

La victime

Cette aventure a pour cadre une des plus célèbres villes du Vieux Monde, la ville maîtresse du culte d'Ulric, c'est-à-dire Middenheim. L'action se déroule peu de jours après l'équinoxe de printemps, cinq jours après exactement. Cette date a une certaine importance puisque c'est l'un des trois jours dédiés au Dieu des Batailles, des Loups et de l'Hiver.

Cela fournit en outre une très bonne raison à la présence des PJs dans cette ville. En effet, cette période comporte un nombre de festivités incroyables, la plus majestueuse restant sans aucun doute la parade des Templiers de l'ordre du Loup Blanc.

*Le supplément "**MIDDENHEIM - La Cité du Loup Blanc**" peut vous fournir quantité de descriptions des nombreux quartiers, d'habitants originaux... qui peuvent servir à étoffer cette mini-aventure.*

Ce scénario est en effet surtout destiné à faire connaître aux joueurs cette superbe ville.

Là où tout commence

La fin d'après-midi s'approche lentement alors que les PJs déambulent dans les rues surpeuplées en attendant l'heure de prendre un bon dîner. Mais soudain, des cris indignés s'élèvent du bout de la rue et semblent se diriger vers les personnages. Un Halfeling, vraisemblablement un mendiant à en juger à ses habits loqueteux, surgit tout à coup de la foule et bouscule les PJs. Au passage, il met dans les mains de l'un d'entre eux un petit tube en verre. L'objet ressemble à une petite éprouvette, fermée par un bouchon de liège, et contient une sorte de fumée légèrement teintée de vert.

Aussi vite qu'il est apparu, le Halfeling replonge au milieu de la populace. Tout espoir des joueurs de le saisir doit réduit à néant. De toute façon, cinq personnages vêtus de vêtements sombres surgissent eux aussi pour filer directement sur les traces du fuyard. Une "habile" enquête ultérieure permettra aux PJs d'apprendre que ce pauvre hère a trouvé la mort au détour d'une rue proche.

Les personnages sont libres de finir la soirée comme bon leur semble, mais si jamais ils rentrent à leurs chambres respectives plus de trois heures après l'incident, ils découvriront que leurs affaires ont été fouillées. Dans ce cas, l'aubergiste, le concierge ou tout autre PNJ adéquat pourra leur révéler que deux hommes avaient demandé à les rencontrer. Ces hommes à l'air patibulaire, inconnus de l'informateur, sont Fred et un de ces complices, dont nous aurons l'occasion de reparler.

S'ils rentrent assez rapidement, la fouille aura lieu un peu plus tard, à un moment où les PJs se seront absentés. Tout ceci pour dire que les PJs ne devraient pas mettre trop de temps à se rendre compte qu'ils ont en leur possession un objet convoité par d'autres.

Là où tout s'aggrave

Un des points essentiels du scénario repose sur le tube. A un moment ou à un autre, il faut qu'il se trouve ouvert, de préférence par les joueurs. N'ayez surtout pas l'air d'insister, ils ne le feraient pas. Si ils ne veulent vraiment pas l'ouvrir, arrangez-vous pour qu'il se casse. Une fois le bouchon ôté, un nuage de taille croissante s'en échappe pour entourer le personnage le plus proche (pas moyen d'y échapper). Le nuage semble composé de gros grains de poussière, un peu comme des spores de champignons.

La peau du personnage ne peut manquer d'entrer en contact avec l'étrange substance. Cela a pour effet immédiat un horrible mal de tête et environ dix minutes plus tard, le PJ sombre dans l'inconscience. Il reste dans cet état comateux dure une journée au maximum.

Pendant cette période, les autres PJs pourront assister à la transformation progressive de leur compagnon en une espèce de chien de grande taille (une sorte de croisement entre loup et doberman). Ce spectacle est traumatisant au possible, donc n'hésitez pas à distribuer quelques points de folie. Aucun des traitements traditionnels des médecins, ainsi d'ailleurs que ceux des magiciens, n'a d'influence sur l'état du patient.

Lorsqu'il finit par revenir à lui, le monstre est affreusement affamé et il a plus tendance à penser avec son ventre qu'avec sa tête. Le joueur garde toutefois le contrôle de son nouveau corps. Il conserve ses caractéristiques intellectuelles mais ses caractéristiques physiques sont celles d'un loup de meute (**WJRF** p241). Doit-on préciser qu'il ne peut pas parler?

La taverne du "Troll Pendu" (Enfin une piste?)

Au moment que vous jugerez le plus intéressant, les PJs reçoivent une lettre anonyme, mal écrite et à l'orthographe douteuse. Le message mentionne un rendez-vous à la taverne du Troll Pendu, un établissement à la réputation louche, typique du secteur Ostwald - Porte Sud. Il est signé d'un certain Fred.

Le tenancier, Claudius, est un homme au gabarit impressionnant, grand et enrobé. Son regard sans cesse fuyant en fait un personnage suspect dès les premières paroles échangées. Il demeure cependant facilement influençable (argument verbaux ou en nature).

La taverne, composée d'une salle commune et d'une cuisine au rez-de-chaussée, des appartements de Claudius au premier, est peuplée de trois ou quatre manouvriers momentanément sans travail qui passent leurs journées à jouer aux cartes. Ce sont des informateurs potentiels, mais pas obligatoirement fiables, de ce qui se passe dans le coin.

Une des attractions de cet endroit est d'être un petit carrefour du trafic de drogues ou autres substances illégales. Un certain Fred, accompagné de ses quatre acolytes, apporte la marchandise qui est alors stockée dans une cave sous la cuisine (la cave peut éventuellement être reliée au réseau souterrain qui court sous Middenheim). C'est un groupe différent qui se charge de récupérer les colis et de les distribuer.

