auberge du *Brochet d'argent* est un bel établissement, propre et bien tenu, avec une large salle commune éclairée par des fenêtres à vitraux et dont l'élément le plus remarquable est un vaste escalier remontant le long des murs vers les étages supérieurs. Tout PJ ayant un statut Bronze sera par contre regardé d'un mauvais œil par les vigiles et les autres clients, qui clairement appartiennent à une société aisée. Une table semble cependant contraster avec le reste de l'établissement : c'est celle où le nouvel arrivant apercevra le groupe disparate des autres aventuriers, invités eux aussi, autour de bières offertes par la maison. En allant s'asseoir à cette table, le PJ cessera d'attirer l'attention des vigiles.

### Il en manque un...

La campagne « *Des choses étranges* » repose sur la rencontre des PJ avec l'Entité du premier scénario, et l'aventurier entré en contact avec cette Entité est particulièrement important pour le déroulé de cette aventure. L'ennui est qu'en cas d'absence du joueur incarnant ce personnage, toute la suite de la campagne peut être mise en danger. Ce deuxième scénario peut fonctionner sans lui, mais devra alors appliquer des variantes indiquées aux moments-clefs.

Laissez un temps aux PJ pour discuter et se retrouver, et conjecturer sur le mystérieux commanditaire du message. Après un certain temps de discussion, une serveuse avenante viendra parler aux aventuriers :

*« Messieurs-dames, votre hôte vous attend. Veuillez monter l'escalier et vous rendre au deuxième étage. »*

Le deuxième étage est peu fréquenté, car deux gardes du corps à la mine peu avenante veillent à l'entrée d'une des pièces. Leurs vêtements sont sombres et de nombreux talismans arborant la comète à deux queues, symbole de Sigmar, parsèment leurs pourpoints de cuir. Les gardes du corps invitent alors les PJ à entrer. Dans la salle se trouve une femme d'âge mûr, au teint pâle et aux nombreux cheveux blancs. Elle porte un lourd manteau de cuir bouilli et le large chapeau distinctif des répurgateurs a été posé sur son bureau, à côté de deux pistolets de bonne facture dans leurs étuis. Il est très clair, au vu du reste de sa tenue de qualité, que l'on a affaire là à un personnage de haut rang (Statut Or 1). Une fois tous les PJ entrés, elle achève de lire un document avant de le tendre vers une bougie et d'y mettre le feu. Elle s'adresse alors aux PJ :

*« Ce qui vient de brûler sous vos yeux était l'acte de condamnation à mort d'un halfing – dont je tairai le nom – qui avait eu bien des problèmes avec la justice du Reikland, mais qui a su être utile à l'Empire en m'aidant dans une enquête particulièrement difficile. Grâce à lui, de nombreuses vies innocentes ont pu être sauvées. Il est normal que je lui rende service en échange...*

*Je suis Camilla Dregenoff, templière de l'Ordre du Marteau de Sigmar – mais la plupart des gens me désignent comme une répurpatrice, ou une chasseuse de sorcière. »*

Un PJ qui le voudrait pourrait tenter un test de **Savoir (Reikland)**. En cas de réussite, il se souviendra que Camilla Dregenoff est bien le nom d'une répurpatrice célèbre de la région, que l'on surnomme le « Glaive de Totenham » depuis la spectaculaire purification d'un culte chaotique quelques années plus tôt.

*« Je vous passerai les détails, mais il est venu à mes oreilles que des événements bien troubles ont eu lieu dans le village de Wörlin il y a un mois... Une enquête là-bas m'a fait bien vite comprendre qu'une ancienne sorcellerie était à l'œuvre, juste sous notre nez, depuis des années. J'ai également appris que quelques aventuriers y avaient été mêlés. J'ai entendu de tout parmi les locaux : qu'ils étaient des héros, ou des païens dangereux, ou encore des monstres avides de sang. Une lecture biaisée des événements pourrait laisser croire que ce sont ces aventuriers qui auraient participé à la libération d'une puissante entité séquestrée sous ce village. Et je n'ose vous dire le sort qui leur*

*serait réservé si un collègue trop zélé mettait la main sur ce dossier...*

*Il se trouve que je suis plutôt ouverte d'esprit par rapport à certains de mes collègues, et c'est bien votre chance. Je manque d'hommes en ce moment, et j'ai besoin pour régler cette affaire de quelques personnes bien informées sur cette affaire et prêtes à se salir un peu les mains. En échange, ces quelques personnes pourraient compter sur moi pour que leur nom disparaisse du dossier sur Wörlin. Me suis-je bien fait comprendre ? »*

Les PJ ne semblent pas avoir le choix, mais des petits malins pourraient tenter de monnayer leurs services. S'ils réussissent un test de **Marchandage opposé à l'Intimidation** de 70 de Camilla, les aventuriers peuvent obtenir une promesse de paiement pouvant monter à 2 PA/aventurier et par semaine. De bons arguments peuvent donner des bonus au test de Marchandage.



