



le Scriptorium

présente :
un scénario pour
Warhammer



LA SÉANCE EST OUVERTE



Image © Wizards of the Coast

**LA SÉANCE EST
OUVERTE**

**UN SCÉNARIO POUR WARHAMMER JDR
PAR BARON ZERO**

Relecture : Freya Haukursdottr

POUR 4-5 PERSONNAGES DANS LEUR PREMIÈRE CARRIÈRE

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Ce scénario est écrit pour 4-5 personnages dans leur première carrière. Il peut être joué avec des personnages plus expérimentés en augmentant les caractéristiques des PNJ.

Nordfels peut être située à peu près n'importe où dans l'Empire, sauf près du Moot et du Stirland.

Préparatifs

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de *Warhammer JdR* ainsi que du *Bestiaire du Vieux Monde*. Vous pourrez retrouver les caractéristiques des monstres de chaque rencontre en fin de scénario pour une question de commodité. Il en va de même pour les PNJ importants.

Synopsis

Le mois dernier, la petite ville de Nordfels fut secouée lorsque Karel, le bien-aimé bateleur fut retrouvé brutalement assassiné sur la place du marché. Depuis, la petite communauté de Nordfels s'est refermée sur elle-même. La méfiance, la paranoïa et les rumeurs perfides se répandant comme une traînée de poudre. Lorsqu'une nouvelle crise frappe, les personnages – en tant qu'étangers à la communauté – sont choisis pour agir comme arbitres dans le conflit qui oppose les diverses factions. Pendant les jours suivants, les personnages devront enquêter sur les faits et ramener la loi et l'ordre en ville.

Où tout commence

Le scénario débute avec l'arrivée des personnages à Nordfels, une petite ville située près d'un énorme rocher. Un de leurs amis (à la discrétion du MJ), Egill Ketilsson, est propriétaire de l'auberge locale. Egill est un ancien aventurier qui dirige maintenant 'Le Sanglier Noir'. Il est capable de fournir aux personnages une chambre pour une nuit ou deux.

La nuit tombe lorsque le groupe arrive au Sanglier Noir, lieu de rencontre et de la vie sociale de Nordfels. Bien que le feu brûle dans l'âtre et que la plupart des sièges soient occupés par des paysans en train de boire, il règne ici une atmosphère sinistre et pesante, les gens parlent à voix basse et jettent des regards à la dérobée en direction des autres groupes.

Un test de Perception (facile) réussi permet de repérer trois groupes distincts répartis dans l'auberge. Un près de l'entrée, un près du bar et un dernier dans

le fond de l'auberge. Egill reconnaît les personnages immédiatement et leur sourit chaleureusement. Egill est un nain aux cheveux roux avec une petite paire de lunettes. Contrairement à ses convives, il parle d'une voix sonore et tonitruante et ne semble pas partager la méfiance et l'hostilité générale des paysans.

Si les personnages le questionnent sur l'atmosphère étrange qui semble régner sur le village, il baisse d'un ton et leur raconte que depuis que Karel a été retrouvé mort sur la place du marché, les paysans sont devenus très méfiants les uns envers les autres et se sont divisés en trois groupes.

Ceux qui suivent Hein Kaufmann le marchand (assis près de l'entrée de l'auberge), ceux qui suivent Steffen Ostländer l'alchimiste (le groupe dans le fond de l'auberge), et finalement ceux qui ont élu Egill à leur tête (étonnamment assis au bar !). Le fait qu'Egill essaie de se tenir à l'écart de tout ça ne semble pas les gêner. Aucun de ses groupes ne se fie aux autres, et tous commentent les rumeurs et commérages qui circulent en ville.

Pendant, cela ne dure pas longtemps et une dispute éclate bientôt entre deux des hommes de Hein et de Steffen. Le motif est complètement trivial et futile, mais la tension monte rapidement et toute cette hostilité débouche bientôt sur des cris et des hurlements.

