

LES BEBES NAISSENT A LA PLEINE LUNE

par **Snake** (Association Sollertia)

- Une suite de Ra'Ban d'Ig, Nation du soleil -

Temps Estimé : 6 h.

Pour une équipe de 3-5 joueurs avancés dans leur première carrière ou en cours de deuxième carrière.

But :

En libérant un village de l'emprise d'un monstre démoniaque, les Pjs découvrent un machiavélique plan de déstabilisation d'une petite région afin d'entraîner une guerre. Auront-ils la sagesse d'éviter cela, bien que mêlés à une étrange histoire de malédiction antique.

Introduction :

Nous sommes le 33 Vorgeheim, veille du Geheimnstag (Jour des Mystères). C'est la fête à Luccini, mais nos héros commencent à s'ennuyer ferme et à regretter les chemins ardu du vieil empire (Arrangez-vous pour que le temps leur semble long et que la reconnaissance des citoyens de Luccini commence à décliner).

Geheimnstag est le jour du *marché bizarre* où tout un chacun peut consulter voyants, magnétiseurs et autres charlatans, ainsi que cotoyer quelques mages de la Guilde tellement fermée des Sorciers. Il leur est possible de trouver quelques objets « intéressants » (5%) et le jeteur de sort de la bande peut toujours profiter de ses « dons » pour récolter quelque profit (à condition de louer un emplacement à raison de 5 pistoles le M²). Il est laissé à la discrétion du MJ, la manière dont il s'y prendra pour persuader les Pjs, ou du moins l'un d'entre eux de consulter les oracles, ou plus simplement une voyante.

Celle-ci, nommée Ardinia Benaloucci, est jeune, les cheveux noirs de jais, le regard très charismatique, charmante en tous points ... Elle pourra révéler à celui qui vient la voir quelques banalités sur sa vie (des vérités sur les personnages), comme s'il est marié, les contrées qu'il a visité, s'il a des amis morts, etc. ainsi que son chiffre mystique (tirer sur un dé de 100 : la prochaine fois que le joueur tirera ce chiffre, il réussira son action de manière brillantissime, et ce même s'il a échoué d'après ses caractéristiques - mais juste une fois, hein ?), sa planète, sa pierre, sa couleur, sa matière, son signe et autres fariboles et salamalecs, et lui prédira un voyage dans les montagnes ainsi que la rencontre avec des forces mystiques.

Effectivement, le 16 Nachgeheim, ils sont mandatés par les *Longs Courriers* pour prendre possession d'un colis. Prenant effectivement possession de ce dernier, ils

trouvent une lettre manuscrite ainsi qu'une fiole remplie d'un liquide poisseux bleuâtre et dégageant une odeur de vieux chien mouillé désagréable. Rien dans la lettre ne dit comment utiliser cette fiole, mais il s'agit d'un liquide qui provoquera une vision : quelques bicoques du village entourées d'un halo bleu, des chiens aux poils aussi étranges que colorés, des ongles qui poussent à une vitesse hallucinante, des poules collées entre elles, ... autant de situation plus cocasses les unes que les autres. En espérant que la promesse de gloire (ou le risque de se voir complètement discréditer) suffira à pousser les Pjs (à leurs frais si possible, sinon promettre une petite récompense par l'intermédiaire de la vision) à la rescousse de Kegsterban.

Chapitre 1 : Petites recherches

Le but de cette partie, censée être très courte, est de faire découvrir par l'intermédiaire des archives et des documents de Luccini, la situation globales des Principautés Frontalières et leurs statuts très différents et très spéciaux. Si possible, faire rencontrer aux Pjs des aventuriers revenant de ces régions et s'épanchant dans une auberge, les renseigner à travers une discussion avec un sage ou un conteur, ou bien les faire voler par un petit charpenter originaire des Principautés Frontalières. Il reste de toute manière la bibliothèque si les Pjs sont trop lents ou trop bêtes ...

Mais où se trouve donc Kegsterban ? Après quelques recherches (se rappeler que tout ce qui concerne les Principautés Frontalières est difficile à trouver et rarement exact si l'on considère que ces régions sont en constante évolution et variation. Bref, Kegsterban semble être le lieu d'affrontements magiques qui se déroulent il y a près de 450 ans au-delà des Montagnes Apuccini, sous les Montagnes Noires, près de la passe du Noir Feu, juste à côté du sentier du Chien Aveugle.

