

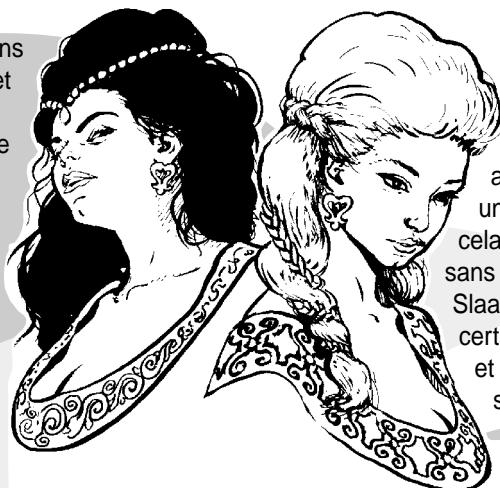
# Des bébés, en veux-tu en voilà!

Ce scénario est conçu pour une équipe de puissance moyenne. Si vous ne voulez pas qu'il tourne court, il serait souhaitable qu'elle comprenne des fidèles de Shaylla, ou du moins des individus capables de compassion...

Cette histoire se déroule théoriquement dans le sud-ouest de l'Empire, entre Carroburg et les Montagnes Grises, mais il peut être déplacé sans peine. Quoi qu'il en soit, notre groupe de courageux aventuriers chemine depuis plusieurs jours sur une route forestière qui longe une petite rivière. Les villages sont rares et les relais de poste à peine plus fréquents. L'endroit est paisible. Les dernières incursions du Chaos remontent à une dizaine d'années, les hommes-bêtes se font rares... bref le voyage s'annonce bien. Un midi, le groupe s'arrête pour pique-niquer dans une petite clairière entre route et rivière. Insistez sur l'atmosphère reposante, les oiseaux qui gazouillent et la rivière qui glougloute gentiment jusqu'à ce que vos joueurs aient atteint le degré de nervosité requis. Et c'est à ce moment-là qu'ils entendent un bruit provenant de la rivière. Les pleurs d'un bébé... Ils iront certainement voir et découvriront un panier en osier pris dans les roseaux, à quelques mètres d'eux. A l'intérieur, un bébé tout rose et tout potelé, qui leur sourit... Pour un aventurier moyen, c'est déjà suffisamment fâcheux. Mais il y a pire! A l'examen, le bébé s'avère couvert d'un fin duvet rosâtre. Et les ongles de ses mignonnes petites menottes sont déjà fâcheusement longs, au point de faire inmanquablement penser à des griffes... Bref, c'est un petit mutant. Il paraît âgé de quelques jours seulement. Un fois nourri et changé, il s'endort gentiment, laissant les PJ en proie à un douloureux problème de conscience. Que faire de lui? Ni le panier, ni les langes ne révèlent le moindre indice. Pas de broderie, pas d'initiales, rien. D'ailleurs, le tissu est plutôt grossier. Si vous êtes tombé sur un groupe de brutes sans cœur qui décident de laisser l'enfant à son sort (ou pire, de le noyer tout de suite), faites intervenir les kidnappeurs (voir plus loin) maintenant. Mais en bonne logique, les PJ devraient se mettre en quête de la mère... Justement, il y a un village à une vingtaine de minutes de marche de là, plus haut sur le fleuve.

## Le dessous des cartes

Il était une fois deux sœurs de noble naissance. L'une était belle, blonde et bonne; l'autre belle, brune et perverse. Comme il se doit, elles tombèrent toutes deux amoureuses du même prince charmant, et ce fut la blonde Luisa qui l'épousa. Karla, la brune, jura de se venger... L'occasion s'en présenta quand Luisa fut sur le point d'accoucher. Le plan de Karla est tout simple: remplacer le véritable nouveau-né par un petit mutant. Le scandale sera



énorme, Luisa sera plus que probablement répudiée... et les alliances politiques étant ce qu'elles sont, son mari se remariera sûrement dans sa famille... autrement dit avec Karla. Tout le problème était de trouver un nouveau-né mutant. Karla s'adressa pour cela à Hans, un énigmatique «intermédiaire», sans doute représentant d'une secte de Slaanesh. Il accepta de l'aider, moyennant un certain nombre de «services»... Karla accepta et passa du côté du Chaos (en toute connaissance de cause, et même avec joie).