Les personnages peuvent intervenir et essayer de ramener le calme. Quiconque agit comme médiateur doit réussir un test opposé (FM contre celle de leur interlocuteur) pour calmer le jeu. Si le médiateur rate trois tests, un individu jette son pot de bière à la tête d'un des deux paysans et la situation dégénère rapidement en une énorme bagarre. Egill, Hein et Steffen restent en dehors de la mêlée.

Si les personnages décident de ne pas intervenir, ils auront uniquement à esquiver quelques chaises et verres (considérés comme des armes improvisés pour les dégâts). S'ils calment la situation, ils gagnent le respect de la population (bonus de 10% aux tests de Soc avec la population). S'ils participent au combat et tuent un des paysans, l'effet est inverse (-10% aux tests de Soc, +10% pour Intimider).

Quoiqu'il en soit, le Burgomeister entre dans l'auberge peu de temps après l'arrivée des PJ. Si le groupe a réussi à empêcher la bagarre, Egill s'avance vers lui et lui parle un instant. Le Burgomeister ignore alors les autres paysans et s'adresse aux PJ. D'un autre côté, le Burgomeister tente d'en appeler au sens de la communauté des paysans. Il réclame la

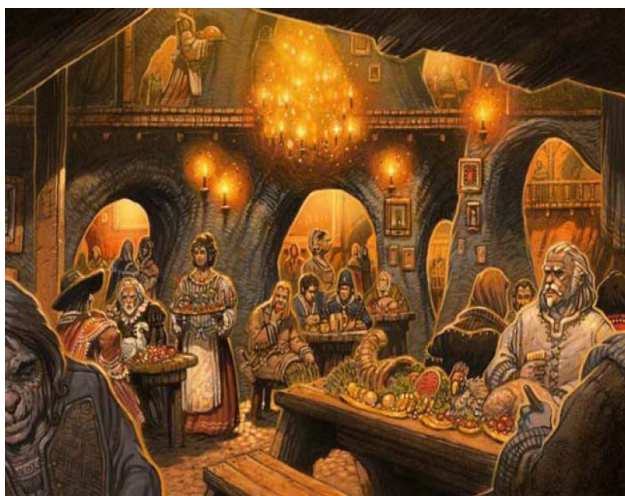
fin du combat et de la méfiance qui domine depuis la mort de Karel.

Il est interpellé et interrompu par tous les occupants de l'auberge qui l'accusent de corruption et d'idiotie. Le Burgomeister tente alors de convaincre les paysans de désigner l'un d'entre eux pour endosser le rôle de 'Schlichter', une sorte d'arbitre qui entendra les arguments de chacune des factions.

Malheureusement pour lui, personne dans le village ne veut de cette responsabilité, personne à l'exception des joueurs...

Le burgomeister leur offre la gîte et le couvert à l'auberge du Sanglier Noir, ainsi que deux couronnes par jour pour endosser le rôle de 'Schlichter' et écouter les divers arguments qui perturbent la vie des habitants de Nordfel. De plus, il offrira une couronne supplémentaire à chaque PJ qui accepte d'utiliser ses compétences pour préserver la paix et l'ordre avant le 'Marktgericht'. Le 'Marktgericht' est le nom que l'on donne au tribunal à Nordfels.

Le Burgomeister présidera la séance en tant que juge, recevant les doléances des accusateurs et des accusés. Il n'y a pas eu de Marktgericht depuis plus de 9 mois à Nordfels, et il pense que s'il arrive à prouver que la justice est puissante dans le village, le peuple sera plus enclin à travailler de nouveau ensemble pour le bien de la communauté. Un test de Marchandage réussi permet d'augmenter le salaire journalier de 2 Couronnes d'or. Une fois le contrat scellé, le Burgomeister quitte les lieux, ainsi que la plupart des autres clients de l'auberge. Le groupe peut décider d'aller en chambre ou de rester à boire avec Egill et ses amis. S'ils restent en salle, ils gagnent un bonus de +10% aux tests de Soc avec les habitants de Nordfels. S'ils ne le font pas ils subissent un malus de 5%.



