

Un scénario pour Warhammer



Le mystère de Tarkenberg

Un scénario de Stéphane Guyon
stguyon@wanadoo.fr

1.	Chapitre 1 : La mission.....	3
1.1.	Trouver une couverture	3
2.	Chapitre 2 : le voyage	5
2.1.	Bagarre à l'auberge	5
2.2.	La frontière du comté.....	6
3.	Chapitre 3 : L'enquête.....	7
3.1.	Les personnages importants de Tarkenberg.....	7
3.2.	Déroulement probable de l'enquête et informations importantes	8
3.2.1.	Enquêter en ville.....	8
3.2.2.	Enquête au château.....	10
3.3.	Déroulement des journées :.....	11
3.4.	La fouille des chambres.....	13
3.5.	Les mines de cuivre.....	14

Avant propos

Cette aventure se destine à un groupe de 3 à 5 joueurs dans leur première ou deuxième carrière avancée. Il n'est pas vital que tous les Pjs se connaissent mais certains devraient avoir vécu quelques aventures ensemble.

Synopsis

Les Pjs vont répondre à l'appel d'une de leurs connaissances et apprendre ce qu'elle attend d'eux. Un membre de sa famille a disparu il y a quelques mois. Un enquêteur privé a retrouvé sa trace dans une petite bourgade du Middenland, avant de disparaître à son tour. Les Pjs vont donc devoir reprendre l'enquête et découvrir que ces mystérieuses disparitions cachent les activités d'une secte de Slaanesh qui cherche à créer une créature aussi meurtrière que démoniaque...

1. Chapitre 1 : La mission

Chacun des Pjs reçoit chez lui une lettre de **Paula Von Mecklenberg**, une de leurs vieilles connaissances. Dans cette missive, Paula demande aux Pjs de venir la rejoindre dans sa demeure de Carroburg car elle a une mission importante à leur confier.

Chaque Pj répondant à cette missive va donc se rendre à Carroburg, ville de plus de 8000 habitants, bordant le Reik et capitale de la province du Middenland. **Paula von Mecklenberg** habite avec son père dans un petit hôtel particulier au centre de la ville. Elle accueille les Pjs avec beaucoup de chaleur mais elle se montre très inquiète et leur explique pourquoi :

« ...Il y a 6 mois, mon oncle Kalid (un grand prêtre de Sigmar), a été enlevé à Altdorf. Le culte de Sigmar a enquêté en vain sur sa disparition, c'est pourquoi j'ai dû faire appel à un enquêteur privé. Or, il y a trois semaines, mon oncle a été aperçu par l'enquêteur dans une échoppe de Tarkenberg. Depuis ce message j'ai perdu tout contact avec l'enquêteur (il s'appelle Vincent). J'aimerais vous confier la mission de retrouver Vincent, remettre la main sur mon oncle Kalid, trouver pourquoi on l'a enlevé et le ramener à Carroburg... »

Paula demandera aux Pjs ce qu'ils en pensent puis enchaînera :

« ...Pour avoir la moindre chance que l'enquête aboutisse, il ne faut surtout pas que les autorités de Tarkenberg sachent que vous êtes là-bas pour enquêter... Il faut que vous trouviez une couverture... »

Les joueurs vont peut-être penser à poser des questions :

- Kalid l'ancien est un ermite, il porte le titre de Grand Prêtre car c'est un spécialiste des démons. Il a passé sa vie à étudier des manuscrits portant la marque du Chaos dans le but de trouver de nouvelles armes magiques pour le combattre.
- On ne sait rien du travail qu'il était en train de faire quand il a été enlevé car la plupart de ses manuscrits ont été dérobés.
- Les joueurs qui voudront s'équiper le pourront (la ville de Carroburg est assez grande pour qu'on y trouve tous les objets courants).
- Vincent est un ancien templier de Sigmar, et aussi une connaissance de Kalid.