Quelques mois plus tôt, une paysanne de Kleinstadt s'est faite violée par une créature de l'Autre Côté. Elle a dissimulé sa

grossesse tant bien que mal à ses proches, mais le fait est venu aux oreilles d'Hans, qui en a informé Karla. Comble de chance, l'accouchement de la paysanne a précédé celui de Luisa de quelques jours... Karla a envoyé quelques hommes récupérer le petit mutant... Malheureusement, la mère s'en était déjà débarrassée en le jetant à la rivière, et ce sont les PJ qui en ont hérité.

## Comédie villageoise

Kleinstadt compte environ deux cents habitants intra muros, plus une cinquantaine de fermiers disséminés aux alentours. C'est un petit village boueux entouré d'une palissade, dominé par le temple fortifié de Sigmar. Le château le plus proche se trouve à quelques lieues. Il n'y a pas d'auberge, mais tout le monde se dispute l'honneur d'offrir sa grange aux PJ, moyennant «oh, ben, un p'tit qu'ek chose que j'laissons à la générosité de Monseigneur... Les récoltes n'ont pas été bonnes et pis on a eu un hiver pourri et pis le collecteur d'impôts est passé...» (et ainsi de suite). Les villageois semblent tous sortis du même moule: des campagnards bourrus et peu communicatifs, sauf quand il s'agit du temps et des récoltes. Ils ne posent pas de questions aux PJ et entendent que ces derniers en fassent autant. Toutefois, le soir de leur arrivée, ils sont conviés à une veillée dans la grange de Peter Klein (un bon tiers de la population s'appelle Klein). On s'attend à ce qu'ils divertissent l'assistance en racontant leurs exploits. C'est une bonne occasion de rompre la glace.

La réaction générale vis-à-vis du bébé est: «On n'a rien à voir là dedans. Essayez au village voisin. Non, aucune fille du pays n'a accouché récemment. Allez au village voisin.» En revanche, ils n'ont pas la réaction d'hostilité que l'on pourrait attendre à l'égard «du monstre». En fait, ils ont plutôt l'air d'en avoir pitié. Il

n'y a pas besoin d'être un génie pour se rendre compte que les villageois ont peur. Les PJ auront peut-être plus de mal à comprendre qu'ils ont peur d'eux! (Mettez-vous à la place des villageois. Une bande d'étrangers armés jusqu'aux dents qui surgit de nulle part en posant des questions sur un bébé mutant... Ça ne peut être que des répurateurs, n'est-ce pas? Et il est bien connu que les répurateurs ont tendance à avoir la main lourde, quand il s'agit de punir le «commerce avec le démon». Les villageois sont sincèrement persuadés que si ils parlent, ils vont être massacrés jusqu'au dernier).



## Quelques personnalités

— **Werner Neumann**, le prêtre de Sigmar. A la fois la principale curiosité du village et son chef spirituel. C'est un ancien brigand touché par la grâce («et Sigmar m'est apparu dans toute Sa Gloire. Et c'est à la suite de cette vision que j'ai pris le nom d'Homme Nouveau et que je me suis consacré à Son Service»). Il a gardé de son passé une trogne patibulaire, quelques cicatrices, un langage fleuri et un amour immodéré du bon vin. Il n'en est pas moins scrupuleusement honnête, et ses ouailles le respectent énormément. Bien entendu, personne ne lui a rien dit au sujet du bébé.

— **Mattheus Klein**, 67 ans, «l'Ancien». Il a toujours l'esprit vif, mais il s'applique à paraître sénile devant les étrangers, du moins tant qu'il n'est pas sûr de leurs intentions.

— **Joris Klein**, 40 ans, le forgeron. Fils de Mattheus, c'est un colosse doté d'un très mauvais caractère. Si les PJ se montrent trop insistants, c'est lui qui se chargera de les remettre à la raison («et si vous continuez à fourrer vos nez là où vous n'avez rien à faire, gare à vous!»).