Le lendemain, Egill les prend à part avant qu'ils ne se melent à la foule de la Marktplatz.

« De nos jours, Kaufmann et Ostländer contrôlent la ville entière. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. Il y a quelques années, Ostländer utilisait ses liens à Altdorf, Nuln et dans l'église Sigmarite, pour obtenir tout ce qu'il voulait, et le revendre après, car pour lui tout a un prix.

Mais la tempête du Chaos a changé tout ça. Ses amis l'abandonnèrent pour diverses raisons et lorsque des peaux-vertes tuèrent les troupeaux et brûlèrent les champs, le village dut faire face à des temps difficiles. Nous avons perdu beaucoup de nos enfants et anciens cet hiver.

Kaufmann est alors soudainement apparu avec des biens de première nécessité et de la nourriture. Personne ne sait comment il a pu réussir le tour de force de ramener autant de choses par les temps qui courent. Cela l'a rendu extrêmement riche et s'il n'a pas forcément touché de l'or, il y a gagné des faveurs et des dettes.

Depuis lors, Kaufmann et Ostländer sont en compétition et rivalisent pour le contrôle de la ville, chacun essayant de chasser l'autre. Le peuple de Nordfels n'apprécie pas vraiment cette situation, mais que pouvons nous y faire ? De plus, le peuple est en colère depuis que Karel a été retrouvé mort et il commence à en avoir plein le dos de ces riches qui les utilisent comme des marionnettes et des pions. Je pense que s'ils ne trouvent pas un bouc émissaire rapidement... Mais ne vous inquiétez pas j'ai déjà prévu une sortie de secours pour moi et pour vous aussi. »

Egill recommande aux personnages d'éviter d'être vus et de traiter directement avec Kaufmann ou Ostländer, cela les rendrait impopulaires. La place du marché est construite autour d'un gros puits de pierre. La plupart des échoppes sont construites dans d'anciennes étables, vendant de tout, depuis les porte-bonheurs de Ranald aux morceaux de rat en brochettes.

Comme il est courant dans la plupart des villes de l'Empire, Nordfels possède son temple dédié à Sigmar, ainsi qu'un autre plus petit pour les dieux mineurs et locaux.

Tous les bâtiments ne sont pas habités, beaucoup ne sont plus que des ruines, d'autres sont condamnés et d'autres encore en cours de réparation. Tous cependant montrent les signes du passage des troupes d'Archaon. La demeure du Burgomeister et son



bureau se trouvent aussi près de la Marktplatz. Par contre les maisons de Steffen Ostländer et de Hein Kaufmann sont situées respectivement à l'ouest et à l'est de la ville. La foule sur la Marktplatz est bigarrée, mais la séparation entre les trois factions est clairement visible. Certaines personnes en évitent d'autres ou s'observent du coin des yeux. Cependant quand le groupe s'avance dans la foule, ils sont salués poliment et respectueusement par les membres de toutes les factions. Les femmes leur sourient et la plupart des hommes les saluent déjà par leur nom. Tous sont content de pouvoir échanger quelques paroles avec les Schlichters. Il n'y a cependant pas grand chose à tirer de ces gens du commun à l'exception des conversations des plus banales (le temps, des nouvelles de l'Empire, des histoires sur la guerre, etc...).

Les rumeurs

Voici une liste des rumeurs que les habitants de Nordfels peuvent mentionner lorsque les personnes leur parlent en privé.

LA FORÊT

Un groupe de peaux-vertes aurait un campement dans les bois. Des animaux sauvages attaquent les voyageurs imprudents une fois la nuit tombée. Des bêtes du Chaos et des morts sans repos errent dans les bois à la recherche de proies qu'ils pourront torturer et damner pour l'éternité.

HEIN KAUFMANN

Ses contacts incluent de nombreux personnages très suspects, des hors-la-loi, des sorciers renégats et même Heinz Gerber du Stirland. La raison pour laquelle il arrive à obtenir autant de biens est qu'il a passé un pacte avec les démons du Chaos.

