

Oh, la belle verte !

un scénario explosif et coloré pour Warhammer

antoine.bauza@free.fr

Ce petit scénario sans prétention est destiné à des personnages dans leur première carrière. Ils vont se retrouver confronter à l'enlèvement d'un artificier par une bande de maraudeurs gobelins.

Remarque

Vous constaterez dans les profils des personnages (et des monstres) la présence de deux caractéristiques supplémentaires, Perception et Agilité. Ces caractéristiques furent rajoutés, dans mon groupe de joueurs, depuis nos premières parties de *Warhammer*, pour limiter l'omnipotence de l'Initiative dans les règles de base. Vous êtes bien sûr libre de les ignorer...

Mise en place

Ce scénario se déroule dans un petit village de l'Empire, *Farbestaub* : sa localisation n'est pas importante, aussi vous pouvez l'implanter là où cela vous arrange...

La saison et l'année sont à la convenance du Maître de Jeu : j'ai personnellement opté pour l'été, saison propice aux réalisations détonantes et colorées des artificiers...

Synopsis

C'est la panique dans le pourtant d'ordinaire paisible village de Farbestaub ! Johann Zurt, un vieil artificier qui a pris sa retraite ici a disparu pendant la nuit. Les joueurs vont découvrir une bande de gobelins qui, conduits par deux individus retords et insidieux, fomentent un plan diabolique : utiliser des bombes explosives pour leurs exactions futures...

Parallèlement, les personnages vont faire la connaissance d'Hugo et de Klara deux jeunes gens que le destin pourrait lier, ainsi que celle de Adelbert, un vagabond de passage dans la région...

Personnages

Johann Zurt, artificier kidnappé

Un vieil homme, barbu et sympathique, passionné par son métier d'artificier. Le malheureux a été kidnappé par une bande de maraudeurs gobelins qui veulent lui faire fabriquer des bombes explosives.

[cf. Aide de jeu : carrière – Artificier]

Johann Zurt															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Per	Ag	Dex	Int	Cd	Cl	FM	Soc
3	30	30	3	3	7	35	1	35	35	44	47	35	45	30	40

Compétences : Alphabétisation ; Arme de spécialisation : Explosifs ; Calcul mental ; Chimie ; Évaluation ; Fabrication de Drogues (chimiques) ; Fermentation ; Fuite ; Immunité aux poisons ; Langage Secret : Guilde ; Pathologie ; Préparation de poison ; Technologie ; Traumatologie

Adelbert, vagabond étourdi

Un homme d'une trentaine d'année, agréable et insouciant. Il est de passage dans la région mais il ne compte pas s'y attarder : il a aperçu une bande de gobelins et maraude et ne tient pas à la croiser, seulement voilà, il a perdu un bien précieux...

[cf. Aide de jeu : carrière – Vagabond]

Klara, jeune femme astucieuse

Une jolie fille aux cheveux aussi noirs que ses yeux et au caractère affirmé. Serveuse dans l'auberge de ces parents, elle rêve d'aventure mais surtout d'amour. Elle n'a pas remarqué Hugo qui pourrait pourtant lui apporter ce qu'elle cherche...

Hugo, maréchal-ferrant amoureux

Un jeune homme simple, un peu naïf, costaud et bien portant. Il est venu s'installer à Farbestaub il y a tout juste deux mois. C'est un bon artisan qui n'a pas beaucoup de labeur dans ce tout petit village. Il est secrètement amoureux de Klara, si secrètement qu'il ne s'en est lui-même pas encore aperçu...

Quelques prénoms pour les autres habitants : Erhmann, Tobias, Wolmar, Gabi, Elfrida, Karelia.

Gobelins

Kob'trog & Kab'trag

Ces deux gobelins commandent à une petite troupe de maraudeurs qui sévit dans les parages. Leurs récentes rencontres avec les patrouilleurs ruraux ont considérablement affaibli leurs forces. Aussi, pour pallier leur effectif réduit, ils ont eu une idée sournoise ; kidnapper l'artificier et le forcer à leur préparer des bombes explosives...

Kob'trog, goblin vicieux

Kob'trog est un goblin doté d'une intelligence supérieure, perverse il est vrai, mais incontestable supérieure (pour un goblénoïde).

Kob'trog															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Per	Ag	Dex	Int	Cd	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	9	45	1	40	40	40	38	38	38	28	28

Il porte une armure de cuir et se bat à l'aide d'une épée de qualité moyenne.