1.1. Trouver une couverture

Trouver une couverture n'est pas une chose simple : Il faudrait que les Pjs aient des idées intéressantes et réalistes (Il vaut mieux éviter les couvertures du style : groupe de touristes, troupe de cirque, mercenaires en vacances...). Les Pjs vont sûrement vouloir se renseigner sur Tarkenberg. Paula a déjà mené son enquête et pourra donner les informations suivantes :

- La région est sous la tutelle de la famille Von Harold (Le **comte Heinrich Von Harold** est un vassal direct du Grand Duc Léopold, électeur du Middenland).
- La ville de Tarkenberg se situe sur la route reliant Carroburg à Middenheim, en bordure de la grande forêt du Middenland. La région vit essentiellement de la production de vin, de céréales et de l'exploitation forestière. La ville compte environ 4000 habitants et est regroupée derrière des remparts très anciens. Une petite rivière, la Vêzel, irrigue la région mais elle n'est pas navigable.
- La principale autorité de la ville est un maire directement nommé par le comte von Harold

- Le comte Heinrich von Harold a la réputation d'être un grand amateur de vin. Il en fait venir de tout l'empire (et même de Bretonnie, bien que ce soit interdit).

Il faudrait que les Pjs émettent l'idée de prendre comme couverture celle d'un groupe de marchands vinicoles (s'ils ne le font pas, alors Paula émettra elle-même l'idée).

Paula proposera alors qu'un des Pjs prenne l'identité de **Gunther Von Grossläutern** (c'est un de ses lointains cousins du Wissenland. Il produit un vin tout à fait correct. Le père de Paula en a d'ailleurs une vingtaine de tonnelets dans sa cave). Il vaudrait mieux qu'un Pj noble prenne l'identité de Gunther (si ce n'est pas le cas, le MJ devra faire faire de nombreux jet d'*Etiquette*). Il faudra distribuer des rôles à chacun des autres Pjs (1 ou 2 gardes du corps, 1 comptable...)

Si les Pjs trouvent d'eux-mêmes une couverture différente mais aussi efficace (et leur permettant de séjourner chez le comte), alors il ne faut pas brider leur imagination (durant tout le reste du scénario, je pars du principe que les Pjs ont choisi la couverture vinicole, si ce n'est pas le cas, le MJ n'a que quelques ajustements à faire).

- Les Pjs vont voyager avec une carriole (de bonne qualité). Cette carriole transportera une vingtaine de tonnelets de vins du Wissenland (échantillon du domaine vinicole de **Gunther Von Grossläutern**). Bien sûr, les Pj's voyageront à cheval.

Paula donnera à chaque joueur une bourse de 50 CO pour les frais durant l'enquête. Si un des Pjs parle d'une récompense financière à l'issue de l'enquête, elle répondra très sèchement : «...**s'il n'y a que l'argent qui vous intéresse, rassurez-vous, je vous récompenserai à votre retour...**»

2. Chapitre 2 : le voyage

Les joueurs vont devoir emprunter le sentier qui mène à Middenheim (à travers une région parsemée de champs). La route est assez fréquemment empruntée, c'est pourquoi elle est jalonnée d'auberge relais. Les Pjs vont parcourir 400 km jusqu'à la petite bourgade de **Pristein** (la carriole parcourt environ 70 à 80 km par jour, il faudra donc environ 5 jours de voyage. Il y a ensuite à peu près la même distance entre Pristein et Tarkenbergh (à nouveau 5 jours de voyage).

Penser à faire enlever à chaque joueur une Co tous les deux jours de chaque bourse.

L'embuscade

Au bout de 4 jours, alors que les Pjs traversent un petit bois, chaque joueur doit faire un Test de perception (-10%) il y a au moins deux hommes dans les fourrés qui bordent la route. trois flèches partiront (deux toucheront des Pjs, une touchera un cheval), un combat s'engagera après que les Pjs aient refusé de se rendre. Le groupe d'assaillant est composé de 7 bandits de grands chemins

Profil des bandits :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	4	4	6	52	2	53	33	25	33	31	18

Dotations : Epée large, dague, veste de cuir

Quand il ne restera que deux bandits en état de se battre, ils s'enfuiront dans les bois. Si les joueurs en capturent un, il dira que lui et son groupe appartiennent à la compagnie de **Rudolph le Balafre** (test d'Int : un célèbre bandit du Reikland dont la tête est mise à prix 100 CO).

2.1. Bagarre à l'auberge

Le soir du 6^{ème} jour, les Pjs feront halte dans une Auberge - Relais Impériale (cf plan page 239). Là ils seront accosté par quatre jeunes hommes (environ 25 ans, sales et vêtus comme des paysans) qui entameront la discussion avec eux (d'où venez-vous, où allez-vous, que vendez-vous ?). S'il y a une femme parmi les Pjs, un des jeunes hommes lui fera des avances grossières.

