



le Scriptorium

présente :

un scénario pour  
Warhammer



## L'APOTHÉOSE DE RANALD



# L'APOTHÉOSE DE RANALD

## UN SCÉNARIO POUR WARHAMMER PAR BARON ZÉRO

**POUR LA SECONDE CARRIÈRE DES PERSONNAGES**

Relecture : Freya Hauruksson

Mise en page : Rowen Ellendyl



## INTRODUCTION

L'apothéose de Ranald est un scénario pour des aventuriers dans leur seconde carrière. Elle prend place dans une des grandes cités de l'Empire, celle qui vous plait le plus. Son thème repose sur un acte de cambriolage commis par les aventuriers et nécessite donc un certain type de personnage, de préférence ceux doués pour le vol.

## PRÉPARATIFS

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin du livre de règles de *Warhammer Jeu de rôle* ainsi que du *Bestiaire du Vieux Monde*.

Vous pourrez retrouver les caractéristiques des gardes en fin de scénario.

## LE DÉCOR

Le plus haut magistrat de l'Empire, Ignatius Sundler a récemment acquis une œuvre d'art dont tout le monde parle en ville. Cette œuvre très controversée, 'L'apothéose de Ranald', par Da Venzio, dépeint comment Ranald trompa la Déesse Shallya pour accéder à l'immortalité. Bien qu'elle soit une pièce de choix pour tout collectionneur qui se respecte, ce tableau est tenu en haute estime par le culte de Ranald qui aimerait bien récupérer cette sainte relique pour lui même. Le culte de Shallya ne regarde pas cette œuvre avec un regard aussi bienveillant et nombreux sont ceux qui seraient prêts à prendre des mesures désespérées pour détruire ce blasphème, tant que cette destruction ne porte préjudice à personne d'autre bien sur.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour impliquer vos joueurs dans cette aventure. Ils peuvent être embauchés par une prêtresse de Shallya ou un prêtre de Ranald pour détruire ou récupérer le tableau, voire même avoir leur propre plan de vol après avoir entendu qu'une œuvre de grande valeur venait d'arriver en ville.

Les deux personnes suivantes peuvent servir d'employeur à vos joueurs. Une idée intéressante serait même de confronter deux groupes différents dans la maison du magistrat, chacun souhaitant récupérer le tableau pour un employeur différent.

### MÈRE-GUÉRISSEUSE SOLVEIG BERK

**Carrières :** Prêtre (ex-Initié, ex-Mercanti)

**Race :** Humain

La mère guérisseuse Solveig Berk est une femme sévère dont l'air revêché et le manque apparent de compassion ne semblent pas aller avec son rôle de prêtresse de la déesse de la pitié.

Elle a vu trop de personne mourir à cause de leur propre négligence des règles primaires d'hygiène et cela l'a rendue plus dure au fil des ans.

C'est une femme pieuse qui ne reculera devant rien pour venir en aide aux malades ou aux blessés qui visitent son hospice.

Solveig vint au service de Shallya après une jeunesse difficile passée comme pillard sur les champs de bataille et 'amie des soldats'.

A cause de ce passé en dents de scie, ses supérieurs pensent qu'elle est parfaite pour prendre contact avec un de ces groupes d'individus qui se font appeler aventuriers et leur demander d'obtenir 'L'apothéose de Ranald' pour eux. Solveig n'est pas vraiment joyeuse à l'idée de faire ce travail et cela devrait se ressentir lorsqu'elle rencontrera les personnages.

Bien qu'elle leur propose la somme maximale que le culte puisse dépenser dans ce cas précis (à déterminer selon la cupidité de vos joueurs), elle écourtera le plus vite possible l'entretien afin de ne pas passer trop de temps en leur présence méprisable à ses yeux.

### PERRY HERZLOS

**Carrières :** Baron du Crime (ex-monte en l'air, ex-voleur)

**Race :** Humain

Perry Herzlos est le chef du gang Herzlos, une organisation qui sévit dans le strict respect des principes Ranaldian. Ils volent sans tuer, n'utilisent la violence que dans la plus extrême nécessité, et utilisent une petite portion de leurs profits pour fonder et entretenir un lieu saint dans un des quartiers pauvres de la cité. Ces règles ne conviennent pas à beaucoup de criminels, qui préfèrent casser les têtes en même temps qu'ils outrepassent les lois.