Kab'trag, goblin teigneux

Kob'trog est un goblin costaud et soupe au lait qui aime les bonnes bagarres. Là où Kab'trag est le cerveau, Kob'trog est le muscle.

Kab'trag															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Per	Ag	Dex	Int	Cd	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	4	11	35	2	35	35	18	28	38	38	28	18

Il porte une armure de cuir et se bat à l'aide d'un tranchoir et d'un petit bouclier.

Les gobelins

Ils sont un de plus que les PJ (sans compter Kob'trog et Kab'trag). [Warhammer, page 220]

Gobelins															
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Per	Ag	Dex	Int	Cd	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	7	35	1	35	35	18	18	18	18	18	18

Ils sont loyaux à Kob'trog et Kab'trag et combattent à l'aide d'armes simples de mauvaise qualité (-1 dégâts, possibilité de bris d'armes, attention au tétanos...). Ils ne portent pas d'armure.

Farbestaub

Un petit hameau typique, comme en trouve partout dans l'Empire. « Posé » sur une colline, il regroupe une douzaine de maisons, une auberge, une forge, un oratoire de Sigmar et une bâtisse imposante, la demeure de Johann Zurt, l'artificier.

Auberge

Accueillante comme il se doit, elle est tenue par **Georg**, un bon bougre bedonnant et jamais avare de commentaires, et par sa femme **Katrina**, une femme douce et serviable. Le service est généralement assuré par **Klara**, leur fille, même si cet emploi l'ennuie au possible.

Forge

A peine plus grande qu'une cabane, elle résonne chaque matin du son du marteau sur l'enclume. Le maréchal-ferrant, **Hugo**, est un grand gaillard costaud et bienveillant, qui fait également office de palefrenier.

Oratoire

Un peu à l'écart des bâtiments, l'oratoire n'est pas vraiment fréquenté par les habitants de Farbestaub. Les gamins du village en remplissent régulièrement le bassin en pierre d'eau fraîche à l'intention de oiseaux.

Demeure de Johann

Plus haute bâtisse du village avec ces deux étages, c'est un bâtiment carré et sobre. Le rez-de-chaussée est destiné à l'espace de vie, le premier étage accueille l'atelier et le deuxième étage abrite une rampe de lancement pour feux d'artifices ainsi qu'une réserve (derrière une porte solide et une serrure de facture médiocre).

Les environs

Les alentours du village sont boisées, à l'exception des quelques acres de terres cultivés par les villageois. Une rivière gambade tranquillement à moins d'une lieue, au Sud, et un petit bloc de vieilles montagnes bouche le paysage, quelques lieues encore plus au Sud...

Campement des maraudeurs gobelins

Les gobelins ont établis leur campement provisoire au pied des montagnes. Il y a là, un feu de camp, des couches sommaires, de la nourriture chassé et de la bière volée. Un coin est aménagé en atelier de chimie en plein air (une première en Empire, à n'en point douter...)

Farbestaub

Les personnages arrivent à *Farbestaub* par une belle matinée estivale. Étrangement, le village est désert. Il n'a pas l'air inhabité, simplement désert. Et pour cause, la totalité de la petite communauté est réunie dans la grande salle de l'auberge pour un conseil de crise.

En passant à proximité de l'établissement, les personnages entendront d'ailleurs les voix mêlées de plusieurs individus...

Le silence se fait au moment où les personnages poussent la lourde porte de chêne de la respectable hostellerie. Toutes les visages (presque quarante personnes, hommes, femmes, enfants et même un vieux chien débonnaire qu'une puce contrarie fortement) se tournent vers eux...

L'ambiance est tendue, certains regards sont abattus, d'autres inquiets. Georg brise tout de même le silence pour venir accueillir le petit groupe...

Enlèvement

Les joueurs devraient rapidement apprendre les raisons de cette réunion qui donne à ses visages leurs airs graves. Johann Zurt, un habitant du village, a été enlevé pendant la nuit.

Normalement, en bons samaritains, les personnages devraient proposer leur aide. Les villageois sont des gens modestes qui n'ont pas grand chose à proposer pour leur service. Si par hasard, ils hésitent, faites intervenir Klara : La fillette fait la moue et tente de convaincre les plus humains des personnages avec sa petite voix, éventuellement quelques larmes. Bien sûr, elle propose de se joindre à eux pour les aider dans leur enquête, une occasion parfaite de quitter l'auberge. Mais pour cela, il faut que son père soit d'accord...