**Étape 1** : Une fois l'accord passé, Camilla Drogenoff peut alors informer les aventuriers de la situation. Lors de son enquête à Wörlin, elle a été contactée par les Collèges de Magie. Les magiciens ne portent pas l'ordre du Marteau de Sigmar dans leur cœur, mais ils ont estimé de leur devoir d'informer la moins puritaine des répuratrices qu'une importante perturbation des flux de magie avait été perçue à Wörlin, mais également qu'une résonance analogue avait été enregistrée peu après, un peu plus au sud, non loin de Gient. Il avait dans les deux cas fallu qu'une grande quantité de magie soit libérée, ou qu'une créature particulièrement puissante apparaisse. Camilla s'était vite renseignée mais rien de remarquable n'avait été perçu dans les environs de Gient : pas d'intrusion démoniaque, pas de crise de folie dans un village excentré... Elle avait par contre fait le lien entre ces informations et le domaine proche du baron Otto von Liddendorf ; ce jeune homme récemment passé à la tête du domaine familial depuis le décès de son père avait été par le passé mentionné dans une affaire de cultes interdits, mais n'avait jamais pu être inquiété faute de preuves. L'enquête de Camilla avait révélé une activité inhabituelle dans les environs du château, et elle cherche désormais à creuser cette piste pour éviter quelque chose de plus terrible encore. C'est une enquête difficile, qui a dispersé ses hommes et ses ressources ; de plus, si elle venait à découvrir qu'Otto von Liddendorf était bien coupable de corruption par le chaos, il lui faudrait des preuves solides, car un noble du Reikland ne peut être jugé que par ses pairs et sur convocation du Grand Seigneur Intendant du Conseil du Reikland, autant dire une des dix personnes les plus puissantes de la province, et peut-être même de l'Empire. Il va falloir une enquête solide.



### Variante :

Si le joueur touché par l'Entité lors du premier scénario est absent, Camilla informe également les PJ qu'elle n'est pas parvenue à le retrouver dans ses recherches, et qu'il demeure introuvable. A-t-il été enlevé ?

Pour cela, elle envoie les aventuriers en direction du domaine Liddendorf. Ces derniers vont devoir préparer leur expédition, remonter le canal de Wessbruck (cf. p. 270 du livre de règles), débarquer à Trosrent, prendre la route de Skaggendorf et enfin en sortir un peu avant Gient pour atteindre le domaine Liddendorf. Un tel itinéraire évite les collines de Skaag et fréquente dans sa plus grande partie certaines des voies les plus civilisées de l'empire. Il n'en demande pas moins une bonne préparation. Une fois au bourg de Liddendorf, les aventuriers devront prendre contact à

l'auberge du *Griffon qui fume* avec son enquêteur sur place, Paulo Serti.

- **Préparation du voyage** : Camilla accorde à tous les aventuriers 4 PA pour les frais de voyage ainsi que 8 jours de rations de voyage à retirer auprès de son intendant. L'argent leur servira à payer la barge pour remonter le canal (il y en a pour 40 sous de cuivre par aventurier, soit 3 PA et 4 sous) et à faire face aux imprévus. Aux aventuriers de se débrouiller pour le reste ! Laissez un peu de temps aux aventuriers pour rassembler leurs affaires et faire leurs achats à Altdorf. Ensuite, ils devront trouver une barge partant pour Trosrent, ce qui ne sera pas difficile. Il sera possible de rogner sur les frais d'embarquement en tentant un test de **Marchandage opposé** avec le capitaine (Marchandage 55), chaque DR réduisant de 4 sous le prix du billet. Il est aussi possible de chercher une embarcation proposant des prix moins chers, grâce à un test de **Ragot** réussi. Les PJ peuvent ainsi dénicher un billet à seulement 25 sous, mais se retrouveront ainsi sur la même embarcation qu'un voleur professionnel, qui tentera la veille de leur arrivée de voler, grâce à un test d'**Escamotage** à 50, les possessions d'un des PJ désigné au hasard. Un PJ soupçonneux pourra tenter au préalable un test d'**Intuition** pour repérer les mauvaises intentions de ce détrousseur.
- **Naviguer sur le canal de Wessbruck** : Le canal de Wessbruck est récent et impressionnant grâce à ses 25 mètres de large et, mis à part l'éventuel larcin présenté plus haut, rien ne devrait venir entacher les deux jours que compte la remontée jusqu'à Trosrent. Pour pimenter le voyage, vous pouvez proposer un test de **Pari** aux aventuriers qui veulent jouer de l'argent avec les marins ou faire participer des PJ aux manœuvres de la barge s'ils ont fait baisser le prix de leur billet en échange d'un coup de main. Pour cela, un test de **Ramer** est nécessaire. En cas d'échec, la manœuvre ne se passe pas comme prévu et le bateau donne contre une écluse, ce qui risque de déstabiliser un des PJ désigné aléatoirement (et qui était trop proche du bordage...) : celui-ci devra réussir un test d'**Esquive** avec un nombre de DR au moins égal au nombre de degrés d'échec du test de Ramer qui a mené à la mauvaise manœuvre : en cas d'échec, le PJ tombe à l'eau et risque de se noyer stupidement (test de **Natation**, avec un malus de -10 par point d'armure sur le PJ pour représenter le poids de son équipement). Des joueurs inventifs pourraient tenter de lui venir en aide au moyen d'un test de **Projectiles (Lancer)** pour lui faire attraper une corde. Un PJ noyé tombe dans l'état *Inconscient* et meurt après un nombre de rounds égal à son bonus d'Endurance.
- **La route de Skaggendorf** : Une fois débarqués à Trosrent, les PJ devront partir en direction de Gient par la route de Skaggendorf. C'est une route bien déboisée qui ne devrait nécessiter aucun test de **Navigation**. Il faudra cinq jours de marche à pied à vitesse normale (Mouvement 4) pour rallier le domaine Liddendorf. Deux obstacles se posent cependant aux PJ : le premier est celui du logement ; il est possible de loger dans les auberges fortifiées qui servent d'étape sur la route (10 sous/nuit au minimum) mais les aventuriers peuvent décider de camper à la belle étoile – c'est l'été après tout – mais prennent le risque de se fatiguer inutilement. S'ils font ce choix, chacun devra effectuer un test de **Survie en extérieur** pour représenter l'ensemble du voyage, avec d'éventuel bonus si l'équipement est approprié. En cas d'échec (cf. p.131 du livre de règles), les PJ mauvais en camping subiront un état *Exténué* qui ne pourra disparaître qu'après une bonne phase de repos dans les étapes suivantes du scénario.
- **Arriver, enfin !** La route passe par Skaggendorf avant de continuer vers Gient. Les pluies de printemps ont malheureusement provoqué un glissement de terrain sur une partie particulièrement abrupte de la route. Deux solutions s'offrent aux aventuriers : la première est de passer à travers l'éboulement grâce à un test d'**Escalade**, mais cette solution est impossible si le groupe comporte des montures ou des moyens de locomotion. De plus, il y a le risque de chute ; comme la pente est abrupte sans être entièrement verticale, un échec donne l'équivalent d'une chute d'un mètre, plus un mètre supplémentaire pour chaque degré d'échec (cf. p.166 du livre de règles). Sinon, les aventuriers peuvent décider de rebrousser chemin pour emprunter un des petits sentiers de chèvres qui serpentent à travers les collines