— **Friedrich Klein**, 34 ans. Petit, boiteux et aigri. C'est la brebis galeuse du village, et il ne se tait que parce que Joris l'a menacé de le casser en deux si il avait la langue trop longue. Il observe les PJ par en dessous, ricane et multiplie les allusions qu'il croit subtiles. La meilleure tactique consiste à l'isoler et à le faire boire jusqu'à ce qu'il devienne loquace. Si les PJ n'y pensent pas, il finira par les aborder au bout de deux ou trois jours, et par leur proposer de leur dire la vérité contre un peu d'argent («et la vie sauve»).

— **Magda Schmitt**, 70 ans, la «sorcière». Elle vit un peu à l'écart du village avec une colonie de chats noirs teigneux et infestés de puces. C'est une simple rebouteuse, mais elle n'a pas bonne réputation.

— **Hildegarde Wagner**, 23 ans. Une jeune femme qui paraît s'intéresser singulièrement au bébé... Elle reste discrète et prudente, mais elle gardera les PJ à l'œil. C'est elle la mère, mais il serait dommage que les PJ parviennent trop vite à cette conclusion.

Rappelez-vous que le mur du silence n'est pas totalement hermétique. Tous les adultes sont au courant des «malheurs» d'Hildegarde et tiennent leur langue, plus ou moins adroitement (il se pourrait que quelqu'un fasse allusion à cette «pauvre Hildi»). Si les PJ relève la remarque, il se trouble, bafouille et finit par raconter n'importe quoi. Quant aux enfants, leurs parents

leur ont fait la leçon et leur ont dit de ne pas trop s'approcher des PJ... mais ils sont dévorés de curiosité, et il est probable que les PJ auront beaucoup de mal à s'en débarrasser («dis monsieur, je peux monter sur tes genoux? Raconte-moi une histoire. Tu as tué beaucoup de monstres?»). En revanche, il est difficile de leur soutirer des renseignements précis. Si ils sentent que la conversation arrive sur un terrain dangereux, ils racontent n'importe quoi... avec beaucoup plus d'imagination que les adultes. Ils pourraient diriger les PJ vers un étang «maudit», une clairière «hantée», un gros arbre «où il y a des fées» et ainsi de suite.

Laissez les PJ faire de leur mieux pour convaincre les villageois de leurs bonnes intentions. Selon votre humeur et leurs actions, ce sera plus ou moins difficile. Si tout le reste échoue, un incendie pourrait éclater, ou un enfant tomber dans la rivière, donnant ainsi aux PJ l'occasion de se comporter en héros.

## La concurrence

Trois cavaliers arrivent à la nuit tombante, le lendemain de l'arrivée des PJ. Ils se rendent directement chez Hildegarde (une cabane un peu à l'écart du village, qu'elle partage avec ses parents et sa grand-mère). Ils lui proposent une forte somme en échange du bébé. Elle leur explique qu'elle ne l'a plus et qu'il est entre les mains des PJ. Ils se rendent donc à la grange. Ils se présentent comme les envoyés d'un riche marchand qui fait collection de monstres et qui est désireux d'acquérir ce spécimen. «Faites votre prix!» Bien entendu, ça ne tient pas debout. Pour commencer, comment cet hypothétique marchand aurait entendu parler de l'enfant? Et puis, ils ont une allure curieusement militaire pour de simples commis. Quant aux boucliers qui pendent aux selles des chevaux, ils sont masqués par du tissu noir (une manœuvre courante pour dissimuler des armoiries). Si un curieux parvient à écarter le tissu, il verra une hure de sanglier d'argent (blanc) sur champ de sable (noir). Un tel geste en présence des gardes équivaut en théorie à une condamnation à mort: ils ne vont certainement pas laisser derrière eux des gens

qui pourraient les identifier. Si les PJ marchandent, ils pourront en tirer jusqu'à 500 pistoles. Si ils refusent, les acheteurs les quittent sur des paroles vaguement menaçantes. Ils sortent du village, et vont camper dans la forêt.

