WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

LA VEUVE NOIRE

Une aimable ballade bucolique, en plein coeur de la campagne du Middenland.

La nécromancie est un de ces sombres savoirs pour lequel il n'est pas aisé de trouver un enseignement dans un cursus régulier. L'expérimentation est d'ailleurs souvent le seul moyen de progresser, mais elle s'accompagne inévitablement d'effets secondaires plus ou moins dérangeant. Au sein d'une ville de l'empire, la présence d'un apprenti nécromant entraîne quelques troubles : disparitions de corps... parfois très frais, profanations de tombes, apparitions en tout genre, la liste est longue.

Concepteur et rédacteur original: *Christoph Freier*

Testeurs bénévoles: *Bogdann Krasnoff, Niels Freier, Gwen Michaud, Karl Freier*

euh... c'est à peu près tout.

— Remerciements —

- Cocci Market bien sur pour ses innombrables services rendu à la communauté.
- Ramsès pour sa bonne humeur.
- Les membres de la FFC, *«Honneur et Crêpes!»*, telle pourrait être leur devise.
- Christoph F. tient à remercier Chloé D. pour son soutien quotidient tout au long de cette aventure et après.
- Les hopitaux de Paris, hébergeurs de talents.
- Les barres chocolatées TWIX©, raison inconnue.
- Allez, finies les bonnes paroles...c'est partit!

JACK DA' PROJECT

Promenons nous dans les bois

Norderingen

L'aventure va se dérouler dans Norderingen, ville du Middenland proche de Middenheim. Le scénario est donc jouable comme tel après « en passant par la Drakwald », scénario d'introduction du livre de base ou bien « à la poursuite du traître », scénario qui se trouve dans le premier FantasyRPG. Dans le cas contraire il suffit de changer le nom de la ville, cela n'a pas d'importance et il peut même être intéressant de jouer dans une grande ville.

L'histoire

Il y a maintenant 9 ans de cela, le village de Norderingen a été une première fois victime d'un nécromant. Heimar Bacher s'est livré à des expériences et a acquis un certain savoir. Personne n'a rien remarqué dans un premier temps malgré les premiers signes qui sont apparut sur son corps : Teint blanchâtre, allure cadavérique, et finalement, impossibilité de se montrer au soleil. Mais un prêtre de Morr de passage dans le village, Meiner Meyer, l'a démasqué et l'a mis hors d'états de nuire. La fureur des habitants après qu'ils aient découvert les crimes de Heimar fût tels qu'il passa sur le bûcher de manière expéditive et que Meiner n'eu pas le tps de s'assurer de la destruction de l'âme du nécromant.

Des années après, la veuve, toujours animée du désir de venger son mari, tomba accidentellement sur un livre de nécromancie lui permettant de faire revivre son mari à partir des cendres du bûcher qu'elle a conservé. Il est dit dans le livre que le revenant retrouvera peu à peu ses pouvoirs passés. Lentement, pour ne pas éveiller les soupçons, elle a réunis le nécessaire à la réalisation de son sombre projet. Elle a d'ailleurs depuis peut hérité du teint blanchâtre mais personne ne s'intéresse encore à elle et cela est donc passé inaperçu.

Les PJs arriverons en ville lorsque la veuve est sur le point de passer à l'acte.

Au commencement

Que vos PJs se trouvent sur place ou pas, il va falloir les amener à s'intéresser aux rumeurs concernant les événements étranges qui se passe à Norderingen. Ils peuvent entendre les différentes rumeurs ci dessous.

- De nombreux mutants ont étés aperçut rodant autour du village.
- Des animaux domestiques disparaissent mystérieusement.
- *« La bièr' dla'ba, jen connais po dla' meilleur ! »* Le vieux Ruffus. *« A vot' service ! »*
- Cela fait 7 ans que le village est épargné par les incursions d'homme-bêtes et de mutants, mais les habitants craignent à nouveau pour leur sécurité.
- Le fossoyeur a été trouvé mort et horriblement mutilé dans le cimetière.
- *« Si tous ces gens vont la bas, c'est bien qu'il y ait quelque chose à y trouver, et peu être bien que ce quelque chose peu vous rendre riche »* Hans l'aubergiste.