Chez l'artificier

Johann à été enlevé pendant la nuit par les gobelins. Voici comment se présentent les lieux au lendemain de l'enlèvement :

- la porte d'entrée à été fracturée, sans finesse. Personne n'a entendu de bruit.
- La chambre présente des traces de lutte. Le vieil homme a été surpris dans son sommeil, menacé, bâillonné et ligoté. Il s'est débattu, en vain.
- Le premier étage (atelier) ne présente pas de traces des agresseurs. Une forte odeur de poudre y règne.
- Le deuxième étage non plus. La porte de la réserve est fermée et personne ne semble avoir voulu la forcer ou la crocheter.

Il est possible de trouver la clé de la réserve en fouillant l'atelier du premier étage. La réserve abrite quelques barils de poudre noire, ainsi que des mèches et quelques objets personnels (sans valeur).

Sur l'artificier

En questionnant les habitants du village, les personnages peuvent apprendre beaucoup de choses sur Johann Zurt :

- Il a longtemps vécu à la grande ville, où il a exercé comme apothicaire, avant de venir se retirer ici et se consacré à sa passion : les feux d'artifices.
- Il venait régulièrement manger à l'auberge.
- De temps à autres, il expédiait une commande à un client de la ville la plus proche : une carriole venait prélevait le colis.
- Ces derniers jours, Hugo venait le trouver tous les jours (l'homme se croit malade, en fait, il est amoureux de XXX).
- Il organise un feu d'artifice pour le village, tous les premiers jours du mois.

Hugo & Klara

En conversant avec les gens du village (ou faisant preuve d'empathie), les personnages devrait apprendre / comprendre qu'Hugo à un faible pour la petite Klara, même s'il a du mal à s'en apercevoir. En fait, il tellement amoureux que son coeur s'emballe et son estomac se noue : c'est pour cette raison qu'il demandait des remèdes au vieux Johann.

Klara, elle, a à peine remarquer le maréchal-ferrant. Un petit coup de pouce de la part des personnages pourrait aisément les jeter dans les bras l'un de l'autre.

Un journée bien remplie

L'investigation (éventuellement secondée par quelques activités à but matrimoniaux) devrait leur prendre la journée, et peut-être même le début de la soirée. Le repas du soir leur est offert par Georg. Les principales figures du village passeront la soirée à l'auberge. Si vous le désirez, vous pouvez faire intervenir un nouveau personnage, qui fait halte à l'auberge pour la nuit.

Puis chacun gagnera son toit pour un repos mérité...

2ème partie

Les personnages sont invités à dormir à l'auberge, à moins qu'ils décident de surveiller la demeure de l'artificier (ce qui, au demeurant, serait une excellente idée !).

Les gobelins ont réussi à enlever l'artificier, mais, stupides qu'ils sont, ils ont oublié d'emporter de la poudre noire afin que l'homme puisse fabriquer les bombes. C'est pour cette raison qu'une partie des ravisseurs revient cette nuit-là sur les lieux du crime...

Retour sur les lieux du crime

Après s'être fait sévèrement réprimandés par leurs chefs, deux gobelins reviennent au village pour s'emparer, cette fois, des barils de poudre noire stockés dans la réserve.

Les personnages devraient les repérer et les surprendre au moment où ils pénètrent dans la réserve (ils forcent la porte, ce qui fait du bruit...) pour prélever quelques petits barils.

Les gobelins ne se battent que s'ils y sont forcés ; il préfèrent prendre la fuite, chose pas aisée quand on essaie d'emporter des barils de poudre. Ils lâcheront ces derniers si nécessaire. Faut-il préciser que la poudre noire est classée « sensible » et qu'il serait malvenue d'approcher une flamme quelconque à proximité ? Je dis juste au cas où...

Si les gobelins sont tués : et bien, les personnages savent à qui ils ont affaire, ce qui devrait leur faciliter la tâche.

Si les gobelins sont capturés : ils ne parlent pas l'occidental, il sera donc difficile d'en tirer quelque chose (peut-être avec la magie). Il est possible de les « convaincre » de conduire les personnages à leur campement. Notez cependant, qu'ils essaieront de prendre la fuite, à la moindre opportunité.