## L'enlèvement

Bien entendu, ils n'entendent pas renoncer. Dès que possible, ils essayeront de kidnapper le bébé. Selon les faits et gestes des PJ, ils pourront y arriver sans aucune difficulté (PJ négligents qui confient l'enfant à une villageoise et partent à la recherche d'un arbre aux fées ou autre mouton à cinq pattes) ou avoir beaucoup plus de mal. Ils sont relativement pressés (il faut qu'ils soient revenus avant l'accouchement de Luisa), et ne prendront pas plus d'une journée pour mettre leur tactique au point. Selon votre humeur, ils peuvent tâter de la prise d'otage (Hildegarde est une victime idéale), de l'attaque frontale (mais ils ne sont que trois), du piège plus ou moins subtil (Friedrich, corrompu, attire les PJ à l'écart sous prétexte de «révélations») ou du soulèvement populaire (aller parler du bébé au prêtre et affirmer que les PJ sont des sorciers. Neumann fera un sermon enflammé, mais n'arrivera pas à pousser ses ouailles à attaquer les PJ). Si vous êtes en forme, vous pouvez utiliser plusieurs de ces tactiques. Il est probable (mais pas certain) que tout cela se terminera par un combat. Les kidnappeurs se battent bien, mais ce ne sont pas des fanatiques. Ils fuiront en cas de pertes trop importantes. L'idéal serait qu'ils parviennent à fuir avec l'enfant, mais ils peuvent parfaitement se faire tous tuer sans que la suite de l'aventure en souffre trop. Il suffit qu'un des PJ soit capable de reconnaître les armoiries de leurs boucliers. Si aucun d'eux n'est versé en Héraldique, arrangez-vous pour qu'un de leurs adversaires tombe vivant entre leurs mains. Ce dernier ne demandera pas mieux que de parler en échange de la vie sauve. Il leur expliquera bien volontiers qu'ils viennent du château d'Altenburg, à deux jours de cheval dans les montagnes. Quant à la personne qui leur a donné leurs ordres... à l'en croire, il s'agirait d'un homme masqué dont ils ne pouvaient pas identifier la voix. Ils prétendent que cette personne leur a présenté le sceau du châtelain en guise de preuve de son droit à leur donner des ordres. Le plus drôle est que tout cela est vrai. Ils doivent remettre le bébé à un des invités du château, un marchand nommé «Kurt quelque chose».

## Vers Altenburg

La chevauchée est paisible. Le paysage devient de plus en plus sauvage et accidenté. Les traces d'occupation humaine se font de plus en plus rares. La route devient chemin, puis sentier... Le château sera visible bien avant que les PJ n'y arrivent: il se dresse au sommet d'un pic, à l'entrée d'un étroit défilé qui s'enfonce dans les Montagnes Grises, en direction de la Bretagne. Si ils sont avec les kidnappeurs ou si l'un des PJ est compétent en Histoire, vous pouvez broder autour des éléments suivants: cette route était autrefois d'une grande importance stratégique. Il y eut ici plusieurs batailles entre humains et gobelinoïdes, puis entre Bretonniens et citoyens de l'Empire. La nouvelle route,



qui passe par Helmgart, a été ouverte il y a trois siècles et la région a perdu toute importance depuis. Il reste peut-être quelques mines, quelques villages et des châteaux, mais c'est tout...

## Altenburg

Le château se dresse sur un éperon rocheux. Le vide l'entoure de trois côtés. Les murailles sont en pierre grise, massives. Des PJ nains reconnaîtront tout de suite les techniques utilisées: la forteresse a été construite par des gens de leur peuple. Vu de loin, l'ensemble est très impressionnant. De plus près, il est nettement moins imposant. La herse est rouillée, certains bâtiments intérieurs sont en mauvais état, les gardes portent des uniformes rapiécés... Sans être réellement dans la misère, le seigneur des lieux est visiblement dans la gêne. Toutefois, tous les aménagements militaires demeurent parfaitement opérationnels (il pleut dans la chapelle, mais cottes de mailles et armures sont impeccablement briquées, et les gardes sont nombreux).