En apprenant qu'ils sont marchands vinicoles, les 4 hommes les insulteront et tenteront de provoquer une bagarre (« **nous, on n'aime pas les étrangers qui viennent nous ôter le pain de la bouche !** ») Si les joueurs réagissent, une bagarre s'ensuivra (les 4 hommes n'ont pas d'armes)

Profil des bagarreurs :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	4	6	32	1	53	33	25	33	31	18

Compétences : bagarre

Si la bagarre a été violente, l'aubergiste les foutra dehors « **Sortez où quand la garde passera je vous ferai arrêter et jeter en prison** », au passage il leur fera payer cinq couronnes pour les dégâts occasionnés. Si les Pjs ont tué un homme, ils ont intérêt à filer rapidement. Quoiqu'il arrive, ils dormiront dehors.

2.2. *La frontière du comté*

Au milieu du 8^{ème} jour, les Pjs arriveront à la frontière du comté de Tarkenberg. Une petite maison borde la route sur laquelle deux péagers barrent le chemin. Ils demanderont d'où viennent les Pjs, quelle profession exercent-ils, ce qu'ils vont faire dans le comté de Tarkenberg, ce qu'ils transportent.

Si les Pjs se montrent diplomates et convaincants, les péagers ne fouilleront pas la carriole. Sinon ils mettront tout sens dessus dessous et poseront une multitude de questions.

Au moment de les laisser passer, les Pjs leur demanderont 1 Co par personne, 10/- par cheval plus 3 CO pour la carriole.

En plus des deux péagers, il y en a un autre dans la petite maison. En cas de bagarre, il sera dehors en trois rounds.

Profil des péagers :

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
4	37	30	4	4	8	42	2	53	33	25	33	31	18

Dotations : épée large, cotte de maille

Les Pjs devraient pénétrer dans le comté sans faire trop de vagues. A la fin de la journée, ils pourront faire halte dans un petit village (Brüngraz) où l'unique auberge les accueillera pour 10 pistoles par personne. Le lendemain, en fin de journée, la paisible ville de Tarkenberg accueille les Pjs derrière ses imposants et anciens remparts de pierre. La ville est située dans une plaine cultivée, au pied des Collines Hurlantes. Une petite rivière descend de ces collines et coule au pied des murailles de la ville. Aux portes de la ville, on peut voir un temple de Morr entouré d'un cimetière.

3. Chapitre 3 : L'enquête

La ville est assez dynamique, l'activité principale se situe autour de la place Ulric : Un marché alimentaire s'y tient quotidiennement. Autour de la place, on trouve :

- Le palais Gustav Keller (abritant les instances municipales)
- L'auberge du Faisan d'Argent (classe, fréquenté par les nobles : 1 à 3 CO le repas)
- La taverne du tailleur de pierre (modeste mais propre)
- Les forges de Tarkenberg
- La caserne municipale (abritant environ 70 soldats et 30 patrouilleurs ruraux)
- L'échoppe du tailleur Heinz Grüber (cher et très classe)
- L'armurerie du capitaine Koeman (armes et armures usuelles)
- La pension des Sœurs de Shallya, tenue par Sœur Louise (5 deniers la nuit plus le petit déjeuner) établissement propre mais strict, fréquenté par de jeunes nobles et bourgeois)
- L'hospice du docteur Dietrich Sarab (seul centre hospitalier de la ville)
- La chapelle dédiée à Ulric

Si les joueurs veulent visiter la ville, ils trouveront des quartiers moins riches où les auberges et tavernes sont plus pittoresques :

- L'auberge de l'Oubli (tenu par Irma, vieille fille grosse et laide)
- La taverne du Ruisseau (véritable coupe-gorge où les bagarres sont fréquentes)
- La taverne d'Ingmar Le Prêcheur (établissement modeste mais propre et bien fréquenté)
- La pension du Repos Mérité (établissement miteux situé près d'une tannerie)

3.1. Les personnages importants de Tarkenberg

Conrad Ferzin: (45 ans, gros et presque chauve, richement habillé) Maire de la ville nommé par le comte, c'est un homme d'affaire qui possède plusieurs hectares de terres autour de la ville. Il ne connaît rien des expériences effectuées par les sectateurs de Slaanesh. Peu intelligent mais de bonne volonté, il ne fera rien pour entraver les Pjs.