de Skaag. Ils devront dans ce cas réussir un test de **Navigation**. En cas d'échec, ils se perdent, consomment une journée supplémentaire de rations et doivent trouver un refuge pour la nuit. Un test de Navigation donnant lieu à un **Échec Stupéfiant** (-6) pourrait mener les PJ droit vers une ancienne mine investie par des bandits...

A la fin de ce voyage, les aventuriers arrivent en vue de la baronnie Liddendorf.



II

**Étape 2** : Une fois la route retrouvée, les aventuriers parviendront sans mal au village de Liddendorf, en fin d'après-midi. C'est une bourgade robuste et fortifiée, d'à peu près 500 âmes, qui tire des avantages de sa position sur la route principale. Elle est aussi le centre économique de la baronnie, et de nombreux hameaux parsèment ses environs, le plus gros étant le bourg d'Hermut, relié au village par un chemin forestier assez praticable de quelques kilomètres. Si les PJ veulent faire des emplettes à Liddendorf, cf. les règles de disponibilité p.290 du livre de règles.

La région est recouverte de forêts peu sauvages et comporte encore quelques collines. Sur l'une d'entre elles domine le château Liddendorf, une forteresse correctement entretenue mais qui est loin d'être un palais. On peut y accéder en suivant la route principale. Si les PJ s'y rendent durant l'aventure, les gardes se contenteront de leur dire que le baron ne les recevra pas. Si les aventuriers jouent de leur statut (au moins Argent 6, voire Or) et réussissent des tests d'**Intimidation** ou de **Charme**, le régisseur du baron les recevra et s'excusera : le baron Otto von Liddendorf n'est pas présent car il est parti chasser, vu que c'est la meilleure saison pour cela.

### Que se passe-t-il au domaine Liddendorf ?

Otto von Liddendorf est l'héritier du domaine et en est devenu le seigneur à la mort de son père Bohort. De grande stature, les cheveux blonds bouclés, il n'était cependant pas destiné à devenir le chef du domaine, puisqu'il était le cadet ; ses deux grands frères sont décédés avant son père, le premier lors d'une opération militaire au service de l'Empire, le deuxième de maladie... en apparence. En effet, dévoré par l'ambition, Otto voue depuis longtemps un culte secret aux Puissances de la Ruine. C'est grâce à l'aide des cultistes qu'il a sauvés des purges des répurgateurs qu'il a pu se débarrasser de son deuxième frère et de son père. Une baronnie n'étant pas assez pour lui, Otto espère prendre le contrôle de toute la baronnie majeure de Gient grâce au soutien des Dieux Sombres, puis de continuer son ascension. Il a pour cela fait remplacer les gardes vieillissants de son père par ses cultistes, puis a eu recours à un sombre rituel le mois dernier pour puiser l'énergie du *Dhar* qui s'est échappée de Wörlin – ce qu'ont détecté les Collèges de magie. Cependant, en faisant cela, Otto a livré son âme en pâture à l'Entité qui avait été enfermée sous Wörlin ; il en est conscient et veut garder le contrôle de son nouveau pouvoir sans se faire submerger par la volonté du démon qu'il a invoqué. Il a besoin pour cela de l'artefact en forme de masque et de la malepierre du convoi secret de l'étape 3. Le « mystérieux individu » qui mènera ce convoi est en fait un cultiste mutant chargé par son organisation de transmettre l'artefact et ses connaissances sur son fonctionnement.

En arrivant au village de Liddendorf, les aventuriers devraient se diriger assez vite vers l'auberge du *Griffon qui fume* pour rencontrer Paulo Serti. Ceux qui veulent connaître les rumeurs de la région peuvent tenter un seul test de **Ragot** qui leur donnera accès aux informations suivantes, selon leur DR :

Nombre de DR	Rumeur
0	« Pour sûr, on vit une belle période pour le commerce. Des marchands ont même laissé des sacs de grain dans l'entrepôt. Y'a jamais eu autant de passage à Liddendorf ! »
1	« Depuis l'temps que le jeune seigneur est parti chasser dans les bois, y s'rait temps qu'y rentre pour s'occuper un peu du domaine... »
2-3	« ... d'ailleurs personne s'occupe des bandits des collines. Y paraît qu'y a de nouveau des brigands qui se s'raient installés dans les régions sauvages. Ça s'rait pas arrivé du temps du père du jeune seigneur, ça non ! »
4-5	« Vous savez ce qu'on dit ? Que le jeune seigneur voudrait encore augmenter les impôts et prélever une taxe sur les passages de la grand'route. Il veut nous affamer ou quoi ? »
6+	« Le jeune Karl du bourg d'Hermut est enfin revenu de sa maraude. Il passe son temps à se vanter qu'il a poussé jusqu'à la Ruine et qu'il y aurait vu plein de soldats et d'agitation. Quel sale gosse ! Sa mère lui a foutu une sacrée raclée, bien méritée ! »

Un test de **Ragot** ayant mené à un Échec impressionnant (-4 ou -5) déclenchera la méfiance des villageois puis celle des mercenaires, donnant à ces derniers un bonus de +10 à leurs futurs test de **Perception** (cf. plus bas).