Perry aimerait étendre ses opérations et pour cela il a besoin de sang neuf dans son organisation et afin de leur prouver à eux même leur propre valeur

il va leur proposer un petit boulot (voler le tableau).

Les personnages de vos joueurs sont donc invités dans son bureau, une pièce cachée derrière un troquet. Il les recevra assis sur son bureau en train de jouer à crocheter une grande variété de serrures. Les voleurs professionnels devraient être impressionnés par ses compétences en la matière. Il leur explique la situation et leur offre la possibilité de rejoindre son gang s'ils sont capables de lui prouver qu'ils peuvent respecter les lois de Ranald. Il ne les payera pas pour le vol de la peinture mais les aventuriers peuvent garder ce qu'ils découvriront d'intéressant dans la maison. Le plan de Perry est de faire don du tableau au temple de Ranald de Marienbourg, où le père Hans von Kleptor espère que sa ressemblance entre lui-même et la représentation de Ranald sur le tableau suffira à prouver qu'il est le fils du dieu.

## MISE EN BOUCHE

Avant que le cambriolage ne commence, des joueurs astucieux voudront probablement se renseigner sur leur cible à travers une reconnaissance des lieux ou tout autre activité qu'ils peuvent avoir. Une servante aigrie nommée Gerda qui a été fustigée pour son manque de tenue par le très strict Sundler sera ravie de dessiner un plan de la maison du juge contre 5 couronnes d'or.

S'ils refusent de payer cette somme, laissez-les tout de même jeter un coup d'œil à la carte (une vingtaine de secondes) puis reprenez-la. Ils devront ensuite la redessiner eux-même ou faire appel à leurs souvenirs au moment de passer à l'action. Un des aventuriers pourrait aussi entrer dans la maison durant la journée pour se renseigner sur les lieux grâce à un déguisement approprié et réussi bien qu'il ne sera pas autorisé à pénétrer dans la cave ou à déranger Sundler, qui se trouve dans la bibliothèque à ce moment là.

Sur un test de commérage réussi, ils peuvent apprendre les renseignements suivants de la maisonnée auprès des personnes concernées.

*Universitaire* : 'Le juge Sundler a déjà utilisé des méthodes douteuses pour obtenir la justice et des aveux. Il a parfois mené des charlatans bâillonnés jusque la faculté de médecine lorsque leurs réponses n'étaient pas satisfaisantes !'

*Soldat* : 'C'est peut être un personnage impérial noble et respecté, mais j'ai servi sous ses ordres lorsque le sergent Sundler dirigeait le cinquième hallebardier. C'était déjà une terreur, aussi vif qu'un serpent et pas plus aimable que maintenant.'

*Bourgeois* : 'Je ne saurais dire quand lui a pris sa passion de la peinture. Sundler était un soldat ordinaire avant d'acquérir son statut actuel. Il n'avait jamais fait preuve de bon goût auparavant, regardez ce que peut devenir un roturier lorsque la chance frappe à sa porte, même son maître d'hôtel a de l'or sur ses vêtements.'

*Criminel* : 'Sundler est quelqu'un de très prudent et de nombreux mercenaires Tiléens gardent sa demeure.'

*Servante* : 'C'est un mauvais maître, que ce juge. Lorsque je travaillais chez lui, il nous menaçait constamment, nous battait et hurlait à toute heure du jour et de la nuit.'

La vérité sur Sundler : Le Juge Sundler est secrètement un adorateur de Nurgle. Des années auparavant, après avoir vainement cherché un remède à la maladie qui ravageait son corps, il devint membre du Culte de La Peste Pourpre. Le chef des cultistes qui se faisait appelé 'Doktor N', procura à Sundler un remède à sa maladie sous la forme d'une immonde créature de Nurgle qui vit maintenant dans la cave de la maison. Des contacts fréquents avec cette ragoutante créature stoppèrent la propagation de la maladie, mais il dut en payer le prix. Doktor N persuada Sundler d'acheter une peinture peu flatteuse de Shallya pour jeter le discrédit et embarrasser son culte dans la cité. Les agents du Culte de la Peste Pourpre ont planifié une série de scandales mettant en cause les Shallyans et leur déesse afin de les empêcher d'apporter de l'aide à la population de la ville. Ainsi lorsque la peste qui est en incubation depuis des années dans le corps de Sundler en viendra enfin à bout elle pourra se répandre comme une trainée de poudre parmi la population qui ne réclamera pas l'aide de la déesse de la guérison.