Sur place

Le plus probable à ce stage est que les PJs vont tenter de vérifier chacune des rumeurs.

- Après enquête ils peuvent apprendre qu'un mutant aurait été aperçu il y a 4 jours par Sam, le forgeron du village. Celui ci l'aurait vu une nuit en rentrant d'une soirée que tout le monde confirmera comme « arrosée » à l'auberge. La piste ne devrait donc pas leurs sembler intéressante, bien qu'en réalité Sam ai vraiment vu quelque chose mais qu'il s'agissait d'une goule réveillé par la veuve.

- Pour les animaux domestiques, à l'évidence certains ont disparus, mais les habitants en parlent difficilement. Il existe quelque tension entre certaines familles du village et les vols sont monnaie courante. Le seul témoignage solide qu'ils pourront avoir sera celui de Frau Winterberg qui leur soutiendra qu'un des ses chiens a été enlevé, il y a 6 nuits de cela. Elle s 'en est rendu conte après avoir entendu tous ses chiens aboyer furieusement. Mais une fois sortit, il manquait Ralf. Elle prendra congé d'eux après leurs avoir dit de le lui ramener s'ils mettaient la main dessus. Les PJs ne devraient avoir ce témoignage que sur un test de commérage.

- Pour la bière, c'est à vous de voir !

- Cela fait effectivement 7 ans que le village est épargné, mais les habitants n'ont rien à craindre en réalité. Pour une fois ce n'est pas une bande

«Ca c'est passé il y a 6 nuits de cela. Je suis allé me coucher après que 22 heures eurent sonnées.
Je me suis réveillé, il devait bien être une heure du matin, quand les bêtes se sont mises à aboyer sur quelque chose. Le temps de descendre, elles aboyaient comme folles de rage, et ce n'est qu'une fois sortit que j'ai pu les calmer. Mais j'me suis bien vite aperçut qu'il me manquait Ralf, une bien belle bête. Je l'ai cherché un peu mais je n'ai rien pu trouver.

Une chose aussi, le lendemain y avait un peu de sang près de l'endroit où cela c'est produit...»

de mutants ou d'homme-betes, mais un nouveau problème de nécromancie comme ils ne tarderont pas à le découvrir.

- Au cimetière ils pourront avoir confirmation de la mort du fossoyeur, datant de 4 jours, mais pas voir le corps, il est déjà enterré. Malgré cela on leur dira que le corps était comme déchiré et à moitié dévoré. S'ils réussissent un test de commérage on leur dira même qu'il semblait manquer des choses à l'intérieur du corps. Mais leur témoin ne pourra pas leur en dire plus, il ne s'y connaît manifestement pas en anatomie.

- Il n'y a pas de trésor particulier en ville, à moins que vous ne décidiez du contraire.

Une nuit agitée

Les PJs vont probablement passer leur nuit à l'auberge, ce qui ne pose pas de problème. En pleine nuit, un des PJs sera réveillé par des cris et des heurs venant de l'extérieur. Un simple cou d'œil et il verra une foule de gens dans la rue, armées d'ustensiles agricoles et de torche, façon chasse à la sorcière. Une fois sortie, les PJs seront rapidement informé que la personne que l'ont recherche est la vieille veuve. Elle habite en périphérie du centre ville et la foule se dirige vers la maison en criant « A mort la sorcière ! ". La vieille veuve aurait été aperçu une heure plus tôt dans le cimetière, fouillant parmi les tombes, et les habitants ont soudain pris conscience. Ils craignent qu'elle n'ait repris le flambeau de son mari.

Arrivés à la maison les PJs pourront tenter de s'interposer entre la foule et la maison, ce qui ne risque pas d'être facile pour eux. Si c'est le cas, laissez-les faire quelque temps avant de finalement faire saccager la maison par la foule. Il n'y a personne à l'intérieur et les PJs ayant intervenue seront sévèrement montrer du doigt comme complices de la sorcière et peut être même de sa fuite. Leur tache devrait être moins aisée maintenant, mais cela devrait les motiver à retrouver la sorcière pour se disculper.