A leur arrivée au *Griffon qui fume*, Paulo Serti sera introuvable. L'aubergiste informera les aventuriers qu'une chambrée spéciale leur a cependant été réservée. Quand ils s'y installeront, un petit homme brun, au teint hâlé par le soleil et à la moustache broussailleuse fera irruption dans la chambre et s'exclamera :

« Ah, vous voilà ! Vous correspondez bien à la description que m'a faite Madame Camilla dans sa lettre... Moi, c'est Paulo Serti. Ça fait bien une semaine que j'enquête dans le coin. Je n'ai rien découvert de bien concret mais il y a plusieurs choses qui sortent de l'ordinaire par ici. Comme vous vous en doutez, c'est une région calme et sans histoire depuis des décennies. On n'est pas sur les grandes routes de commerce, ni sur le passage des armées. Pourtant on repère assez vite que quelque chose d'inhabituel



*se prépare... Je ne saurai dire quoi ; ça a peut-être un lien avec le départ à la chasse d'Otto von Liddendorf ou avec l'arrivée de marchandises venues de l'extérieur et qui restent stockées dans l'entrepôt du village. Toujours est-il que, en essayant de rentrer dans le château Liddendorf, j'ai bien entendu un des gardes dire à un de ses compagnons qu'il ne « restait plus que cinq jours l'événement ». De quoi parlait-il ? Je n'en sais foutre rien. Mais ça avait l'air d'un secret. Et il a dit ça il y a deux jours. Donc nous n'avons plus que trois jours devant nous. Venez, allons parler de ça autour d'un repas bien chaud. »*

Il reste en effet peu de temps avant qu'un cultiste et des mercenaires n'arrivent dans le village pour escorter des cargaisons dont Otto von Liddendorf a besoin pour préparer son insurrection et sa prise de pouvoir. Les PJ ont trois jours devant eux ; au début du quatrième, les convois partiront et l'étape 3 du scénario commencera. Voici le déroulé de ces trois journées :

- **Journée n°1** : rien de bien notable n'a lieu. C'est le moment idéal pour panser les blessures des PJ ou reconnaître les environs.
- **Journée n°2** : les mercenaires des "Stries jaunes" arrivent en ville en fin de journée. Cela créera beaucoup d'agitation dans Liddendorf, guère habituée à de tels événements. Les PJ pourront facilement compter une quinzaine de ces mercenaires (ou au moins 4 fois le nombre de PJ), tous équipés de lances effilées et d'un uniforme jaune ; certains ont des arbalètes. Ils semblent tous obéir à un sous-officier nommé Stéphane Ruffino. Au grand désappointement de l'aubergiste, les mercenaires vont tous loger dans les entrepôts commerciaux. Pendant la nuit, Stéphane Ruffino rappellera leur mission à ses hommes : ne pas se faire remarquer, préparer un convoi de marchandises vers l'Est, attendre leur guide qui doit arriver le lendemain et se débarrasser des fouineurs ou des bandits qui voudraient s'en prendre au chargement de leur client.
- **Journée n°3** : le matin, des mercenaires vont louer aux paysans locaux deux chevaux de trait et un chariot. Au début de l'après-midi, un mystérieux individu encapuchonné arrive en ville accompagné d'une mule bien chargée, sans se faire remarquer. Il s'agit d'un cultiste mutant. Si sa tête semble normale, la peau de son corps est cependant recouverte de croûtes obscènes et d'yeux chiasseux, d'où l'habit bien couvrant qu'il porte. Il va directement aux entrepôts pour prendre contact avec Stéphane Ruffino, reste ensuite à l'écart des mercenaires et a une discussion animée durant la nuit avec le sous-officier pour organiser les convois du lendemain. Il insiste pour diviser le convoi en deux, l'un avec les armes, l'argent et la nourriture qui servira de leurre, l'autre, plus discret, chargé de passer par les sentes du nord . Stéphane Ruffino semblera soulagé à l'idée de ne pas devoir faire route avec l'inconnu. Si le PJ touché par l'Entité assiste à cette discussion, il sera atteint d'une sensation de malaise semblable à celle qu'il a ressentie face à l'Entité, et un peu de sang lui coulera du nez.

### Variante :

En cas d'absence du PJ touché par l'Entité au scénario 1, faites en sorte qu'un volumineux sac de toile se mette à s'agiter pendant la discussion entre Stéphane Ruffino et le mystérieux inconnu. Ce dernier se précipitera alors vers le sac en question, l'ouvrira et semblera y administrer une petite fiole. Ensuite, il refermera le sac, reviendra vers le mercenaire et lui précisera d'une voix menaçante : « *Vous avez été payé pour ne pas poser de question* ».

Chaque jour, les aventuriers pourront tenter deux actions : une de jour, et une de nuit. Il est possible d'agir tous ensemble ou de se séparer. Attention à la fatigue (cf. plus bas) ! Voici une liste des différentes actions possibles ; des aventuriers malins pourraient bien en inventer de nouvelles :

- ✓ **Surveiller les allées et venues** : un PJ peut décider de rester guetter à l'entrée du village et

le long des routes principales. En cas de test de **Perception** réussi, le PJ pourra repérer les allées et venues des mercenaires et du mystérieux individu, décrites plus haut. De plus, il aura le droit à un test de **Ragot** gratuit (cf. plus haut).