STEFFEN OSTLÄNDER

Il a été le premier à placer des gardes devant sa maison, parce qu'il cache un noir secret. Sa maison est hantée comme vous pouvez le constater en écoutant les sons étranges qui en émergent la nuit. Il y a toujours des gens qui lui apportent de la nourriture, des boissons et autres alors qu'il vit seul. Il préfère la compagnie des hommes et a peur des femmes.

MENACES EXTÉRIEURES

La compétition entre Kaufmann et Ostländer débouchera tôt ou tard par une guerre ouverte dans les rues. Ostländer fera appel aux chasseurs de sorcières d'Altdorf pour prendre le contrôle de Nordfels. Kaufmann a prévu d'empoisonner les hommes d'Ostlander, voire même toute la population afin que seuls ceux qui lui sont fidèles puissent vivre dans la ville.

Qu'est il arrivé à Karel ?

Si le groupe décide d'enquêter sur le meurtre de Karel, ils sont rapidement dirigés vers Gerhard, Joseph et Franz. Ils sont, comme toujours, assis dans le Sanglier Noir et jouent aux cartes. Comme toute la population de la ville, ils seront heureux d'aider les Schlichters en leur racontant ce qu'ils savent. Si Karel est mentionné, ils tombent dans un soudain mutisme et refusent de répondre aux questions. Avec beaucoup d'alcool et une attitude amicale (test de Charisme normal) ou une approche plus menaçante (test d'Intimidation normal), ils peuvent raconter une sordide histoire. Ils insistent pour parler en privé, comme s'ils avaient peur que des oreilles indiscrettes écoutent leur secret.

Ils racontent alors que la mort de Karel n'est rien de plus qu'un malheureux accident. Quelques jours avant sa mort des rumeurs de cambriolage avaient commencé à courir en ville. Pendant que les habitants buvaient, dansaient, buvaient encore, chantaient et buvaient toujours plus à l'auberge du Sanglier Noir après une dure journée de travail, quelqu'un s'introduisait dans les maisons et dérobaient tous les objets de valeur qu'il pouvait trouver.

Une nuit, tandis que les habitants s'amusaient, ils décidèrent de faire leur part de travail pour rendre Nordfels plus sûr. Cette nuit là, il faisait très sombre quand ils découvrirent un individu utilisant une échelle et tentant de pénétrer par la fenêtre d'une habitation. Ils attaquèrent le cambrioleur et le trainèrent sur la Marktplatz. Lorsque finalement ils éclairèrent le visage du cambrioleur, le trio fut choqué et surpris de découvrir que l'individu en question n'était autre que Karel, l'artiste halfling. Lorsque le corps fut découvert le lendemain, ils apprirent que Karel essayait juste de rejoindre Sieglinde, son amour caché, qui travaillait comme nourrice dans la maison en question.

Les trois hommes sont désormais effrayés à l'idée que quelqu'un découvre ce qu'il s'est réellement passé, surtout que la population n'est pas des plus accommodante en ce moment.

Si les PJ s'interrogent et enquêtent sur cette histoire, plusieurs détails embarrassants peuvent surgir :

- le trio a été vu en train de sortir du Sanglier Noir complètement ivre ;
- l'échelle de Karel était une petite boîte et le second étage était en fait le rez de chaussée ;
- ils ont en fait battu Karel à mort : l'examen montre que les coups de poing et de pied seraient venu à bout d'un homme bien plus résistant.

Ils ont lutté avec leur conscience coupable depuis et sont disposés à accepter tout dédommagement que les Schlichters pourraient considérer nécessaire, afin d'éviter d'être sujets à un jugement exemplaire sur la Marktplatz.

Le secret de l'alchimiste

Afin d'en découvrir plus au sujet du secret d'Ostländer, les personnages devront entrer dans sa maison. Les serviteurs d'Ostländer refusent bien sûr d'indiquer aux Schlichters quoi que se soit – bien que de toute façon, ils ne savent pas grand chose.