Pour la foule, une chose est sure, l'absence de la veuve prouve bien sa culpabilité.

Puis au moment où la foule commence à se disperser, une apparition va sortir par la façade de la maison, stupéfiant la foule, qui va rapidement opérer un repli au pas de course. Quant à l'apparition, probablement satisfaite de son intervention, elle va retourner dans la maison par le même chemin. C'est en fait le fantôme de Heimar, conscient que son heure approche, qui vient roder et tente d'écarter les curieux de son ancienne demeure.

A la recherche de la veuve

Dans ce qu'il reste la maison, seront trouvés le lendemain, les restes de Ralf, ainsi que différents morceaux de pierre tombale ou cercueil et quelques herbes. De plus sur un test de fouille réussit, ils trouveront le livre de nécromancie de la veuve. Mais il manque une page, arrachée par elle avant de fuir. Arrangez-vous pour qu'aucun PJs ne soit capable de comprendre le livre, bien qu'ils comprennent qu'il a un certain intérêt (c'est un beau livre avec des dorures et un cuir bizarre en couverture).

Que les PJs aient entrepris des recherches ou pas,

aucune trace de la veuve. C'est alors que va apparaître un prêtre de Morr: Meiner Meyer. Il est au courant de l'histoire de la veuve et pour cause, c'est lui qui à démasqué son mari 9 ans auparavant. Il a eu écho des rumeurs concernant Norderingen et craint en premier lieu le retour du nécromant, sans soupçonner pour l'instant la veuve. Il ira de lui-même vers les PJs, conscient de l'aide que ceux ci peuvent lui apporter et il prendra le temps de leur exposer toute l'histoire (du moins tout ce qu'il sait pour le moment) pour les convaincre de l'aider. Il est de plus, plutôt populaire en ville, ce qui peut arranger des PJs qui auraient tenté de protéger la veuve.
Si les PJs lui exposent les faits qui se sont déroulés avant son arrivé, il leurs fera tout de suite par de ses craintes quant aux intentions de la veuve. Après quelques réflexions, il tiendra ce discours.

Si les PJs craignent qu'elle n'ait fait cela sur le corps du fossoyeur, Meiner leur expliquera brièvement que le fossoyeur n'a put être tué que part une goule, qui est responsable des morceaux de chair dévorée. Ce qui explique d'ailleurs la disparition du chien, ayant lui-même servit à créer la goule. Vérifications faites dans le cimetière, une tombe isolée semble profanée, et le corps y est manquant. La veuve a quant à elle fait tout cela pour s'exercer un peu avant de passer à la réanimation de son mari.

Quant au livre, Meiner pourra leur dire ce qu'il est véritablement. Le Liber Necron, un livre interdit dans tout l'empire et dont les possesseurs sont considérés comme hérétiques et pourchassés par les répurgateurs. Il n'en a jamais consulté auparavant mais il ne fait aucun doute que la page manquante contient le sort qui permettra à la veuve de réanimer son défunt mari. Il leurs conseille d'ailleurs vivement de lui remettre le livre dans les plus brefs délais afin qu'il le rapporte à un supérieur qui jugera ce qu'il faut en faire. S'ils sont prit en possession de ce livre, ils risquent gros.

Ballade en forêt

Les PJs devraient alors passer le reste de la journée à vérifier que personne n'a disparu. La tache n'est pas aisée dans une ville comme celle, d'autant plus que l'auberge accueille souvent des visiteurs de passage pour la nuit. Ils passent le village au peigne fin, accompagnés de Meiner, sans pouvoir noter la disparition de la moindre personne. Ce n'est qu'a la tombée de la nuit que Steffan, le sergent en charge