- ✓ **Se reposer** : un PJ blessé peut décider de rester se reposer à l'auberge pour récupérer. De plus, tout PJ qui fait deux actions de suite (jour + nuit) prend le risque de se fatiguer, et gagne ainsi un état *Exténué* sur un échec à un test de **Résistance**, avec -10 au test pour chaque action demie-journée supplémentaire après la deuxième. Chaque action « Se reposer » permet d'évacuer un état *Exténué*.
- ✓ **Espionner** : une fois les mercenaires dans l'entrepôt, il sera très profitable d'aller les espionner. Certains aventuriers voudront peut-être s'infiltrer dans le château ou dans le pavillon de chasse... Toutes ces missions d'infiltration nécessitent des tests de **Discrétion** (attention aux talents de vos PJ comme **Nomade** ou **Insignifiant**), opposé à la **Perception** de 28 des gardes (qui peut passer à 38 s'ils sont méfiants). Malheur à ceux qui se feront repérer... Les autres pourront assister aux conversations secrètes et ainsi comprendre les plans de leurs adversaires.
- ✓ **Repérer les lieux** : la région est globalement inconnue aux PJ. Un test de **Navigation** réussi (avec les bonus liés aux talents ruraux) permettra de se faire une bonne idée des environs et de se repérer. Décrivez alors aux joueurs la carte (cf. annexes) et un lieu par DR, mais sans dévoiler les lieux n°4 et 5. Si un des PJ a du matériel d'écriture et du parchemin dans ses possessions, vous pouvez lui fournir la carte en échange d'un test de **Dextérité** réussi, en précisant que les pointillés sont inaccessibles.
- ✓ **Explorer les forêts** : sur la carte (cf. annexes), vous pourrez remarquer des chemins en pointillé : il s'agit de sentes, des chemins de chasse difficiles à distinguer. Ils peuvent être repérés grâce à un test réussi de **Signes secrets (Ruraux – ou – Chasseurs)** ou grâce à un test de **Perception visuelle très difficile (-30)** pour quiconque s'engage en dehors des sentiers battus. Attention, tenter cette exploration présente un risque de 10% de tomber sur les bandits (cf. encadré plus bas). Les sentes mènent au pavillon de chasse d'Otto von Liddendorf : les locaux l'appellent « La Ruine », et c'est en fait un ancien site fortifié datant des guerres civiles de l'Empire, laissé à l'abandon depuis et dont le bâtiment principal a été réaménagé pour servir, quelques fois par an, de lieu de repos lors des longues séances de chasse. C'est un site peu fréquenté en dehors de cela, tout du moins jusqu'à récemment : Otto von Liddendorf a profité de son isolement pour s'en servir de base secrète. Si les aventuriers venaient à la découvrir, ils remarqueraient bien vite une activité inhabituelle au milieu de ces solitudes. Les gardes de la famille Liddendorf ne laisseront pas quelqu'un s'approcher et repartir vivant ; ils captureront ceux qu'ils parviendront à attraper pour que le baron les interroge. Ce lieu devrait rester inaccessible aux PJ.
- ✓ **Se lier aux mercenaires** : des PJ peuvent tenter de saouler ou jouer avec les mercenaires pour apprendre des informations. Cela est possible grâce à l'organisation de jeux de hasard à la taverne (tests de **Pari**) ou de tournées générales (test de **Résistance à l'alcool**). Attention, dans les deux cas cela risque de coûter cher aux PJ, puisqu'il vaut mieux laisser les mercenaires gagner aux cartes pour les mettre en confiance, ou leur payer à boire... En cas de succès, un test de **Charme** minoré ou majoré par les efforts des PJ permettra d'avoir accès à certaines des informations sur les convois.

**« Je ne sais pas quoi faire... »**

Si vos joueurs se sentent bloqués ou manquent d'initiative face à une enquête parce qu'ils ne sont pas habitués à ce style de jeu, vous pouvez leur proposer les quatre premières actions de la liste et leur demander un test d'**Intuition** pour découvrir les autres possibilités

Attention, vos PJ ne doivent pas oublier qu'ils sont dans une partie civilisée de l'Empire,

même si elle est peu fréquentée. Des actions violentes et prématurées contre certains des PNJ, comme par exemple le mystérieux inconnu, risquerait d'ameuter la milice locale et le bailli du domaine. Le mystérieux inconnu affirmerait alors qu'il est un invité du baron Otto von Liddendorf et produirait d'ailleurs un document officiel signé du baron, ce qui vaudrait sûrement aux PJ incriminés un aller simple vers les geôles du château... Il vaut mieux attendre d'être sorti des chemins les plus fréquentés. Si vos PJ se rapprochent dangereusement de ce genre d'action et que vous sentez que cela mettrait en danger leur amusement dans ce scénario, proposez leur un test d'**Intuition** ou de **Savoir (Loi)** qui leur indiquerait les conséquences de leurs actes.

### Les bandits de l'ancienne mine :

Les collines de Skaag étaient auparavant riches de filons de fer et d'argent, et de nombreuses mines y avaient été creusées. Elles sont épuisées depuis longtemps et vidées de leurs richesses, mais des bandes de malfrats occupent régulièrement ces sites miniers abandonnés à la végétation. Si les aventuriers sont intéressés par l'aide de ces bandits pour l'étape 3, il faudra d'abord les trouver, ce qui sera loin d'être facile. Il faut d'abord en apprendre plus auprès des villageois grâce à un DR d'au moins 2 à un test de **Ragot**, ce qui permettra d'apprendre que les dernières rumeurs situent les bandits dans les anciennes mines, au sud de la baronnie (cf. carte). Ensuite, il faudra trouver dans quelle mine logent les bandits, soit grâce à un **test étendu de Perception** nécessitant 5 DR (chaque round représentant une demie-journée de recherche dans les bois), soit grâce à un test de **Pistage** réussi.