Steffen Ostländer vit dans une maison très spacieuse dans la moitié occidentale de Nordfels, à seulement quelques rues de la Marktplatz. À la différence de la plupart des autres bâtiments, sa maison montre peu voire aucun signe des dommages subis par la ville pendant les attaques du Chaos. La maison possède deux étages, ainsi qu'un grand jardin. Des chiens gardent les lieux. Les personnages doivent réussir un test de Déplacement Silencieux (difficile) pour passer inaperçus.

Les chiens dorment très légèrement et sont très agressifs. Il va de soi que le groupe devrait attendre jusqu'à ce qu'Ostländer ait quitté sa maison et soit allé au Sanglier Noir ou ailleurs avant d'essayer d'entrer à l'intérieur. Si les personnages sont vus en train de pénétrer dans la maison ou attrapés à l'intérieur par les gardes, les nouvelles diront que les Schlichters ne sont rien de plus que des voleurs des cambrioleurs. Chaque interaction sociale aura une difficulté de base plus difficile dorénavant.

Une fois qu'ils sont à l'intérieur de la maison, les personnages doivent agir soigneusement. S'ils s'introduisent sur la lieu la nuit, ils ne peuvent allumer aucune lumière car les gardes s'en apercevraient aussitôt. Mais puisque la maison a des fenêtres assez

grandes, leur perception est seulement réduite de 10% grâce au clair de lune. La maison est meublée avec goût et bien rangée, excepté un portrait (mais très imprécis) accroché au-dessus de la cheminée et sur lequel Ostländer est sinistrement représenté.

Le premier étage est également tout à fait quelconque, excepté une porte verrouillée. Il y a une clef se trouvant sur l'armature de porte. Si le groupe ne la recherche pas là, la serrure peut être crochetée ou ouverte par la force. S'ils choisissent cette solution, ils auront environ 5 minutes avant qu'un des gardes entre dans la maison pour vérifier ce qu'il se passe. Les personnages devraient s'assurer qu'ils ont caché tous les signes de leur passage

Derrière la porte verrouillée se trouve une petite chambre avec une étagère pleine des livres et un bureau. L'étagère comporte un grand nombre de livres et parchemins interdits dans l'Empire car ils traitent explicitement des forces du Chaos mais aussi du sexe. Ils peuvent les identifier sur un test de lecture/écriture (très facile). Un petit journal intime se trouve sur le bureau. Un test de lecture/écriture (normal) indique des expériences avec des animaux et la magie de Chaos. Non loin du bureau se trouve une trappe dans le plancher. Sous cette dernière, le groupe pourra trouver un tunnel étroit avec une échelle d'un côté qui mène à une cellule.

Si les personnages décident de descendre l'échelle, ils trouveront une lanterne accrochée à côté et pourront découvrir un long couloir souterrain, supporté par quelques poutres de bois épais. Dans le lointain, ils peuvent entendre ce qui ressemble au ronflement tranquille d'un animal.

La lanterne éclaire faiblement et permet aux PJ de voir à quelques mètres devant eux. Ainsi ils ne remarquent que le couloir mène dans une salle plus large que quand ils rentrent dedans La punteur montre qu'un animal vivant est enfermé ici. Un essai d'Endurance (moyen) s'assurera que les PJ ne rendent pas leur déjeuner et ne souffrent pas d'un malus de 5% dû à la nausée. Quelques tables tachées de sang et machines obscures peuvent être découvertes au bord de la salle. En plus de cela, ils peuvent voir une forme énorme et noire se lever à l'autre extrémité et grognant dans leur direction.

Leur petite lampe dévoilera un semi-homme, une créature affreuse à moitié chèvre avec de longues cornes dépassant de sa tête. Ils font face à un véritable homme-bête. Une fois qu'il voit le groupe, il commence à tirer sur les lourdes chaines l'attachant au mur. Il lui faut trois assauts pour se détacher. S'ils



parviennent à le tuer avant qu'il puisse se libérer, il brisera un des étais dans ses convulsions morbides et fera s'effondrer le couloir. Il faudra à un test réussi d'Agilité pour sortir indemne, sinon l'éboulement causera 1d10+2 points de dommage.