Lieutenant Alfred Zamein : (30 ans, poli, beau gosse mais très cruel, adorateur de Slaanesh) Responsable de la garde municipale, il est au courant des recherches effectuées sous les ruines du temple de Taal

Sergent Martin Garvein : (28 ans, solide gaillard au regard bienveillant, très influençable). Second du lieutenant, il le soupçonne d'être responsable de la disparition des prisonniers mais n'osera rien dire car il a trop peur de son supérieur.

Sœur Louise : (54 ans, petite maigrichonne, regard malicieux) responsable de la pension de la ville, elle a l'habitude de rendre visite aux malades de l'hospice du docteur Sarab. Elle se doute qu'il se passe des choses bizarres depuis quelques mois mais elle ne peut pas l'expliquer. Elle rend souvent visite aux prisonniers mais ses temps-ci, ils sont peu nombreux. Elle a hébergé Vincent durant quelques jours

Armand von Halle : (45 ans, les cheveux longs et noirs, la mine sinistre et maigre) Prêtre de Morr, il a en charge le petit temple à l'extérieur de la ville et il officie à tous les enterrements. Interrogé une première fois, il n'aura pas grand' chose à dire mais il se souviendra qu'au moins quatre reprises, il a enterré des prisonniers sans les voir (« **le lieutenant m'a dit qu'ils avaient peut-être une maladie contagieuse** »).

3.2. *Déroulement probable de l'enquête et informations importantes*

3.2.1. *Enquêter en ville*

Le palais de la ville

C'est un bâtiment imposant, doté d'un étage, gardé jour et nuit par au moins 5 gardes. Si les Pjs s'y rendent dès leur arrivée, un officier répondra poliment à leurs questions et les guidera naturellement vers le Comte Heinrich von Harold, seigneur de la région qui habite un château à environ 10 km de la ville. Pour loger en ville, il recommandera la pension des sœurs de Shallya.

Dans les sous-sols du bâtiment se trouvent les archives où il est fait mention d'un souterrain reliant la chapelle du château au vieux monastère du Grand Mont.

La taverne d'Ingmar le Prêcheur

Cette taverne du quartier pauvre de la ville est fréquentée par de nombreux paysans et forestiers. Interrogé, un bon bougre dira ceci : « **Depuis plusieurs mois (4 ou 5) plusieurs de mes brebis ont été égorgées par des grands loups. D'habitude, ses loups, y sortent de la forêt que pendant les longs hivers. Y ont même mangé le chien de Boris. Je suis sûr que les deux filles du forgeron (qui ont disparu il y a une semaine) elle ont pas été kidnappée mais c'est plutôt le loup qui les a mangé.** »

On a fait une battue, même plusieurs mais tout ce qu'on a tué c'est des lynx et des renards, à croire que les loups repartent dans les collines à chaque fois qu'ont fait une battue ».

« **Le sergent Garvein a participé à toutes les battues, y en a qui disent qu'il aurait même vu un gros loup mais qu'il veut pas en parler, il a trop peur** » Interrogés sur Garvein, les personnes du bar diront qu'à cette heure il est à la taverne du ruisseau.

A propos de Vincent ou de Kalid, les personnes interrogées diront ne jamais avoir vu des gens y ressemblant. Au moment de partir, un homme rattrapera les Pjs et dira ceci : « **je me souviens qu'il y a un mois, un homme, pas du coin, est resté quelques jours en ville, je crois qu'il s'appelait Vincent. Il logeait à la pension des Sœurs de Shallya.** »

La taverne du ruisseau

Les Pjs trouveront cette taverne facilement (dans une ruelle, adossée aux remparts côté rivière) le sergent Garvein s'y trouve. Il se montrera poli mais deviendra réticent à parler quand le sujet de la bête sera abordé (test de psychologie : il a peur). Il faudra le mettre en confiance, mais surtout ne pas l'acheter. Une fois rassuré, il dira :

« **Oui j'ai participé aux traques... oui, j'ai vu la bête, ce devait être une sorte de gros loup, je crois** (test de psychologie : Il ment). **Vous savez, j'étais loin.** »

Interrogé au sujet des prisonniers, il se renfermera et dira : « **Le lieutenant a dit qu'ils étaient malades... et puis en quoi ça regarde des négociants en vin ?... je dois rentrer à la caserne... bonsoir** ».