Une fois repérés, les bandits, qui se surnomment eux-mêmes les « Coueurs des collines », ne se laisseront pas approcher facilement. Il faudra se montrer très conciliant ou surprenant car ces derniers, persuadés d'être bien cachés, risquent de paniquer violemment à l'idée que leur planque a été découverte. Si les PJ ont réussi à les approcher, il faudra encore les convaincre d'apporter leur aide aux embuscades de l'étape 3 ; cela devrait passer par un test de **Charme** ou une épreuve de force (tir à l'arc, duel...) pour montrer la détermination des PJ ; dans tous les cas, les bandits voudront une part substantielle du butin.

Attention enfin à ne pas rester trop longtemps à leur sympathique contact, car leurs conditions de vie des plus précaires font qu'ils sont infestés par la vermine. En cas de contact prolongé, un PJ risque de contracter la *Vérole du tanneur* (voir p.187 du livre de règles) en cas d'échec à un test de **Résistance facile (+40)**.



**Étape 3** : A ce stade, les aventuriers ont identifié un des deux convois et ont sûrement décidé d'en prendre un en embuscade. Si ce n'est pas le cas, Paulo Serti les y enjoindra fortement, car ces convois passeront à travers des régions sauvages et mal surveillées, et seront impossibles d'accès une fois arrivé à bon port. Dans l'éventualité où les aventuriers n'auraient rien découvert du tout, Paulo Serti n'aura aperçu que le convoi principal partir au petit matin et foncera avertir les PJ de cette nouvelle, qui n'auront donc pas le temps de préparer une embuscade. A moins d'avoir été particulièrement inventifs, il est douteux que les deux convois puissent être arrêtés avec leurs moyens limités. Il va falloir faire un choix :

- **Arrêter le convoi principal** : C'est la solution la plus évidente mais aussi la moins importante pour l'enquête de Camilla Dregenoff ; c'est peut-être la plus réjouissante pour



des PJ en quête de profit : en effet, ce convoi contient pour l'essentiel des rations, de la bière en tonneau, quatre lances et un coffre contenant 80 PA (= 4 Co). Un tel chargement a été entreposé dans un chariot tracté par deux chevaux de traits et, surtout, défendu par un nombre de mercenaires égal au nombre de PJ x 2,5 (arrondissez au supérieur, car ces mercenaires-là ne sont pas des mutants...). Près de la moitié de ces mercenaires sont équipés d'arbalètes (cf. les traits facultatifs dans les annexes), les autres de lances. Le convoi partira en direction du bourg d'Hermunt avant d'emprunter les sentes qui mènent à la « Ruine ». Attaquer de front ce convoi ne sera pas chose aisée : les mercenaires sont correctement entraînés et menés par le sergent Stéphane Ruffino. Ce dernier fera tirer les arbalétriers depuis la protection du chariot et maintenir la position des autres, ou les fera charger selon la situation. Plusieurs solutions sont possibles si les aventuriers ont le temps de les préparer :

- Bloquer le chariot : S'ils ont accès aux outils appropriés (haches, scies), les aventuriers peuvent effectuer un **test de Survie en extérieur étendu** nécessitant 5 DR en 3 rounds pour pouvoir faire s'effondrer un arbre sur la grand route, et ainsi bloquer la progression du chariot. Cela l'empêchera de s'enfuir et distraira quelques mercenaires au début du combat, trop occupés à repousser le tronc d'arbre.

- Empoisonner les chevaux : Un PJ parvenant à s'infiltrer dans les écuries et ayant accès à la Compétence **Savoir (Chimie, Herbes, Plantes et/ou Médecine)** peut tenter un Test de **Soins des animaux** pour empoisonner les chevaux. En cas de réussite, les pauvres bêtes souffriront de coliques et s'affaïsseront en cours de voyage, laissant le convoi vulnérable et distrayant plusieurs mercenaires trop occupés à leur venir en aide.

- Éliminer le chef mercenaire : le sergent mercenaire garde ses hommes calmes et confiants. Se débarrasser de lui en plein combat ou en l'empoisonnant à l'avance rendra les hommes nerveux. Ils devront chacun réussir un test de **Calme** pour éviter de s'enfuir en début de combat, ou en cours si leur chef est éliminé au milieu de la bataille.

- Recourir à l'aide des bandits : si les PJ sont entrés en contact avec les bandits de l'ancienne mine de fer, ils peuvent coopérer avec eux pour prendre d'assaut le convoi. S'ils ont réussi à convaincre les bandits, ceux-ci s'attaqueront à une partie des mercenaires lors du combat. Pour représenter cela, et afin d'éviter de surcharger la bataille, les aventuriers n'auront plus à affronter qu'un nombre de mercenaires égal au nombre de PJ. Les bandits voudront par contre leur part du butin, et prendront dans le chargement 30 des 40 PA, toutes les lances sauf une et tout le reste sauf un tonneau de bière.

### Variante :

En cas d'usage de la variante de l'étape 2, le personnage touché par l'Entité fait également partie des bagages du convoi secret : il est ficelé et emmaillotté dans un sac volumineux, drogué à la Belladone pour se tenir tranquille. On dirait un gros sac de grain.

- **Arrêter le convoi secret** : La solution la plus utile pour l'enquête de Camilla Dregenoff est d'identifier le convoi secret et de l'intercepter. Ce convoi-là partira en pleine nuit, quelques heures avant le convoi principal, et prendra d'abord la route principale en direction du nord, vers Gient, avant d'obliquer en direction de l'ancien pavillon de chasse par la route qui mène vers le château Liddendorf (cf. carte dans les annexes). Ce convoi est bien plus discret que le précédent. Il comporte le mystérieux individu encapuchonné, quelques gardes mercenaires (d'un nombre équivalent à celui des PJ, moins 1) et une mule sur laquelle est sanglée un paquet peu volumineux.