## LA MAISON

Sundler vit dans un quartier fortuné de la ville. Les patrouilles de miliciens sont fréquentes et n'apprécient pas vraiment de voir trainer des gens dans les rues une fois la nuit tombée.

Cependant la nuit permet de se livrer plus facilement au cambriolage.

La famille von Trimsberg organise une bruyante fête un peu plus basse dans la rue et bien que Sundler ait décliné l'invitation et soit resté chez lui, le bruit de la fête couvrira la majorité des bruits causés par des personnages maladroits.

A cause du bruit ambiant, utilisez des tests de dissimulation plutôt que de Déplacement silencieux lorsque vous avez le choix entre les deux. A l'in-



térieur de la maison les murs épais étoufferont la plupart des bruits, mais une explosion de feu d'artifice ou une soudaine envolée lyrique pourraient faire sursauter les aventuriers au mauvais moment.

Les portes de la maison sont gardées, mais il est possible de se faufiler dans la maison en empruntant deux fenêtres qui sont ouvertes au premier étage. Il y a un arbre en face de la fenêtre de la penderie et la fenêtre de la chambre du maître de maison est ouverte. Grimper à l'arbre ne requiert aucun test, bien qu'un test d'agilité puisse être nécessaire pour sauter d'une branche jusque dans la maison (si le test est raté de 10% ou plus, le malchanceux peut tenter de se rattraper au rebord par un test de force réussi). Escalader le mur qui mène dans la chambre nécessite deux tests d'escalade. Rater l'un d'entre eux fait chuter le personnage et attire un garde, un test de dissimulation est alors requis pour se cacher.

### PREMIER ÉTAGE

Un garde seul patrouille dans le hall à ce niveau, marchant de l'escalier jusqu'à l'opposé du couloir, fait une pause avant de faire demi tour.

Plusieurs fois dans la nuit, il visite les toilettes et pique une tête dans la baignoire, ouvre une fenêtre et fume une cigarette.

Le hall est éclairé par des torches, mais il y a de profondes zones d'ombres au niveau de l'escalier et dans le coin que forment la salle de bain et la penderie.

- **Bibliothèque**

Autour de la table de lecture sont entreposés des tas de livres. La plupart sont des livres de loi, bien qu'une large section soit consacrée à l'histoire militaire et les derniers livres sont des écrits plus récents.

Aucun de ces livres ne traite d'art. Un test de fouille permet de découvrir une copie des 'Fables et fantaisies du Doktor Brauer's volume 1' dissimulée dans une cache secrète. Cette cache contient un ensemble complet de robe verte sombre et une étagère complète de livres prohibés traitant du Chaos. Il y a aussi une boîte que n'importe qui doté de la compétence Crochetage peut ouvrir (aucun test n'est requis). La boîte contient la correspondance entre le juge Sundler et quelqu'un qui signe ses lettres sous le nom de Doktor N.

Les lettres donnent des instructions au juge pour chacune des visites du docteur en ville, ainsi que des demandes de nouvelle sur 'le remède que je vous ai fourni'. Bizarrement ces demandes de nouvelles donnent l'impression que 'le remède' est une

créature vivante.

'Est-ce que le remède devient grand et fort ?'

'Remplit-il bien son rôle de remède ?'

Doktor N invite aussi Sundler à continuer sa recherche du tableau dans une de ses lettres, indiquant que lorsque le peuple aura vu à quel point la déesse de la pitié est aveugle à leur souffrance, un grand pas sera fait pour qu'ils puissent atteindre leur but commun.

Quiconque possède la compétence Connaissance Académique (Démonologie) reconnaîtra que le triangle bizarre qui apparaît en dessous de la signature du Doktor N est utilisé par les adorateurs de Nurgle.