Le plan du château n'a rien que de très banal: une cour carrée au fond de laquelle se dresse le donjon. A gauche: étables, écuries, porcheries, communs. A droite: la chapelle de Sigmar. Juste à côté, un long bâtiment bas où sont hébergés les hôtes. Le donjon a deux étages. Le rez-de-chaussée abrite les cuisines et la grande salle d'honneur. Le premier sert de caserne et de salle d'armes et le second étage abrite les appartements des châtelains et d'éventuels visiteurs de marque. Toute l'architecture est sinistrement militaire: escaliers étroits, murs épais percés de meurtrières minuscules qui ne laissent pratiquement pas passer de lumière...

## Portrait de famille

— **Le personnel du château** se compose d'une dizaine de gardes et d'autant de serviteurs, femmes de chambre, cuisiniers, marmitons, etc. Ils font leur travail avec efficacité et ont l'air heureux de leur sort. En cas de menace sur leur maître, les gardes réagissent avec intelligence et efficacité. Quant aux «civils», ils vont se réfugier dans les caves des communs.

— **Le chapelain** occupe une position à part dans la hiérarchie, à mi chemin entre les maîtres et le reste des occupants. Le père Martin est un grand homme maigre, à l'air un peu fou. C'est un ambitieux qui rêve de se voir confier un temple plus grand. Il serait ravi de brûler quelques «adorateurs du Chaos» pour animer un peu les festivités.

— **Les invités.** Tout ce monde se trouve réuni, selon une vieille coutume locale, pour la naissance du premier enfant du seigneur. Une douzaine de personnes, parmi lesquelles Karla, les parents de jumelles (deux nobles vieillards sympathiques mais dépassés par les événements), une vieille tante gâteuse et exaspérante, quelques petits seigneurs locaux, deux ou trois marchands de passage et un individu sombre et sinistre, tout de noir vêtu, qui répond au nom de Gerhart-le-Boucher-des-Sorciers. Il représente très exactement tout ce que les répurateurs ont de pire. C'est un fanatique religieux étroit d'esprit, profondément convaincu qu'il a raison, que sa cause est juste et que tous ceux qui ne sont pas avec lui sont contre lui (c'est un adepte de Sigmar, et il se méfie de tous les autres cultes. Il n'aime pas les sorciers «officiels» non plus). Avec ça, il est éperdument amoureux de Karla, qui le manœuvre à sa guise. Elle a un rôle tout trouvé pour lui...

— **Luitpold d'Altenburg**, 27 ans, le seigneur. Il est jeune, beau et profondément bon. Il est sympathique, accueillant et assez naïf. Bref, c'est un être exaspérant. La nature l'a toutefois légèrement moins gâté quant à la matière grise. C'est un bon homme de guerre, un chasseur compétent... et c'est tout. Il aime profondément sa femme. Il n'a absolument pas remarqué que Karla était amoureuse de lui, et la traite comme une sœur. Si les PJ arrivent à lui faire comprendre ce qui se passe – et il faudra vraiment lui mettre le nez dessus! – il agira avec bon sens.

— **Luisa**, sa femme, 22 ans. Elle est presque au terme de sa grossesse, et elle est donc accompagnée en permanence par une sage-femme. Il serait surprenant que les PJ arrivent à discuter seuls à seule avec elle...

— **Kurt Gross**, marchand. Un gros homme qui se prétend négociant en soieries. A moins que les PJ n'aient réussi à faire parler les kidnappeurs, il devrait rester dans l'ombre. De son vrai nom Hans Lorbach, c'est un agent d'une secte de Slaanesh.

Selon votre groupe et vos projets pour plus tard, faites-en ou non un sorcier. C'est un personnage vindicatif, qui pourrait bien devenir un adversaire récurrent. Pour le moment, il se borne à nier absolument tout rapport avec les kidnappeurs si on l'accuse, et peut-être à prendre des mesures pour l'élimination discrète des PJ. Il n'a rien de compromettant dans ses bagages, sauf peut-être deux ou trois composants de sorts «que j'allais vendre à un apothicaire». Officiellement, il ne connaît pas Karla, mais on les voit souvent ensemble...