Mes amis, la situation semble grave, plus grave encore que je ne le pensais en me rendant ici. Si tous ce que vous me dites est vrai, il apparaît de manière certaine que la veuve tente de faire revivre l'esprit de son mari. Elle a besoin pour cela de quelques ingrédients dont-il semblerai qu'elle se soit d'ores et déjà enquis. Elle à dû se procurer les quelques plantes et herbes nécessaire de manière plus ou moins facile, et cela avant même de passer à ceux qu'elle a dû trouver dans le cimetière et sur le fossoyeur. Ayant tous ces ingrédients en main, il ne fait aucun doute que ses intentions sont maléfiques, mais je ne puis deviner quelles sont ses connaissances en matière de nécromancie et donc la manière dont elle compte s'y prendre. Une chose seulement est certaine, pour réveiller le cadavre de son mari, il lui faudra refroidir un diadème de fer dans du sang humain (incantation d'éveil – livre de base page 162), et elle doit pour cela trouver du sang frais. Il faut dont maintenant l'empêcher de trouver ce sang. Or elle ne peut le faire que sur un cadavre très frais, voir encore vivant, assurons-nous donc que personne ne manque à l'appel dans le village.

du village qu'ils n'auront pas manqués de consulter au sujet d'une possible disparition (servez-vous de Meiner pour les orienter à votre guise), pensera que si personne ne manque dans le village même il est très facile à la veuve de s'en prendre à l'un des bûcherons qui vivent en périphérie. Il leur apprendra qu'ils sont au nombre de trois. Meiner, après avoir lâché quelques jurons, exposera la gravitée et l'urgence de la situation. Il faut partir tout de suite et retrouver la veuve au plus vite. Battre son mari ne sera pas une mince affaire. Même s'il ne reprendra que lentement ses forces après son éveil, mieux vaudrait empêcher cela.

Il existe donc trois maisons de bûcheron, une chance sur trois de tomber sur le bon. Les PJs devront choisir entre le nord-ouest, l'ouest, ou le sud. La veuve se trouve dans celui du nord-ouest, elle a déjà tué le bûcheron avec l'aide de sa goule et possède donc le diadème de fer.

- Si les PJs se dirigent tout de suite au nord-ouest, ils surprennent la veuve avant que celle-ci ne commence sont incantation. Ils n'ont alors qu'à la battre, elle et sa goule.

- Si les PJs se trompe une fois avant de la retrouver, ils la trouvent pendant l'incantation. Ils peuvent alors l'arrêter s'ils réagissent assez vite. Dans le cas contraire elle finit l'incantation et ils doivent en plus battre le revenant, qui est cependant encore faible.

- Si les PJs se trompent deux fois, ils arrivent trop tard, l'incantation est finie et le revenant a déjà reprit quelques forces. Ils n'ont plus qu'à se battre contre tout le monde.

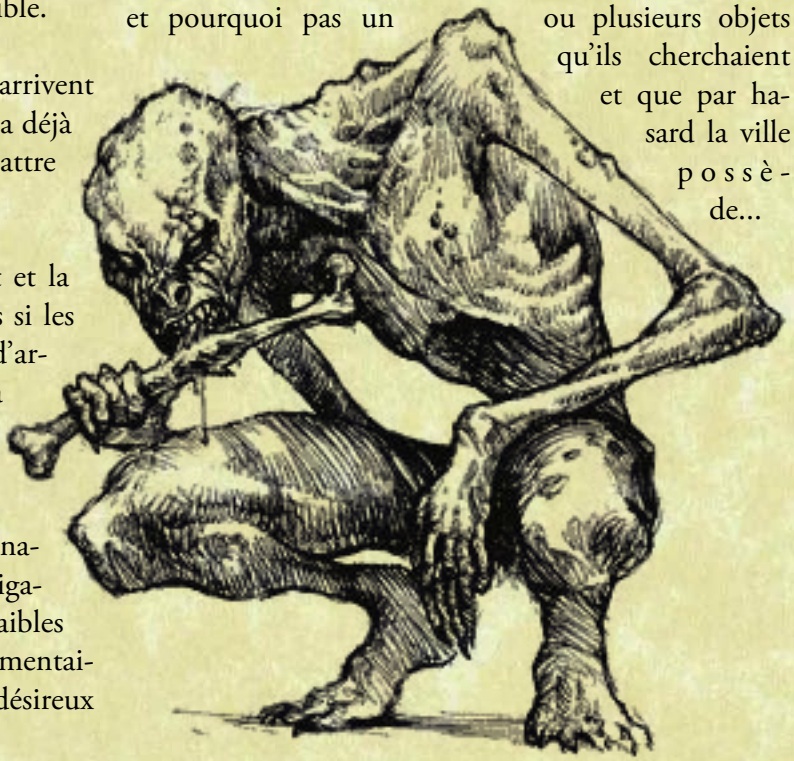
Dans tout les cas le combat se passe de nuit et la distance de tir est fortement réduite. De plus si les PJs n'ont pas de quoi battre le revenant (pas d'arme magique) Meiner en possède et se chargera de lui, s'il vient a mourir au combat, un PJ pourra ramasser son arme.