- **Les gardes**

Les Escorteurs d'Esposito sont des mercenaires Tiléens qui se sont connus pour faire des boulots de garde du corps. Chaque membre a un tatouage en forme de harpie sur les joues. Les escorteurs ont connu des temps difficiles et préféreraient largement servir dans une armée que de faire du banal travail de garde du corps, mais trop des leurs sont tombés durant la tempête du Chaos et ils ont besoin d'argent pour rentrer au pays et augmenter leur effectif (Esposito refuse d'embaucher des étrangers). Bien qu'ils soient de terribles combattants, leur esprit n'est pas à ce qu'ils font et ils peuvent être facilement surpris par un petit groupe rapide et déterminé. Si le combat est inévitable, ils ne combattent pas à mort et fuient après avoir perdu la moitié de leurs points de blessure.

Sundler a embauché cinq gardes. Deux d'entre eux montent la garde devant la porte d'entrée principale, un patrouille au rez de chaussée, un surveille l'entrée des serviteurs et le dernier patrouille à l'étage.

Pendant vous êtes libre de les déplacer pour augmenter la tension durant la partie. Ces gardes ne sont pas des automates stupides, mais pour être honnête ce ne sont pas non plus de très bons gardes. Ils peuvent quitter leur poste pour aller fumer ou aller prendre un peu de bon temps avec une des servantes de Sundler. Ils peuvent aussi faire quelques recherches s'ils entendent du bruit mais ne poussent pas les investigations très loin.

- **Toilettes**

Cette pièce contient des piles de draps et de nombreux pots de chambre remplis d'excréments. L'odeur est bien sur atroce. Lorsque tous les pots sont pleins, ils sont vidés par la fenêtre, et c'est peut-être pour ça que l'arbre est si grand.

- **La Chambre du Maître**

Il est possible d'entrer dans cette pièce par la fenêtre ou par la porte du corridor. Il n'y a personne dans la chambre. Elle contient un lit confortable (toutes ces années de campagne ont donné à Ignatius un goût prononcé pour les bons lits), un secrétaire, un coffre et une armoire. Le coffre contient 42 couronnes et 5 pistoles.

Les vêtements dans l'armoire sont de qualité mais n'iront qu'à une personne de forte corpulence. Le secrétaire contient des bijoux pour une valeur de 50 couronnes et un anneau d'or d'une valeur de 20 couronnes.

- **Chambre d'hôte**

Cette pièce contient un lit, quelques accessoires de toilette simple mais rien de valeur.

## REZ DE CHAUSSÉE

- **Cuisine**

La cuisine contient un fourneau, un bac d'eau et divers pots et bocaux dans le cellier. Dans les tiroirs l'argenterie permet de rapporter 25 couronnes une fois revendue. Les portes au fond de la pièce mènent à la salle à manger et dans les quartiers des serviteurs. Des sanglots peuvent être entendus venant du quartier des serviteurs.

- **Quartiers des serviteurs**

Ces deux pièces sont dénudées, contenant juste un lit et un coffre pour les vêtements des servants. Une des pièces est réservée aux hommes.

Traverser cette pièce est très facile, car les occupants dorment (bonus de +30%). Quiconque se trouve dans cette pièce, dans la cuisine ou dans l'escalier entend clairement des sanglots de femmes venant de la chambre qui leur est réservée. Écouter au travers des murs ou de la porte (test de Perception très facile) révèle qu'une des servantes reconforte l'autre.

'Ce n'est pas ta faute, Frieda. Tu ne pouvais pas savoir que le maître ne veut voir personne d'autre que lui dans la cave. Il t'a sûrement battue très fort mais maintenant c'est fini et tu ne recommenceras plus n'est ce pas ?'

- **Cour intérieure**

Cette pièce extravagante est décorée dans le plus pur style Tiléen, avec des colonnes de marbres qui entourent un bassin d'eau claire. L'eau semble potable mais quiconque la boit ou se retrouve immergé dedans doit faire un test d'endurance ou contracter la variole verte (Cf. p. 137 du manuel).