Il est possible de recourir à certaines des techniques proposées pour l'embuscade du convoi principal. Une mule est cependant bien plus maniable que deux chevaux attelés à un chariot, aussi les obstacles ne seront-ils pas vraiment un problème ici. En cas d'attaque, les gardes et

le mystérieux individu se défendront, tout du moins tant que la situation paraîtra à leur avantage ; s'il est débordé, le mystérieux individu fouettera la mule pour qu'elle accélère le pas et s'extirpe de l'embuscade, et il tentera de s'enfuir avec elle, initiant une **Poursuite** (cf. page 166 du livre de règles). A moins qu'un PJ ne le poursuive tout de suite, l'adversaire aura une avance en *Distance* de 3 ; cette avance augmentera de 1 pour chaque round de combat que les PJ feront avant de se lancer à la poursuite.

Le mystérieux individu ne révélera ses mutations qu'au dernier moment, car ses mercenaires ne sont pas au courant de sa véritable nature et risqueront de fuir s'ils se rendent compte qu'ils combattent aux côtés d'un mutant. Le mystérieux individu n'utilisera ainsi ses traits *Peur (1)* et *Vomissement* que s'il a perdu plus de la moitié de ses points de Blessures.

Le butin consiste en un coffret, plaqué de plomb à l'intérieur, contenant un masque en métal ciselé de très belle facture, représentant fidèlement les traits d'Otto von Liddendorf, ainsi qu'en une bourse contenant des éclats de malepierre s'insérant tous dans des cavités internes du masque. Attention au risque de *Corruption* pour l'aventurier qui voudrait empoigner cette bourse de malepierre (cf. p. 182 du livre de règles). Inutile de dire que cette dernière trouvaille est absolument illégale, et Paulo Serti insistera pour les rapporter à sa cheffe Camilla Dregenoff. Si les PJ ont engagé les bandits pour leur prêter main-forte, ces derniers pourraient être très courroucés de ce maigre butin et pourraient bien vouloir détrousser les aventuriers en compensation...

Remarquez enfin que des aventuriers débrouillards pourraient trouver des solutions moins violentes. Insistez bien cependant sur la garde vigilante qui entoure les deux convois, en particulier de la part du mystérieux individu.



**Conclusion** : Une fois un des convois arrêtés, Paulo Serti insistera pour chercher des preuves de culpabilité d'Otto von Liddendorf et pour les ramener au plus vite à Altdorf. Si les PJ veulent s'attarder, il insistera sur le danger qu'il y a à rester sur les terres de quelqu'un qui attendait impatiemment ses convois. Des patrouilles se mettront très vite en place, une heure à peine après l'heure d'arrivée théorique des convois.

Les conséquences du scénario dépendront du choix des aventuriers dans l'étape 3. S'ils ont arrêté le convoi secret, ils seront en possession de preuves irréfutables de la culpabilité d'Otto von Liddendorf et de son implication dans des affaires de magie noire. Cependant, le convoi principal lui sera parvenu et lui aura permis de renforcer ses moyens terrestres, en vue de la lutte à venir : il aura à sa disposition plus de mercenaires dans les prochains scénarios. Si les PJ ont arrêté le convoi principal et laissé passer le convoi secret, Otto von Liddendorf aura pu mener à bien la première partie d'un rituel obscur et s'avèrera bien plus puissant à l'avenir, grâce à ses pouvoirs surnaturels ; il sera par contre privé d'une partie de ses moyens financiers et aura moins de sbires sous ses ordres. Cependant, Paulo Serti aura des preuves bien moins remarquables à transmettre à la répurgatrice Camilla, ce qui risque de poser des problèmes légaux pour les prochaines étapes de la campagne. Camilla ne pourra en effet qu'informer les autorités du comportement du baron, certes étrange, mais pas illégal.

Paulo Serti, pour éviter que les aventuriers ne soient poursuivis sur la grand-route, proposera aux PJ de l'accompagner à travers les collines de Skaag pour rentrer à Altdorf à travers un chemin qu'il a pris le temps d'explorer avant son arrivée à Liddendorf. Si vous le voulez, cela pourrait être l'occasion de forger un nouveau scénario, ou de faire rencontrer quelques difficultés à vos joueurs. Une fois rentrés à Altdorf, Camilla Dregenoff informera les aventuriers qu'elle n'a plus besoin d'eux pour le moment, mais qu'elle pourrait de nouveau faire appel à leurs services un jour, dans un cadre moins contraignant et plus rémunérateur. Les aventuriers peuvent procéder à leurs *Activités*.

Les joueurs gagneront des PX selon leur implication dans le scénario et le résultat de ce dernier :

N'avoir arrêté aucun des deux convois	75 PX
Avoir arrêté le convoi principal	100 PX
Avoir arrêté le convoi secret	125 PX
Avoir arrêté les deux convois	160 PX

Vous pouvez aussi accorder un bonus de 25-50 PX aux joueurs ayant très bien interprété leurs personnages.

Ce scénario débouche sur la partie 3 de la campagne « Des choses étranges ».



Annexes :**Camilla Dregenoff, Répurgatrice vétéran.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	55	51	38	53	34	33	32	56	60	49	19

**Compétences :** Calme +15, Charme +15, Chevaucher (Cheval) +5, Commandement +20, Corps-à-corps (Bagarre) +10, Corps-à-corps (Base) +20, Guérison +13, Intimidation +32, Intuition +15, Perception +15, Projectiles (Pistolets) + 22, Résistance +18, Résistance à l'alcool +10, Ragot +15, Recherche, Résistance +5, Savoir (Chaos) +5, Savoir (Loi) +19, Savoir (Sorcières) +18, Savoir (Politique) +10, Savoir (Reikland) + 20, Savoir (Torture) +15.

**Talents :** Discret, Déterminé, Flairer les ennuis, Imperturbable, Impitoyable, Maniement de deux armes, Lire/Écrire, Menaçant, Obstiné, Sans peur (Sorcières), Tireur de précision, Voyageur aguerri.