La pension des Sœurs de Shallya

Un grand bâtiment d'un étage au centre de la ville, de forme carrée, abritant une cour intérieure. Les Pjs y seront accueillis par une jeune novice qui les conduira jusqu'à la Mère supérieure, Sœur Louise.

Si les Pjs n'ont pas le renseignement sur Vincent, elle ne leur apprendra pas grand' chose, à part que les prisonniers ne sont pas bien traités dans la prison de la ville car ils n'ont pas une grande espérance de

vie. Ils sont de moins en moins nombreux. (Pour plus de renseignements, elle leur dira d'aller voir le prêtre de Morr : Armand von Halle)

Si les Pjs savent que Vincent est passé par là, elle leur dira ceci : **« un homme très curieux : il m'a posé beaucoup de questions et un jour il m'a dit qu'il partait chasser dans la forêt et qu'il me rapporterait quelques lièvres... il n'est jamais revenu. Je crois que je ne saurai jamais s'il lui est arrivé malheur où s'il a simplement voulu partir sans payer les deux jours qu'il me devait... »**

L'auberge du faisan d'argent

On y mange très bien, le décor est riche et les serveurs très polis. Le patron, Ronan Curing est un ami du comte von Harold et du lieutenant Zamein. Si les Pjs lui posent des questions sur Kalid ou Vincent, il répondra qu'il voit passer beaucoup de monde et qu'il ne se souvient pas de tous ses clients.

Avant que les Pjs partent, un serveur (moins de 20 ans, l'air sérieux) dira ceci discrètement : **« j'ai peut-être des réponses à vos questions, rendez-vous en début de soirée à la taverne de l'Oubli, près de la porte Nord. Apportez de quoi payer mes informations. »**

La taverne de l'Oubli

Cette taverne est le bouge le plus infâme de la ville. C'est un repaire de brigands et de mendiants de tout poils. Les lieux sont sales et sombres. Une forte odeur d'alcool et de sueur flotte dans l'air. Deux videurs se tiennent à l'entrée de la taverne. Derrière le comptoir, une grosse femme aussi laide que vulgaire semble faire régner l'ordre.

Si les Pjs ont rendez-vous avec le jeune serveur (Mathias), ils le trouveront accoudé au bar. Aussitôt les négociations s'entameront, Pascal réclamera 10 CO pour ses informations (il descendra jusqu'à 3) : **« Voilà, il y a environ un mois, le lieutenant est venu manger au restaurant avec un vieil homme qu'il a appelé Kalid. Le lieutenant l'a regardé manger et boire, il avait l'air impatient et en colère. »**

Le jeune homme s'arrêtera et demandera 2 autres CO pour dire ce qu'il a entendu de la conversation des deux hommes : **« Le vieux a dit : Calmez-vous lieutenant, de toutes manières je ne continuerai ce travail que quand j'aurai terminé cet excellent repas. Votre maître sera fier de vous, bon petit soldat. Il avait l'air de se foutre de lui. »**

Le temple de Morr

A chaque rencontre avec le prêtre Armand Von Halle, un renseignement est donné aux Pjs

I) Le temple de Morr est en fait une petite chapelle à l'extérieur de la ville. Elle jouxte le cimetière. Les Pjs trouveront le prêtre de Morr en pleine prière. Il a une mine sinistre (grand maigre, les cheveux noirs et longs (45 ans environ). Il les accueillera gravement et leur dira ceci : **« Il se passe des choses étranges dans cette contrée, des forces maléfiques sont à l'oeuvre, je le sens. »**

Sur les prisonniers enterrés, il dira ceci : **« le lieutenant Zamein a toujours été un violent, ce ne sont malheureusement pas les premières victimes de ses séances de torture. »**

II) Si les Pjs reviennent le voir (ou s'il vient à eux), il se rappellera tout à coup que le lieutenant lui a interdit d'ouvrir les caisses dans lesquels se trouvaient les dix derniers corps qu'il lui a envoyé (il a invoqué une maladie probablement contagieuse).

Les Pjs devront être très persuasifs pour que le prêtre les autorise à ouvrir l'une des tombes. Une fois ouverte, ils verront que la tombe abrite un monstre, mi homme mi bête, couvert de poils et atrocement mutilé. Ces membres sont déformés (test de FM ou perte de 1 Pt de folie). Le prêtre voyant ça demandera aux Pjs leurs armes (**« si vous voulez résoudre ce mystère, ces armes seules vous seront peut-être utiles »**) Il partira dans la chapelle avec les armes que les Pjs auront accepté de lui donner (pas d'armes à feu) et les redonnera une heure après. Les armes sont maintenant considérées comme magique car bénies par Morr.