Ainsi nantis d'une direction à prendre, les Pjs, n'écoutant que leur courage, se mettront à dévorer les routes abandonnant femmes, enfants, relations, commerces, amis, etc.

En cas de rechignement, il est toujours possible de décider que la potion exécute une sorte de rituel d'envoutement (Charme-Personne pour les connaisseurs) qui obligerait tout assoiffé ayant bu de cette potion à se rendre directement à Kegsterban.

Chapitre 2 : Un voyage mouvementé

A oui, petite surprise lorsque les Pjs reprennent leurs équipements d'aventurie : la plupart se sont empatés (50 % de chance) ce qui provoque une hausse de 2d10 Kgs avec les conséquences qui s'en suivent. Il est également possible de leur faire acquérir deux nouvelles compétences chacun (suivant leur avancement), ainsi de 1d100 - 40 Co (en cas de résultat négatif, il s'agit d'une dette). De plus, leur stabilité qui aura duré un certain temps leur aura fait perdre à chacun 1 point de folie.

Possibilités de rencontre pendant le voyage :

FORÊT : 20% par jour

MONTAGNE : 10% par jour

PLAINE : 30 % par jour

Ils pourront rencontrer brigands, bêtes, orcs et gobs et divers animaux non domestiques ainsi que des voyageurs et des marchands. Suivant les désirs du MJ, bien entendu. L'arrivée à Kegsterban ne se fera donc pas sans anicroche ... Mais c'est l'aventure !

Brigands, Orcs, Gobelins, Loups, Ours, Voyageurs, Marchands, Patrouilleurs ruraux sont les rencontres possibles.

Chapitre 3 : Arrivée à Kegsterban

Le voyage est long (2130 kms !!!) soit environ 33 jours de cheval, 47 jours en carrosse (ou équivalent), et 107 jours à pieds (à moduler suivant les détours, ralentissements, temps de guérison, etc.).

Une fois sur place, la populace est renfermée et réticente, voire même agressive à l'égard des nouveaux venus tant que les villageois et surtout Hernst Vögelin, maire et joaillier du village, ne seront pas sûrs de l'identité de ceux qu'ils ont en face d'eux (Ne pas hésiter à faire les villageois très agressifs, quitte à les tempérer par le doyen du village, Walter Schreiber, véritable sage et responsable de Kegsterban). Une fois rassurés, on fêtera l'arrivée de ces mercenaires, mais avec modération. Le maire pourra alors en profiter pour leur donner de plus amples renseignements ; il les aurait fait venir pour faire fuir une entité chaotique qui rôderait autour du village (En l'occurrence, une troupe d'hommes-bêtes du chaos, mais le maire n'est pas censé le savoir exactement). Comme il est évident qu'ils ne l'auront pas fait pour des raisons pécuniaires (n'est-ce pas ?!), il leur propose de les loger et de les nourrir le temps de cette affaire (en cas de réticence trop forte de la part des joueurs, il serait sage de leur faire avoir une discussion sérieuse avec « l'Ancien »). De toute manière, il est important que les joueurs rendent ce service gratuitement, même forcés : il ne faudrait pas les habituer à gagner de l'argent, non mais !

Deux jours après leur arrivée, ils pourront entendre des bruits étranges et éventuellement voir rôder autour du village des ombres étranges et difformes. En enquêtant et/ou en réussissant une fouille « psychologique, psychiatrique, psychanalytique et mentale du village » (en clair en sondant le subconscient des villageois), ils pourront apprendre que le village a connu un passé imbriqué dans des relents de magie et de sorcellerie il y a de cela près de 450 ans entre des formes magiques chaotiques (des Skavens - Hommes-rats -, mais arrangez-vous pour décrire ces êtres de manière empiriquement déformée et à moitié fautive) et la guilde des magiciens de Nuln : cela a peut-être eu quelques effets sur les habitants, qui sait ?? De plus, le petit village de Kegsterban est le seul village de moins de 1500 habitants (moins de 150 même) à posséder une guilde de magiciens !!!

Mais les incursions chaotiques et magiques ont été à l'origine de la mort étrange de femmes enceintes et tous les 26 ans environ, à l'éclipse de lunes, un être-bête du chaos vient au monde et est emporté par la horde : hors, la prochaine double éclipse a lieu dans 9 jours. Les habitants sont sur le qui-vive et de plus en plus nerveux au fur et à mesure que la date fatidique approche.