Si les gobelins s'enfuient : là encore, les personnages savent au moins à qui ils ont à faire. De plus, il est relativement aisé de les pister.

Gros dormeurs

Il tout à fait possible que les personnages ne se doutent de rien et passent toute la nuit à dormir à poings fermés. Dans ce cas, la découverte d'une nouvelle effraction chez l'artificier, au petit matin, devrait leur donner un indice pour qu'ils partent à la recherche d'un groupe de gobelins, chargé de poudre...

3ème partie

Les personnages partent donc à la recherche d'une bande de gobelins et d'un vieil artificier. S'ils cherchent au Sud du village, il peuvent trouver (compétence pistage) les traces des gobelins. En remontant ces traces, ils tomberont nez-à-nez avec... Adelbert !

Le vagabond

Adelbert est en train de fouiller dans les environs (ce qui pourrait faire naître toute sorte de théories dans les esprits créatifs et torturés des joueurs...) : il a égaré son outre alors qu'il traversait la région. Comme il y tient énormément (c'est le cadeau d'un prêtre itinérant hobbit), il est revenu sur ses pas en espérant la trouver. Il n'a rien à voir avec l'enlèvement de l'artificier...

Des personnages silencieux le surprendront et lui feront certainement peur. En fait, il lui a semblé entendre un groupe de gobelins dans les parages ; il tient donc pas à s'éterniser dans les environs...

Poli et avenant, Adelbert leur propose de tailler une bavette et de casser une croûte, si l'heure est appropriée. Si les personnages lui proposent de l'aider à chercher son outre, il accepte avec une joie non-feinte. Des personnages qui réussissent un jet de Perception, c'est celui qui obtient la plus petite unité à son dé qui met la main sur l'objet. Adelbert le remercie alors chaleureusement (à moins que le personnage, fourbe, garde l'objet pour lui et se tait ?) en rappelant combien l'objet, si anodin d'aspect, lui est cher et pourquoi...

Après quoi, il reprend la route...

La piste des gobelins

Il est assez aisé de suivre les gobelins ; ils ont traîné le pauvre Johann, ce qui laisse pas mal de traces : bouts d'étoffe accrochés à une racine, sillon dans la terre, éventuellement trace de poudre noire si les gobelins ont réussi à emporter les barils.

Les personnages devraient donc arriver rapidement en vue du campement...

Le campement des gobelins

Si les personnages agissent de jour : Johann prépare de la poudre noire au milieu de ce que l'on pourrait appeler un petit atelier improvisé. Il est surveillé par deux gobelins. Les autres vaquent à diverses occupations : discussions, nourritures, jeux stupides.

Si les personnages attendent la nuit : les gobelins montent la garde, par groupe de deux. Au moindre bruit, ils donneront l'alerte.

Face à face !

Il y a de fortes chances que tout ça finisse en combat. Il est alors important de noter que le campement est plein de poudre et de torche : les gobelins n'hésiteront pas à s'en servir, avec plus ou moins de réussite. Johann s'est débrouillé pour que certaines bombes soient en fait des gros feux d'artifices, donc relativement inoffensifs, mais très esthétiques...

Épilogue

Kob'trog et Kab'trag tenteront de prendre la fuite si les choses tournent mal. A vous de voir s'il y parviennent. Si c'est le cas, il se pourrait qu'ils reviennent dans un scénario futur avec un autre plan machiavélique et d'autres sbires stupides...

Au village, les personnages seront acclamés et congratulés. Le temps de se remettre de ces émotions et Johann organisera un superbe feu d'artifices en l'honneur de ses sauveurs.

La soirée sera peut-être un tournant pour Hugo et Klara, pour peu que les joueurs leur est donné un petit coup de pouce...

Si un personnage lui en fait la demande, Johann acceptera de prendre un apprenti qui pourra alors embrasser la carrière d'artificier, moyennant les 100 points d'expérience coutumier.

Adelbert est un personnage que les joueurs seront peut-être amenés à recroiser par la suite, à quelque endroit du Vieux Monde.

Expérience

100 xp : pour avoir ramené Johann sain et sauf

20 xp : pour avoir surpris les gobelins dans la réserve.

20 xp : pour avoir aidé Hugo et Klara.

20 xp : pour avoir aidé (de manière désintéressée) Adelbert à retrouver sa précieuse outre, égarée dans la forêt.

20 xp : pour une bonne interprétation d'un personnage.