— **Karla von Heinzinger**, 22 ans. La brune sœur jumelle de Luisa est, à son échelle, un aimable petit monstre. Sous des dehors francs et directs, elle est extrêmement manipulatrice et ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Pour l'instant, Luitpold est son seul objectif, mais d'ici quelques années elle pourrait devenir réellement dangereuse, surtout si Lorbach n'est pas neutralisé. Elle paraît veiller sur sa sœur avec beaucoup de tendresse... en fait, elle cherche surtout à l'isoler.

## Que faire?

Selon toute probabilité, les PJ mettront au point toute une série de mensonges élaborés pour expliquer leur arrivée impromptue. Ce n'est pas vraiment utile: Luitpold respecte encore les anciens usages, et notamment le devoir d'hospitalité – on héberge le visiteur aussi longtemps qu'il le désire, et sans lui poser de questions.

Si ils sont encore en possession du bébé, ils vont avoir des problèmes. Il est difficile de cumuler «enquête discrète» et «puériculture». Si ils le confient à une servante, elle s'apercevra bien vite de ses difformités et ira chercher le père Martin (ce qui laisse présager une jolie scène entre Martin et les PJ. Luitpold tranchera en faveur des PJ: «La vie d'un hôte est sacré, même si c'est un petit mutant!»).

Martin se le tiendra pour dit. Mais pas le répurateur, qui attendra tranquillement que les PJ aient quitté le château pour leur tendre une embuscade. L'événement n'est pas si catastrophique qu'il en a l'air: il réduit le plan de Karla à néant. Bien entendu, elle cherchera à se venger, en attendant une autre occasion.

Et bien sûr, Karla remarquera les étrangers et leur bébé. Le château n'est pas si grand... Elle prendra des mesures désespérées pour le récupérer (faire éliminer les PJ par Gerhart, puis éliminer elle-même Gerhart).

Ils devraient avoir relativement peu de temps pour enquêter: Luisa entre en travail le lendemain de leur arrivée. Et à partir de ce moment-là, bien sûr, tout le monde est beaucoup trop inquiet et/ou occupé pour répondre aux questions d'invités indiscrets.

En fait, ils ne devraient pas avoir le temps de faire mieux qu'un premier tri parmi les suspects, isolant Lorbach et Karla comme principaux suspects. Parmi les informations qu'ils peuvent apprendre, au milieu d'une foule de fausses pistes sans intérêt:

— Des marchands: personne ne connaît «Gross», et il se tient à l'écart de ses collègues.

— Des membres de la suite des parents de Karla: Luisa s'est mariée il y a un an. Karla a beaucoup souffert d'être séparée de sa sœur (en fait, elle souffrait surtout de la savoir mariée à l'homme qu'elle aimait, mais elle l'a bien caché. Deux ou trois domestiques ont toutefois des soupçons). Par ailleurs, Karla n'est pas très aimée.

— Karla porte une bague dont le chaton a des dimensions inusitées. Des PJ observateurs peuvent remarquer de minuscules charnières sur un côté: c'est une bague d'empoisonneuse.

— De Luitpold ou du capitaine des gardes: trois hommes de la garnison sont portés manquants (même si les PJ les ont laissés filer, Karla n'a pas pris de risque et s'en est débarrassée).

Luitpold n'en a parlé à personne, mais il a passé un après-midi entier à chercher son sceau: «Je croyais l'avoir perdu, mais en fait il était coincé au fond d'un tiroir.» Il n'a pas fait le rapprochement, mais cela s'est produit le lendemain de l'arrivée de Karla.

## Les événements se précipitent

Voici ce qui doit se produire, selon le plan initial de Karla. Luisa accouchera dans sa chambre du second étage, en présence d'une sage-femme et de Karla. La sage-femme a été corrompue par Karla. Le bébé mutant sera amené dans la chambre dans sa boîte à instruments.

Le véritable bébé sera remplacé, mais ne sera pas assassiné (il fait partie du marché passé avec Lorbach. Mieux vaut ne pas imaginer ce qu'il compte en faire). Compte tenu des conditions d'hygiène de l'époque, il existe une chance raisonnable que Luisa ne survive pas, et il est certain qu'elle perdra connaissance peu après la délivrance (au besoin, on l'y aidera).