III) Si les Pjs lui montrent ou lui parlent du symbole qu'ils ont vu (lune percée d'une flèche) il pâlera et dira dans un murmure : **« Le symbole de Slaanesh, dieu chaotique du plaisir et de la luxure. Si vous**

voulez en savoir plus, je peux vous ouvrir la bibliothèque du temple mais ne perdez pas de temps : Il est des lectures dont il ne faut pas abuser »

- Le renseignement le plus important que les Pjs pourront trouver est que les jours de pleine lune sont sacrés pour Slaanesh, cela donne lieu à des cérémonies. La pleine lune sera pour le lendemain soir ou le surlendemain (suivant l'avancée des Pjs)

3.2.2. *Enquête au château*

Le château de Von Harold

C'est une imposante forteresse dominant la plaine de Tarkenbergr. Les murs d'enceinte culminent à 10 mètres et recouvrent une surface de 100 mètres sur 50. Deux gardes portant un écusson (aux couleurs de la famille von Harold : Dragon sang sur fond or) montent la garde devant l'unique entrée.

Dans la cour intérieure, un bâtiment principal imposant, haut de 3 étages, un petit bâtiment sans étage (logement des domestiques et des gardes) des écuries et une armurerie.

Les Pjs seront accueillis par un jeune homme blond, bien habillé et portant une belle épée au côté : Dès qu'il apprendra l'identité (fausse, bien sûr) des Pjs, il se montrera très amical :

« Bonjour nobles marchands, je suis Charles Von Harold, fils aîné du Comte, seigneur de ce domaine. Cette demeure sera la votre autant de temps que vous le souhaitez. Si vous voulez bien me suivre, je vais prévenir mon père de votre arrivée. »

Les habitants du château :

- **Le Comte Heinrich Von Harold:** Homme d'environ 50 ans, rondouillard mais costaud, il n'est pas au courant du projet de création de garous. Il se montrera très poli avec les Pjs d'autant plus qu'il adore le bon vin et qu'il espère obtenir des tarifs avantageux pour l'importante commande qu'il compte faire (cette commande s'élèvera entre 500 et 900 CO). Il invitera les Pjs à sa table tous les soirs où les Pjs désireront rester au château.
- **La comtesse Hélène Von Harold:** Epouse du comte, elle a environ 39 ans et se montrera aussi gentille avec les Pjs qu'elle se montrera odieuse avec les domestiques. Sa seule passion dans la vie est la poésie et la musique.
- **Anna-Marie von Harold :** (68 ans) Cette vieille femme est la mère du comte. Elle radote un peu et n'aura pas grand' chose à dire
- **Charles von Harold :** Fils aîné du comte, il a 20 ans et est dévoré d'ambition. Il a fait ses études dans la célèbre université impériale d'Altdorf et ne manquera pas de s'en vanter. Il provoquera dans un duel au premier sang toute personne qui lui manquera de respect.
- **Eléonore von Harold*** : (belle blonde aux formes affriolantes) Fille du comte, elle a 17 ans et est aussi belle que dangereuse. Séductrice et manipulatrice, elle a aidé Niklas à recruter des fidèles pour la secte du Chaos qu'il a créée. Elle ne sait rien sur le projet de création de créatures garous. Si elle s'aperçoit que les Pjs enquêtent, elle tentera d'en séduire un pour le droguer, le faire parler et en faire un adepte de la secte.
- **Niklas Arfranz:** (43 ans, cheveux gris coupés courts, vêtements simples, taille moyenne). Percepteur des enfants du comte et régisseur du domaine comtal depuis 5 ans, Niklas est en fait un sectateur de Slaanesh chargé de « recruter » de nouvelles âmes. Son maître lui a assigné la tâche de créer, à l'aide de Kalid, des monstres capables d'actions brutales et rapides. Slaanesh aide Niklas dans sa tâche en échange de nouvelles âmes à damner. C'est pourquoi il a drogué notamment Eléonore (grâce à une

drogue puissante et dangereuse : Le lotus noir). Toutes les personnes tombant sous la dépendance de cette drogue deviennent des pions entre les mains de Niklas et vouent un culte à Slaanesh, dans une caverne de l'ancienne mine naine.