S'ils ne tuent pas le Gor à temps, il brisera ses chaînes qui causeront un effondrement partiel de la salle. Les débris bloqueront l'accès à l'échelle, mais la salle possède une autre sortie. Malheureusement, le Gor se tient entre elle et le groupe. Un test d'Agilité réussi (moyen) permet d'esquiver l'homme-bête. S'ils échouent, le monstre gagne une attaque libre contre le personnage ayant tenté l'esquive. Si plus d'un personnage échoue durant le même assaut, le Gor utilisera son attaque sur celui qui possède le plus bas score de Blessure. Si tous les personnages essaient de se sauver de cette façon, l'homme-bête les poursuivra. Puisque le couloir est trop étroit pour lui, ils obtiennent un bonus de 15% sur leur test d'Agilité. À l'extrémité du couloir, ils feront face à une porte en bois, qui a été condamnée de l'extérieur. Le bois de la porte est humide et pourri et peut être facilement brisé. Il suffit de 6 points de dommages pour créer un passage suffisant pour un humain et 11 points de dommages pour la détruire complètement. Le monstre a besoin de 2 assauts pour rattraper les personnages dans le couloir.

Le couloir mène directement sur la Marktplatz, non loin du Sanglier Noir. Par chance un groupe de paysans ivres en sort juste au même moment. Si le Gor est encore vivant, il se dirigera vers ces derniers et essaiera de causer autant de morts et de dégâts que possible. Si nul n'essaye de l'arrêter, la créature tuera une personne et en blessera 1d10 dans la panique et le chaos qui suivra son apparition. Après six assauts de massacre ininterrompu, elle s'enfuira loin dans les bois. Le lendemain, les habitants s'occuperont des morts et des blessés tandis qu'Ostländer sera jeté en prison jusqu'à ce que les personnages soient prêts à le mettre à l'épreuve lors du tribunal.

Le secret de Kaufmann

Si le groupe décide d'étudier le cas de Kaufmann, ils trouveront peu d'informations sur ses associés. Il semble qu'il quitte régulièrement Nordfels pour rencontrer ses derniers et revient habituellement le jour même avec un chariot plein de marchandises. En raison d'un accident malheureux dans le magasin de Kaufmann récemment, la prochaine réunion doit avoir lieu aujourd'hui. Kaufmann prend deux

de ses hommes et quitte la ville à environ 15 heures. Il refusera de prendre le groupe avec lui car il souhaite protéger les secrets de son commerce.

Ils devront pister Kaufmann, s'ils veulent découvrir jusqu'où il se rend. Kaufmann se dirige directement dans la forêt, un petit parchemin à la main. Il s'y réfère à plusieurs reprises, avançant dans les bois, qui sont exceptionnellement épais et dénués de sentier. Après environ une heure d'errance, Kaufmann atteint une clairière. Un vieux chariot en bois, putréfié et couvert de mousse, y est visible. Kaufmann et ses hommes se reposent là pendant un moment.

Si les personnages pénètrent dans la clairière, Kaufmann devient très nerveux et les invite à se cacher dans les bois de nouveau. Il ne répondra pas aux questions du groupe et dira juste à plusieurs reprises qu'ils ne doivent pas être vu ici. Il s'avère avoir raison, quand un de ses hommes est frappé à l'estomac par une courte lance, mourant immédiatement. Kaufmann et l'autre garde fuit aussitôt en direction de la forêt. Si les personnages les suivent, ils trouveront seulement leurs cadavres quelques dizaines de mètres plus loin.

L'ATTAQUE DES GOBELINS

Si les PJ se cachent et attendent, six gobelins entrent dans la clairière. L'un d'eux porte un bâton décoré – le signalant comme le chef – tandis que les cinq autres sont équipés de lames rouillées. Les hommes de Kaufmann mettent immédiatement les mains sur leurs armes mais ne les dégagent pas. Les gobelins font de même. Le chef et Kaufmann se saluent avec respect. Ils parlent un moment et semblent être de vieux amis. Il s'agit évidemment d'un genre de réunion d'affaires.