Il ne restera plus à la sage-femme qu'à se précipiter en hurlant sur le palier, où attend toute la maisonnée. On découvrira le petit monstre dans la chambre. C'est à ce moment que Gerhart-le-Boucher-des-Sorcières entre en jeu. Tout à fait spontanément, il fera un discours sur la sorcellerie et le Chaos, jetant le soupçon sur Luisa...

Dans les jours suivants, elle subira les tests destinés à prouver qu'elle ne sert pas le Chaos (tests qui mesurent surtout la résistance à la douleur). Si elle peut être brûlée comme sorcière, parfait! Et de toute façon, Luitpold ne peut pas faire moins que de la répudier et de l'expédier dans un couvent de Shaylla. La place étant libre, il ne restera plus à Karla qu'à conquérir Luitpold...

Bien entendu, ce plan risque de connaître des modifications substantielles, en fonction des faits et gestes des PJ...

— Si Karla n'a pas le bébé, elle reviendra à un plan plus ancien, qu'elle avait écarté comme «pas assez cruel»: elle servira tout simplement une tasse de tisane empoisonnée à sa sœur, en espérant tuer la mère et l'enfant. Elle tuera probablement Luisa, mais le bébé naîtra quand même...

— Si une PJ a réussi à s'imposer comme sage-femme (on ne sait jamais!), elle n'osera rien tenter... pour le moment.

— En revanche, la récupération du bébé reste à l'ordre du jour. (N'hésitez pas à tricher. Si les PJ l'ont caché quelque part dans la région, Lorbach utilisera des moyens magiques pour le localiser). Faute de mieux, elle les échangera une nuit, pour «découvrir» au matin que le nouveau-né s'est transformé en monstre (elle a de la chance: ce sont tous les deux des garçons et aucun

des deux n'a de tache de naissance... et les bébés âgés de quelques jours ressemblent tous à Alfred Hitchcock, c'est bien connu).

## Conclusion

La fin de ce scénario est «ouverte». Aux PJ de décider de la solution à apporter au problème. Une confrontation directe avec Karla a des chances de réussir, si les PJ ont des preuves et des témoins à produire (Hildegarde ou des kidnappeurs capturés, par exemple). D'un autre côté, il faudra compter avec l'incrédulité générale et l'hostilité agissante de Gerhart... L'élimination physique de Karla serait dangereuse (personne ne les croirait après ça!). En revanche, le chantage pourrait être payant. Il faudra que les PJ arrivent à accumuler suffisamment de preuves contre Karla, puis s'arrangent pour la rencontrer en privé. Elle ne fera pas de difficultés pour se reconnaître battue, quitte à jouer «la jeune fille qui a joué avec le feu et qui ne recommencera plus, promis». Bien entendu, ce genre de match nul ne dure pas. Elle commencera aussitôt à réfléchir aux moyens de se débarrasser des PJ... Lorbach est une autre inconnue. Il filera dès qu'il sentira que la situation échappe à son contrôle, mais il se vengera plus tard. Enfin, reste le problème initial: que vont-il faire de ce bébé mutant?

## LES SECONDS RÔLES

### Kidnappeur (ou garde)

M 4, CC 45, CT 35, F 3, E 4, B 8, I 45, A 2, Dex 29, Cd 35, Int 28, CI 30, FM 25, Soc 30

- Compétences: Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive.
- Matériel: cotte de mailles, épée, bouclier.

### Karla

M 4, CC 40, CT 30, F 3, E 3, B 10, I 55, A 1, Dex 36, Cd 40, Int 50, CI 40, FM 40, Soc 30

- Compétences: piochez dans celles du Gentilhomme +, ce qui vous semblera utile.

### Lorbach

Mieux vaut le laisser à votre imagination, en fonction de votre groupe ou de vos projets. Ce peut être un marchand avec quelques compétences d'Assassin, ou un magicien relativement puissant... Quant à sa position exacte au sein du culte de Slaanesh, la question reste posée.

*scénario: Tristan Lhomme*

*illustration: Rolland Barthélémy*



cas  
b e

*Ce scénario est paru en 1992 dans le numéro 69 de Casus Belli ancienne série.*