- **Inia von Rouvers*** : (33 ans, beauté standard, brune) Cette femme est depuis plus d'un an la dame de compagnie de la comtesse (la précédente s'étant bizarrement donné la mort). C'est une chanteuse douée et sa voix est un régal à entendre. Cependant cette voix est un don abject de Slaanesh car elle est la complice de Niklas. Son travail consiste à éliminer les indiscrets ou les adeptes trop bruyants. Les Pjs ne devraient pas tarder à avoir des problèmes avec elle.
- **Henri von Wolmar et sa sœur Catharina** : Ce sont deux cousins de Charles et Eléonore. Ils ont 20 et 21 ans. Henri traîne tout le temps avec son cousin Charles (il a l'air aussi con et prétentieux que lui) Catharina est une jeune fille rousse, un peu ronde, qui a l'air de s'ennuyer. Interrogée subtilement et mise en confiance, elle révélera que sa cousine consomme de la drogue (elle en consomme la nuit, hors du château).

Ces 9 personnes seront à la table du comte tous les soirs.

- **Enguerrand** : Garde chasse du comte (45 ans, Grand et barbu, vêtu sobrement). C'est un homme franc et droit au service de la famille du comte depuis son plus jeune âge. Il n'est pas au courant du projet de création de guerriers garous mais il a aperçu un jour la bête, dans la forêt (et il sait que c'est autre chose qu'un grand loup (il pourra en faire un dessin). Il sait aussi quelque chose qu'il ne révélera qu'après avoir bu des quantités de vin : Il a vu plusieurs fois Eléonore quitter le château en pleine nuit et prendre la direction de la montagne.
- **Fritz Bauer** : Capitaine de la garde du château (35 ans, petit chauve et râblé). C'est un fidèle du comte. Il n'aime pas trop Niklas car il trouve que c'est « **un bonhomme plutôt louche... j'aime pas trop les gens qui sont pas du coin... enfin, les enfants du comte l'aiment bien** ». Si les Pjs lui parlent de Inia, il dira : « **C'est une femme sans histoire, elle s'entend très bien avec madame la comtesse, elle est pourtant arrivée il y a tout juste un an** ».

Autre personnel du château

Le château abrite un personnel important : 3 femmes de chambres, deux cuisinières, un majordome, un homme à tout faire, un maître d'écurie et son apprenti.

Les gardes du château : 10 hommes commandés par le capitaine Bauer. 5 montent la garde la nuit sur le chemin de ronde.

Profil des gardes du château

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
4	37	30	4	4	8	42	2	53	33	25	33	31	18

Dotations : Hallebarde, bouclier, tunique de cuir

3.3. *Déroulement des journées :*

1^{er} jour :

Les Pjs vont découvrir sûrement la petite ville de Tarkenberg, flâner dans les tavernes, parler avec la populace sur la place du marché :

« ... **les récoltes ont été assez bonnes... Les vendanges sont actuellement en cours** (le vin de Tarkenberg est un petit vin blanc sec, de qualité moyenne) **et s'annoncent bonnes... Les troupeaux de moutons descendent des collines en ce moment... Plusieurs troupeaux ont été attaqués par des meutes de loups particulièrement féroces, pourtant c'est pas vraiment la saison des loups... »**

« ... **les montagnes étaient plus sûres, du temps où les mineurs nains étaient encore là... »**. En effet, les nains exploitaient dans la région plusieurs gisements de cuivre mais les gisements étant taris, les nains sont partis il y a une quinzaine d'année.

Les Pjs auront un premier contact avec le lieutenant Alfred Zamein (qui sera accompagné par le sergent Garvein, un jeune homme poli et souriant) commandant la garde municipale. Il restera poli mais froid et demandera quel est l'objet de leur voyage et combien de jours ils comptent rester

Les Pjs se présenteront sûrement avant la fin de la journée au château de Von Harold où ils passeront sûrement la nuit (le comte prévoira les dégustations et les négociations pour le lendemain soir). Durant cette nuit aucun des sectateurs ne quittera sa chambre

2^{ème} jour :

Les Pjs devraient continuer leur enquête au château et en ville, de retour au château, le repas sera agrémenté de dégustations et de négociations commerciales avec le Comte.