Il est bien sur possible d'adapter un peu le scénario de manière à ce que des PJs forts aient obligatoirement à effectuer le combat et que des faibles l'évitent, tout comme quelques goules supplémentaires peuvent être ajoutées. De plus pour les MJ désireux d'ajouter un peu de bagarre, il est facile de faire intervenir Steffan et quelques gardes qui participeront à la chasse à la sorcière avec eux. Rajoutez alors quelques goules/zombis éveillés par la veuve ou le revenant, qui peuvent être autour d'eux pendant la confrontation, tandis que certain(e)s peuvent se trouver au alentours de la forêt.

Retour au village

De retour au village, Les PJs, après avoir raconté leur histoire, seront chaleureusement remerciés et récompensés. De plus ils pourront être soignés si besoin.
Pour l'attribution de l'expérience, chaque personnage devrait recevoir une base de 100 points, modulable en fonction de son interprétation et de ses actions. Ajoutez par exemple des points à un personnage d'alignement bon qui aura défendu dans un premier temps la veuve et inversement à un personnage d'alignement mauvais. Ajoutez aussi des points pour les morts-vivants tués, l'ingéniosité avec la quel le combat contre le revenant, avec probablement pour seul arme Meiner et son bâton, sera mené. Il est aussi intéressant de voir si les PJs tuent ou non la veuve, ou s'il la livre simplement aux autorités.

Les PJs se verront de plus offrir l'amitié de la ville ainsi qu'une somme d'argent à la discrétion du MJ et pourquoi pas un ou plusieurs objets qu'ils cherchaient et que par hasard la ville possède...



Nom : Meiner Meyer

Carrière : Prêtre de Morr

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	43	40	33	42	44	48	47

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	2	4	1	2	3

Compétences : Char, commérage, intimidation(+20), reikspiel, classique, CA histoire, théo, nécro, lire/écrire, soins, sens de la magie, foc, langage magique.

Talents : reflexes éclairs,tireur d'élite, éloquence,force accrue,sociable, coups assomants,orateur né,magie commune(divine).

Règles spéciales :
Sort: préservation des morts.

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :
Bâton magique (+2 pts de blessures contre les morts vivants), fronde.

Dotations :
Robe de prêtre, symbole de Morr, outils de calligraphie, parchemins, soins.

Nom : Steffan Kuhn

Carrière : Sergent

Race : Humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47	39	33	33	36	23	31	25

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	2	4	0	4	2

Compétences : commandement, commérage, équitation, fouille, jeu, natation perception, soin des animaux,survie, CG Empire et Tilée, reikspiel, esquive, CA strategie/tactique, intimidation, language secret bataille.

Talents :
Guerrier né, chance, coups puissants, armes lourdes, lutte, coups assomants, menaçant.

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes
4	4	4	4

Armes :
Hallebarde, epée, armure de mailles complete, bouclier.

Dotations :
Uniforme, torche, corde.

Nom : Sigrid Bacher

Carrière : Veuve Noire

Race : Humaine

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23	29	27	33	49	41	33	26

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	4	1	5	1

Compétences : CA magie et nécromancie, focalisation, fouille, language magique, reikspiel, perception, commerage(+20).

Talents :
Mains agiles, intelligent, magie nécromantique.

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :
Dague

Dotations :
Robe, page de livre(Liber Necron), plantes et bouts de cerceuil, diadème de fer.

Nom :

Carrière :

Race :

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD

Compétences :

Talents :

Règles spéciales :

Armures :

Tête	Bras	Corps	Jambes

Armes :

Dotations :