Chapitre 4 : Une naissance attendue

Les Pjs sont descendus à « La Pleine Lune », l'auberge du village. Et 9 jours plus tard, naissance d'un enfant lors de la double éclipse. Au grand soulagement des habitants, l'enfant semble normal, mais on peut entendre au loin un attroupement. Deux heures plus tard, la troupe d'hommes-bêtes commence à encercler le village heureusement fortifié. La panique commence à gagner Kegsterban, et on entend des bruits sourds à la porte Nord. Alors que la plupart des hommes en arme se dirigent vers les bruits, la résistance future commence à s'organiser : les panneaux non encore posés sur les fenêtres le sont, les portes se verrouillent, etc. (Décrivez bien un univers de panique maîtrisée).

C'est alors que retentit dans le village un cri strident de femme. Les 4 hommes armés (à choisir judicieusement) en fonction près de la nouvelle mère sont déchiquetés et à moitié brûlés et l'enfant a disparu. Il y a 75% de « chance » que la mère soit morte, sinon elle est très fortement choquée (au bord de la folie). D'après un « garde » agonisant, l'homme qui a enlevé l'enfant appartiendrait à un village voisin rival, la communauté de Gemneringsburg. Une fois les hommes-bêtes mis en fuite, les esprits s'échaufferont rapidement, surtout que la troupe d'hommes-bêtes est restée très peu de temps avant de s'enfuir (après n'avoir subi AUCUNE perte).

Chapitre 5 : Le temps des interrogations

Il se peut alors que les Pjs se posent des questions somme toutes légitimes sur les relations entre les deux villages et apprendront ainsi que le village de Gemneringsburg est bâti sur l'ancien cimetière de la bataille contre le « Magikaos », endroit où résident les morts (la majeure partie du village de l'époque) du conflit ancestral pendant lequel le village de Kegsterban a perdu un nombre d'habitants énorme. Les Pjs ont également 10% de chance d'apprendre que l'enfant né il y a 26 ans a été donné à la troupe par sa mère (bien qu'il ne présente pas de malformation visible), enfin plus précisément, elle l'a jeté par dessus les remparts de manière dédaigneuse, hautaine et dégoutée (Cet enfant est désormais l'apprenti-sorcier de « l'Ancien », le vénérable du village, et se nomme Andropod Zerg).

Quant aux informations qu'ils **pourraient** réunir sur le jeune homme, les voici :

- il est jeune et très doué pour l'art de la magie

- il est arrivé il y a 6 ans dans le village

- il serait originaire de Wissenburg près de Nuln

- il n'est pas très beau et possède de nombreuses cicatrices au visage (voyage depuis Wissenburg !?)

- il a aux alentours de 30 ans

Les Pjs peuvent toujours aller en quête d'informations à Gemneringsburg mais seront mal accueillis (les nouvelles circulent vite dans les petits patelins et dans leurs environs). La seule information qu'ils pourront soutirer aux villageois de la communauté est qu'ils ne sont jamais ennuyés par la horde, ce qui provoque certainement la jalousie du village de Kegsterban à leur égard.

Il ne reste donc aux Pjs qu'à retrouver le repère de la Horde et à l'exterminer. Les habitants de Kegsterban sont presque sûrs que celle-ci se camoufle dans une construction humaine au nord mais ils ne savent ni où, ni combien ils sont au total.

Chapitre 6 : La Horde se planque

Avant de partir pour le combat (ils pourront emmener 1d6-2 volontaires -mini : 0- très réticents et pour cela ils doivent réussir un jet de Soc à -40 % -un seul tirage possible-), il leur faudra calmer les gars du village ulcérés qui trouvent que s'en est trop de la part de la communauté adverse (Réussite : (Marge de réussite en jour / 10) = nombre de jours de ralentissement du départ ; Echec : (Marge d'échec / 10) = nombre de jour d'accélération du départ). Les Pjs auront alors 6 jours (+ ou -) pour repérer le QG de la Horde et le raser avant qu'un conflit ouvert n'éclate entre les deux villages.

La planque de la horde se trouve être un vieux monastère en ruine au nord-est du village dans les montagnes, à 3 jours de marche (1 jour et demi à cheval). Le repère regroupe 14 hommes-bêtes ainsi que 2 chiens de guerre trop bien dressés. L'approche en est difficile par le Sud car le monastère se trouve légèrement en hauteur. Les abords du monastère ne sont praticables à cheval que par le chemin d'entrée. Si les Pjs décident de passer par le côté nord, ils n'auront pas à affronter une escalade TRES DIFFICILE mais devront vaincre la vigilance des 2 gardes en faction et rallongeront leur route d'une demi journée. Quant aux côtés est et ouest, mieux vaut les oublier (falaise abrupte ou ronces très attachantes -Joncs Sanguinaires-).