- **Salon**

Une pièce utilisée pour les divertissements, le salon contient un grand piano, une petite table et un bar avec plusieurs bouteilles d'alcool (Brandy Bretonnien, Vin rouge de Miragliano, Kvas Kislevite, etc...).

- **Salle à manger**

Il y a une longue table avec les couverts pour huit personnes. Sur la table les candélabres d'argent valent 10 couronnes.

## LA CAVE

- **Armurerie**

Ignatius garde ici une grande variété d'armes de ses années en tant que soldat ainsi que plusieurs objets de collection récupérés au fil des ans.

On peut y trouver une épée longue portant la marque de fabrique du maître forgeron Magnus (arme de qualité exceptionnelle), un casque et un plastron forgé par le clan Frappemarteau (armure de bonne qualité) et un long fusil du Hochland.

Sur les râteliers se trouvent une hallebarde de Nuln, deux rapières du Reikland, une hache et un bouclier de Tilée.

Un ensemble de mailles complet trône sur un mannequin de bois.

- **Entrepôt**

Des tonneaux de vin remplissent la majorité de cette pièce, exceptée pour un colis, le fameux tableau recherché par les personnages. La peinture dépeint Ranald agenouillé devant Shallya. Elle tient dans les mains une coupe d'or qu'elle tend au roi des voleurs pour qu'il y boive. Un test de connaissance académique (art) permet d'authentifier la signature de l'artiste.

Le moyen le plus sûr pour sortir la toile consiste à l'enlever de son cadre et à l'enrouler sur elle même. Des bruits étranges peuvent être entendus provenant de la pièce d'à côté. Ces sons ressemblent à un chœur de voix alternant cris d'extase et d'agonie.

## LE RITUEL DU JUGE

Le remède vit dans cette pièce, recroquevillé sur lui même. C'est un blob amorphe de chair verte couvert de bouches remplies de dents pourries.

Le juge Ignatius se trouve aussi dans la salle, nu, son corps couvert d'ulcères. Il caresse le blob, le dorlote et l'embrasse sur ses nombreuses bouches.

Tandis qu'il s'acquine avec cette abomination, ces ulcères diminuent et finissent par disparaître totalement, réapparaissant sur la chose inhumaine.



Observer la scène requiert un test de Force Mentale, ceux qui échouent gagnent immédiatement D10 Pts de folie. Même le simple fait de regarder par la serrure nécessite ce test. Le juge est totalement absorbé par son rituel démoniaque et ne s'aperçoit pas de suite de la présence des aventuriers. Il reste désorienté un instant après le rituel et les aventuriers peuvent l'éliminer très facilement.

### LE REMÈDE

Le remède n'était au début qu'une petite boule verte créée par le Doktor N et offerte à Sundler lorsque ce dernier pensa que sa fin était venue. Tout ce que Sundler doit faire, c'est d'embrasser et de masser son remède quelques minutes par jour afin de s'assurer de ne plus souffrir de sa maladie. Au début Sundler était sceptique mais désespéré. Bien que les marques de la peste fassent périodiquement leur retour sur son corps, il n'en subit pas les effets et ne s'est jamais aussi bien porté. Au fil du temps, le remède a commencé à grandir en absorbant la maladie du juge.

Maintenant il fait environ 3 mètres de diamètre et est devenu une abomination verte couverte de dents.

Ce que Sundler ne sait pas, c'est qu'il est maintenant capable de se déplacer, sur de multiples pattes insectoïdes, et prêt à répandre la peste en vagabondant dans les rues de la cité.

S'il est attaqué, le remède hurle mais reste incapable de se défendre. Néanmoins les blessures ont peu d'effets sur lui, révélant juste des humeurs visqueuses sous la peau qui se referment rapidement. Seul le feu peut en venir à bout.

## CONCLUSION

Si le groupe ramène la peinture au temple de Shallya, ils récupèrent leur argent comme promis, mais les choses se compliquent. Un complice du culte de Nurgle révèle que les autorités du temple ont engagé des criminels pour voler le tableau. La nouvelle se répand rapidement et les personnages sont recherchés par les autorités pour s'expliquer. Fuir la cité reste alors la meilleure option.