Si les personnages signalent leur présence pendant que la réunion a lieu, l'atmosphère change radicalement. Les gardes gobelins chargent les hommes de Kaufmann qui répondent immédiatement. Leur mort rapide et horrible sera source de beaucoup d'amusement dans le camp goblin. Leur chef essaiera d'attaquer Kaufmann avec un couteau. Il sifflera à son attention, l'appelant 'traître' et menaçant de brûler sa ville. Les PJ ont un tour de combat pour atteindre le chef goblin, avant qu'il ne saute sur le dos de Kaufmann et lui tranche la gorge.

Les guerriers gobelins combattront jusqu'à ce qu'ils soient dépassés en nombre de deux contre un ou jusqu'à ce que le groupe fuie. Dans ce cas, les gobelins ne les poursuivront pas.

LE CONTENU DU CHARIOT

Si tout se passe bien, Kaufmann produit une bourse d'argent, verse quelques couronnes d'or sur sa main puis la montre au chef gobelin. Ce dernier incline la tête en direction des gardes, qui amènent un petit chariot dans la clairière. Il est difficile de dire ce qui se trouve à l'intérieur, car il est couvert de couvertures sales. Kaufmann vérifie la marchandise avant de remettre la bourse d'argent au chef, qui s'assied et commence à compter chaque couronne d'or avant de donner l'ordre à ses gardes de partir.

Les gobelins ne se retournent pas une fois qu'ils ont quitté la clairière. Une fois qu'ils ont disparu dans la forêt, il sera impossible de les retrouver. Si le groupe fait face à Kaufmann juste après, il ordonnera à ses hommes de les attaquer. Ces derniers fuiront dans les bois une fois blessés. Kaufmann essaiera de garder sa cargaison secrète, puisqu'il sait qu'une fois exposé, il sera chanceux si les habitants de Nordfels le laissent en vie.

UN GOÛT DE POULET

Si les PJ jettent un regard à ce qui se trouve à l'intérieur du chariot, ils feront une découverte horrible. Sous les couvertures se trouvent de nombreux morceaux d'animaux, de snotlings et de cadavres humains, que les gobelins ont tués. Ils devront passer un test de FM pour ne pas gagner un point de folie. Kaufmann essaiera d'acheter le silence des joueurs avec 5 Couronnes d'or chacun.

Puisqu'il est désespéré, un test de marchandage réussi (normal) peut le pousser à payer 8 Couronnes. S'ils acceptent, il leur demandera de quitter Nordfels sur le champ et de ne jamais y revenir. L'aventure se termine alors à ce moment là. Si le groupe refuse l'argent, il essaiera de se sauver dans la forêt pour ne jamais réapparaître.

RETOUR EN VILLE

Afin de retrouver le chemin de Nordfels, les personnages devront soit employer la carte de Kaufmann, soit passer un test de Survie (très difficile). S'ils échouent, ils se perdront dans la forêt pour la nuit et subiront une attaque de loups.

Si Kaufmann a été tué, la carte est couverte de son sang. Il faudra un test d'Int pour déchiffrer les directions et atteindre Nordfels avant la tombée de la nuit. Si Kaufmann est encore vivant, il ne donnera pas la carte. Il faudra un test d'Intimidation réussi ou une simple claque pour le faire changer d'avis.

Si le groupe décide de ramener Kaufmann au village avec sa marchandise macabre, ils devront l'enfermer jusqu'au jugement.

Le tribunal

Une fois que les personnages ont informé le Burgomeister de leurs découvertes, il annoncera aussitôt l'ouverture du Marktgericht, qui rassemblera une population importante. Le burgomeister donnera aux personnages, puis aux accusés l'occasion de faire leurs déclarations. Il faudra un test de Connaissance réussi (loi) (normal) ou un test de Charisme pour convaincre le juge. Les personnages bénéficient des modificateurs suivants.