**Possessions :** Arme de poing (épée plaquée argent), instruments de torture, 2 pistolets avec poudre et munitions pour 10 tirs chacun, cheval de selle avec selle et harnais, Vêtements de voyage de qualité, armure de cuir et cotte de maille complète, Inquisiteurs subordonnés.

**Paulo Serti, enquêteur.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	34	29	31	32	45	44	37	49	33	43	12

**Compétences :** Calme +15, Charme + 17, Corps-à-corps (Base) +10, Crochetage +5, Discrétion (Urbaine) + 12, Escalade +10, Intuition +15, Langage (Tiléen), Perception +15, Pistage +3, Ragot +15, Savoir (Reikland) +10, Savoir (Tilée) +10, Savoir (Loi) +4.

**Talents :** Chats de gouttière, Insignifiant, Lire/Écrire, Vivacité.

**Possessions :** Arme de poing (épée), lanterne, huile de lampe, journal, plume et encre, outils de crochetage, veste de cuir, 10 PA.

**Otto von Liddendorf, noble corrompu.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	51	48	41	42	43	45	34	42	40	48	16

**Traits :** Arme +8, Armure (cuir clouté 2), A distance +9, Insensible à la douleur, Protection (9).

**Le « mystérieux inconnu », cultiste mutant.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	38	36	44	50	29	26	27	45	38	15	17

**Traits :** Arme +8, Armure (peau 1), Corruption (mineure).

**Une fois sa vraie nature révélée :** Peur (1), Vomissement.

**Bandit des « Coureurs des collines ».**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	33	37	32	35	38	39	30	29	25	30	11

**Traits :** Arboricole, Arme +7, A distance +6, Parasité.

**Mercenaire/soldat.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	35	38	36	34	31	30	28	29	27	11

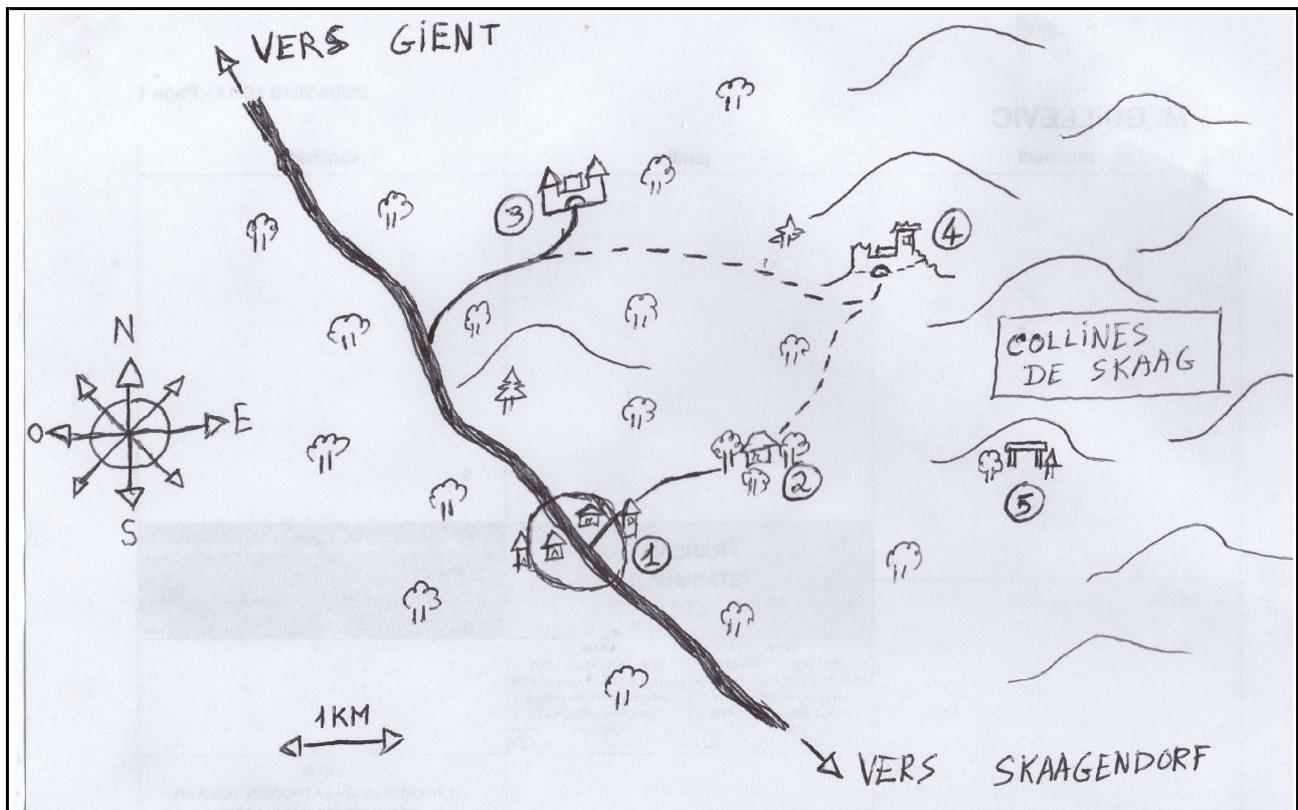
**Traits :** Arme +7, Armure (légère 2).

**Facultatif :** A distance +9 (15 avec Rechargement 1)

**Stéphane Ruffino, Chef mercenaire.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	40	41	40	34	31	30	30	35	37	15

**Traits :** Arme +8, Armure (légère 2), Meneur.

**Carte de la baronnie de Liddendorf :**

- 1 – Village de Liddendorf.
- 2 – Bourg d'Hermunt.
- 3 – Château Liddendorf.
- 4 – "La Ruine", ancien pavillon de chasse fortifié.
- 5 – Les anciennes mines.