Durant les semaines qui suivent, le culte révèle d'autres scandales pour déstabiliser les sœurs de Shallya, notamment le passé de Solveig Berk en tant que fille à soldats, et rapidement l'hospice est fermé, remplacé par une guilde de chirurgiens incapable de traiter les maladies répandues par le remède une fois celui-ci libéré de sa cave (s'il a été détruit ils utilisent un autre moyen de contamination).

Si le groupe a rempli le contrat pour les voleurs de Ranald ils deviennent des membres à part entière du gang de Herzlos. Cependant lorsque l'apothéose de Ranald arrive à Marienbourg des problèmes commencent à apparaître. Si la représentation de Ranald ressemble à von Kleptor des troubles religieux commencent à se faire sentir dans la cité portuaire entre les fidèles de Ranald et les autres cultes. Par contre si la peinture ne lui ressemble pas, les fidèles de von Kleptor accusent les aventuriers d'avoir remis un faux et les prennent en chasse pour savoir où se trouve l'original.

Vous pouvez aussi utiliser ce scénario comme le premier d'une longue série, où les personnages se lanceraient sur les traces du Doktor N, de son culte de Nurgle et de leurs nombreux plans infâmes.

## GARDES

### ESCORTEUR D'ESPOSITO

#### Mercenaire

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	27	31	30	43	29	30	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

#### Compétences :

- Commérage
- Conduites d'attelages
- Connaissances générales (Empire, Tilée)
- Esquive
- Fouille
- Jeu
- Langage secret (Langage de bataille)
- Langue (Reikspiel, Tiléen)

#### Talents :

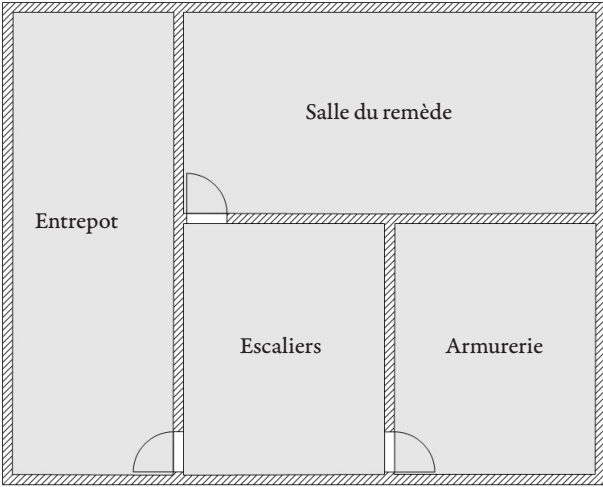
- Adresse au tir
- Rechargement rapide
- Sur ses gardes

#### Dotation :

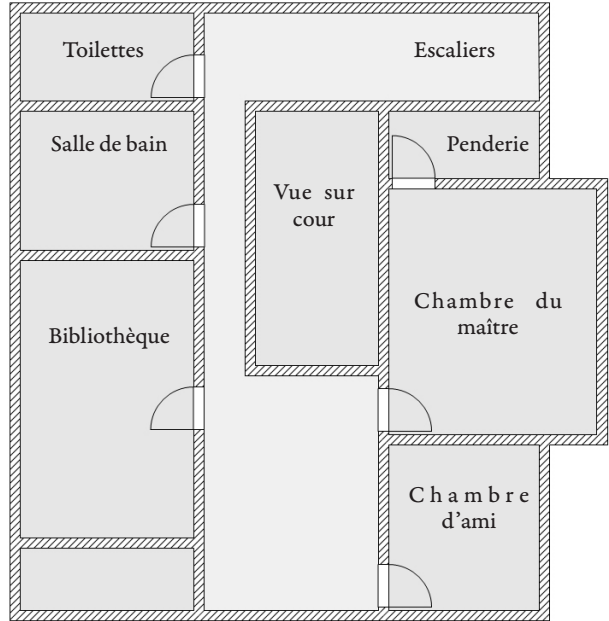
- Épée, Arbalète et 10 carreaux
- Bouclier
- Gilet de mailles et Veste de cuir
- Potion de soins

# PLANS DE LA MAISON

## LA CAVE



## LE PREMIER ÉTAGE



## LE REZ-DE-CHAUSSÉE