Le rendez-vous avec Fred

Fred, dans hâte de récupérer le tube, a oublié d'avertir Claudius pour le rendez-vous avec les PJs. De plus, le trafiquant n'est pas là lorsque les personnages arrivent.

Il y a fortes chances pour que ces derniers aient revêtu leurs plus belles armures et leurs plus belles armes par la même occasion. Leur allure martiale ne va pas manquer d'impressionner le tavernier. Dans son petit cerveau peu habitué à réfléchir, Claudius pense aussitôt que le trafic a été découvert et craint pour sa sécurité. Il balance donc toutes les informations dont il a connaissance, espérant un allègement de sa peine lors de sa condamnation. C'est avec un souci d'exactitude sans pareil qu'il révèle l'adresse actuelle de Fred. Si les PJs le laissent libre, il quitte Middenheim dans la journée, autant pour fuir la justice que ses complices.

Dans les entrepôts

Le bâtiment indiqué par Claudius ne se trouve pas très loin du Troll Pendu, du moins en distance. Mais qu'est-ce qui ressemble plus à un entrepôt qu'un autre entrepôt? Celui où est réfugié Fred est pour l'instant occupé par d'innombrables caisses de toutes tailles contenant des fourrures de diverses sortes.

Lorsque les PJs débarquent, ils tombent sur Fred et ses quatre voyous. Faites confiance aux joueurs pour

trouver un très bon plan d'attaque. Mais Fred ne doit pas mourir, pas avant d'avoir été interrogé en tout cas.

Les révélations de Fred

Les joueurs ne pourront obtenir ces informations que si Fred est en état de parler, cela va de soi. La captivité n'étant pas trop agréable, il méditera quelques instants sur sa situation, puis répondra aux questions si on le force un peu.

Le tube vient de Nuln, où il était allé le chercher. Il ne sait pas ce qu'il contient et ne connaît pas le sorcier qui lui a remis. Sa mission consistait uniquement à apporter l'objet à la taverne du Troll Pendu.

Les révélations de Claudius

Comme cela a déjà été dit, Claudius s'est senti obligé de changer d'air. N'importe quel habitant voisin de la taverne pourra indiquer qu'il a quitté la ville avec sa carriole, son poney et tout ce qu'il a pu embarquer. Il comptait refaire sa vie à Altdorf, d'après son meilleur "ami".

Quelques heures de galop permettent aux PJs de le rattraper. Grâce à un petit interrogatoire, ils peuvent apprendre qu'il devait garder le tube chez lui. Quelqu'un, grâce à un signal (de votre choix), devait prendre la marchandise dans le courant de la semaine. Malheureusement pour ce pauvre Claudius, il n'a pas aussitôt rangé le tube et un mendiant Halfeling s'en est emparé. Fred a réussi à le rattraper mais il est revenu bredouille, et pour cause.

A la recherche du destinataire (perdu)

Cette partie du scénario est totalement facultative et mérite d'être plus détaillée. Les PJs seront sans doute animés par le désir de trouver un antidote. Le mystérieux destinataire se nomme Hermann Seytu. C'est un homme de bonne famille, associé avec son beau-frère dans une quelconque entreprise, et désirant devenir le seul et unique associé. Si les PJs le découvre, il déclare n'avoir aucune idée sur la méthode à employer pour guérir le personnage atteint.

Et pour finir...

L'effet du produit est relativement aléatoire. Les symptômes ne durent qu'une quinzaine de jours à la fin desquels le personnage redeviendra normal. Ce processus entraîne des souffrances intenses qui l'amèneront au seuil de la mort (cela se traduit par la perte d'un point de destin).

De plus, il est possible que si tous les gens cités plus haut restent en liberté, ils cherchent à se venger. Mais ceci est une autre histoire.

L'attribution de points d'expérience est laissée à votre discrétion.

Profils des principaux PNJs

Fred

Voleur - trafiquant de drogues

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
4	33	29	3	3	7	51	2	41	41	31	35	28	35

Compétences

Bagarre, Camouflage, Coups Assommants, Déplacement silencieux (urbain), Esquive, Spécialisation - Armes de poing

Dotations

Gourdin, arme simple, coup-de-poing, 2D10 Co, 2D10 Pistoles

Fred est un homme de grande taille, assez maigre. C'est un être très nerveux, qui parle avec un débit de paroles incroyablement rapide.

Caractéristiques du PJ transformé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	-	*	*	*	*	*

Pendant toute la période où il restera sous cette forme, le personnage sera sujet à la peur du feu.

Complices de Fred

Brigands

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	3	7	40	1	30	30	30	35	30	30

Compétences

Bagarre, Coups Assommants, Déplacement silencieux (urbain), Pictographie - voleur

Dotations

Gourdin, manteau à capuchon, veste en cuir (0/1 PA, tronc/bras), dague, 1D3 Co, 2D6 pistoles

Claudius

Propriétaire du Troll Pendu

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Ct	Int	Cl	FM	Soc
3	29	41	3	4	7	28	1	30	50	30	25	25	30

Compétences

Bouffonneries, Charisme, Commerce, Coups Assommants, Fermentation, Résistance à l'alcool

Dotations

Pas de possessions particulières

Physiquement, Claudius est assez imposant (grand et large). Il reste cependant très influençable.

Ecrit et testé pour vous par **Syko**
Pour toutes remarques ou questions :
nicolas.leduey@wanadoo.fr