ACCUSÉ : STEFFEN OSTLÄNDER

- Les personnages ont été vus/attrapés dans la maison d'Ostländer (-20%)
- Les personnages ont mis en évidence la culpabilité d'Ostländer (+15%)
- Les personnages donnent au juge les livres corrompus (+10%)
- L'homme-bête a été stoppé avant de tuer quelqu'un (+15%)
- L'homme-bête a été stoppé avant de quitter le laboratoire (+10%)
- L'homme-bête est arrêté après son attaque sur les villageois (-5% par mort et -1% par blessé)

ACCUSÉ : HEIN KAUFMANN

- Les hommes de Kaufmann corroborent la version des joueurs (+10%)
- Le chariot plein de morceaux de cadavre est mis en évidence (+5%)
- Seul les corps humains sont mis en évidence (+15%)
- Des gobelins sont fait prisonniers et présentés au juge (+25%)
- Les hommes de Kaufmann ont disparu dans les bois (-10%)
- Kaufmann et ses hommes sont morts ou disparus (-20%)
- Le chariot est laissé dans la forêt (-20%)

Si le test final est un succès, l'accusé est condamné à mort pour ses crimes contre la communauté de Nordfels et l'Empire. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent observer le spectacle pathétique des accusés qui prient pour leur vie, puis maudissent les spec-



tateurs, avant d'être interrompus par un bon coup de baton sur le crâne.

Les personnages seront rétribués pour leur labeur, puis invités à quitter Nordfels maintenant que leur travail est fait. Si les personnages échouent au test, le Marktgericht sera interrompu par une foule très agitée. Le burgomeister lèvera la cour jusqu'au lendemain. Le reste de la journée est marqué par une atmosphère très tendue qui menace d'exploser à n'importe quel moment. Une énorme bagarre éclatera de nouveau dans l'auberge du Sanglier Noir.

Le groupe peut essayer d'intervenir et de séparer les deux parties, mais c'est une bataille perdue d'avance. La situation dégénère rapidement, des feux sont allumés, les maisons brûlent et tôt ou tard les premières explosions détruisent la ville (dues soit à sacs de poudre noire soit à de la farine). Il est temps pour les aventuriers de quitter la ville.

Annexe : caractéristiques des monstres et PNJ

STEFFEN OSTLÄNDER

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	31	32	37	30	26	39	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	1	4	0

Compétences : Soins des animaux, Focalisation, Charisme, Connaissances communes (Empire), Évaluation +10, Comméragé, Intimidation, Marchandage, Sens de la magie, Lire/écrire, Langage (Reikspiel), Métier (apothicaire)

Talents : Magie mineure, Magie vulgaire, Sociable

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

HEIN KAUFMANN

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	36	29	32	34	35	38	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	3	0

Compétences : Connaissances générales (Empire), Évaluation +10, Comméragé, Marchandage +10, Perception, Lire/écrire, Langage (Reikspiel)

Talents : Étiquette, Intrigant

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : corps 1

GARDES

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	32	36	34	27	31	28	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Empire) Esquive, Comméragé +10, Intimidation, Jeu, Perception, Fouille, Langage (Reikspiel)

Talents : Désarmement, Intelligent, Projectile Puissant, Coup assomant, Dur à cuire

Armure : Gilet de cuir

Points d'armure : corps 1

Armes : Dague, Arme de poing

CHIEN DE GUERRE

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	0	36	34	31	15	42	—
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Pistage, Perception +20%

Talents : Armes naturelles, Coup puissants, Sens aiguisés

GOBELIN

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	33	33	34	27	23	32	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Equitation, Escalade, Langage (Gobelinoïde), Perception, Survie

Talents : Vision nocturne

Spécial : Peur des elfes

Armure : Armure légère

Points d'armure : corps 1

Armes : Arme à une main, lance

HOMME-BÊTE

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	33	33	34	27	23	32	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Armure : Armure légère

Points d'armure : bras 1, corps 1

Armes : cornes