Evidemment, on compte sur les Pjs pour faire un carnage et récupérer le gosse (Bonne blague : il est pas là le gamin !!! Ah!Ah!Ah!). Les connaissant tels qu'ils sont, ils ne manqueront pas de fouiller les corps (ne pas oublier les points de folie si c'est la première fois qu'ils massacrent des hommes-bêtes, c'est tout particulièrement ignoble) et la planque des monstres. Ils découvriront ainsi 123 pistoles et 94 sous, ainsi que 15 Couronnes bien disséminées dans les décombres. Sans parler des armes et armures (Pffff !) de leurs hôtes, ainsi que des bijoux pour une valeur

approximative de 37 Co en 8 bijoux. Dans une pièce particulièrement bien entretenue, ils découvriront (peut-être, mais il vaut mieux) un coffret contenant des papiers avec des croquis de la ne, des milliers de lignes de calcul (en Magikane), et un portrait d'Andropod Zerg plus jeune (Jet d'Int à -20% pour le reconnaître).

Chapitre 7 : Retour à Kegsterban

Si les personnages ont mis moins de 6 jours : les préparatifs de lutte contre le village ennemi prennent fin, mais les renseignements rapportés par nos héros permettent de calmer les esprits. Une chasse aux sorcières commence alors mais Andropod Zerg s'en fuit tout juste et il est facilement rattrapable (avec la compétence Pistage) : il se dirige vers une grotte située sur le flan de la montagne Egensberg (6 h de marche et 1 h 30 de cheval). Cette grotte est en fait le repère d'une chimère contrôlée magiquement par Andropod. Il y a également entreposé quelques trésors et la plupart de son attirail d'alchimiste et de sorcier.

Si les Pjs ont mis 6 jours : Plusieurs groupes de villageois seront déjà partis pour brûler « ce village maudit », alors que de leur côté, les villageois de Gemneringsburg sont en route pour incendier « ce village de sorcières ». Andropod se sera enfuit le matin même et un très bon jet de pistage sera nécessaire pour retrouver sa grotte.

Si les Personnages ont mis plus de 6 jours : lorsqu'ils reviennent, un conflit sauvage a éclaté entre Kegsterban et Gemneringsburg. Il y a déjà quelques morts de part et d'autre. Andropod Zerg s'est enfuit et est introuvable. Le lendemain du début du conflit, divers élémentaux arrivent de Kegsterban pour lutter contre Gemneringsburg alors que une troupe de zombis, squelettes et autres morts-vivants s'est levée du côté de Gemneringsburg pour lutter contre Kegsterban. En fait, cette arrivée d'êtres magiques est due à Andropod qui veut encore augmenter les haines des deux villages entre eux. La bataille sera rude et le nombre de morts important. Au bout du 3ème jour de combat, si les Pjs n'ont pas réussi à calmer les esprits entre temps, les deux villages seront quasiment anihilés et Andropod triomphant apparaîtra sur un loup de la nuit pour hurler sa victoire. A ce stade, les Xps sont limités à 90 par personnage (+ ou - le roleplay).

Chapitre 8 : Oú il est question de la fin d'une lutte acharnée

En cas de réussite : les PJS sont chaudement remerciés et ont la reconnaissance du village tout entier. Leurs plaies sont guéries gratuitement et ont leur offre 30 Co (toute la fortune du village ou presque). Il est également possible de leur offrir un objet (ou deux) magique très mineur (du genre un bol de réchauffement de la soupe instantané, une cuillère de laquelle aucune goutte ne peut tomber, un couteau qui change de couleur suivant le fromage, et autres babioles de grande importance dans le village ...).

En cas d'echec : les Pjs seront tenus en partie pour responsables et seront chassés avec entrain. Leur réputation sera détruite, et en repartant ils pourront entendre le rire sarcastique et triomphant d'Andropod Zerg se répercuter dans la montagne, l'écho répétant ce son strident et agaçant pendant de longues minutes.

Quant à Andropod, glorifié par sa vengeance enfin accomplie, il se voit entraîné par la folie des grandeurs. Peut-être croisera-t-il à nouveau les Pjs, qui sait ? Ce peut être le début d'une campagne ...

Snake

SOLLERTIA

PS : Les différents Plans et caractéristiques sont à venir ...

FIN