Dès que les négociations seront terminées, le comte invitera les joueurs à rester quelques jours au château (« **nous n'avons pas souvent la chance d'avoir des visiteurs de qualité** »)

Il leur dira ceci : « **certains de mes paysans se sont plaints que des loups décimaient les troupeaux de brebis durant le retour des pâturages. Demain j'organiserais une chasse avec Enguerrand mon garde chasse** (occasion de le présenter aux joueurs). **Si vous le souhaitez, vous pouvez vous joindre à eux, ce sera divertissant.** »

Si les Pjs ont posé trop de questions (au lieutenant et au propriétaire de l'auberge du Faisan d'argent), l'un d'eux sera victime d'une tentative d'assassinat de la part d'Inia (qui devrait pouvoir prendre la fuite sans être trop inquiétée. Si un Pj la poursuit, Niklas viendra à son secours en invoquant un démon mineur de Slaanesh :

Ce démon a la corpulence moyenne d'un homme, sa peau écailleuse est rouge brique sa colonne vertébrale est hérissée de pointes, sa tête est surmontée de deux cornes noires, sa bouche ouverte laisse apparaître une langue de serpent et des canines dignes d'un vampire. Les ongles de ses longs doigts ressemblent à des griffes. Il porte sur le torse un tatouage (lune transpercée d'une flèche (test de théologie). Il tient à la main une longue dague dont la lame torsadée est noire

Test de terreur (raté = 1Pt de folie)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	00	5	4	9	52	2	33	33	25	33	31	04

Dotation : Dague de Slaanesh (+2D)

Peau écailleuse (2Pts d'armure)

En mourant, le démon s'évanouira dans un nuage de vapeur asphyxiant (test d'E ou évanoui pour 1D6 rounds)

3^{ème} jour :

La chasse

La chasse débutera en milieu de matinée. Charles, le fils du comte mènera le premier groupe (composé de deux trappeurs et d'un chasseur professionnel) Il confiera le second groupe à Enguerrand (avec les Pjs).

Après quelques heures de traque sans succès Enguerrand propose de scinder le groupe en deux: Test de pistage ou de chasse (malus de 15%) pour le groupe qui sera sans Enguerrand : Des traces d'un grand loup ont été repérées.

2 jets de pistage pour ne pas perdre les traces qui mènent à une petite grotte cachée par des ronces. La cavité, qui fait environ 3 m de diamètre pour 2 m de haut est légèrement éclairée par une faille en hauteur. Il règne une forte odeur de fauve et de chair en décomposition. De très nombreux os jonchent le sol.

Test de perception réussi = les restes de deux petites filles jonchent le sol. L'une d'elle est à moitié dévorée tandis que l'autre semble avoir été vidée de ses entrailles par un énorme coup de griffes (Jet d'Endurance pour ne pas vomir, Test de FM, en cas d'échec, perte de 1D4 points de folie)

Inutile d'être un spécialiste pour réaliser que les loups n'ont pas ce genre de tanière
Alors que les Pjs ressortent : jet de perception (à -10%) réussi = possibilité d'esquiver le monstre

- Le Pj ayant raté son jet de perception prend un coup de griffe dans le dos sans pouvoir réagir
- Le Pj ayant réussi son jet de perception mais raté son jet d'esquive prend la moitié des dommages.

Une fois blessé à mort, le garou prendra la fuite. Sa piste sera facile à suivre avec le sang qu'il perd. Il mourra au pied des ruines d'un monastère (le monastère du Grand Mont, dédié à Taal). Quelques secondes après avoir rendu son dernier soupir, les Pjs verront le corps se transformer en celui d'un humain.

Test de perception : Les Pjs reconnaîtront un tatouage en forme de marteau sur l'épaule (symbole de Sigmar) Test d'Int : Ce n'est sûrement pas un gars du coin car les adeptes de Sigmar ne sont pas nombreux dans le Middenland (à nouveau test d'Int pour se rappeler que Vincent est un adepte de Sigmar)

Les Pjs qui fouilleront les ruines de l'abbaye (le seul bâtiment tenant encore à peu près debout étant le temple) se rendront vite compte (test d'Int) que l'endroit n'a pas été visité par l'homme depuis un bon bout de temps : Il est envahi de ronces.

Test de connaissance des animaux : Il n'est pas normal que le garou ait pris la fuite jusqu'ici, n'importe quel loup, se voyant perdu aurait combattu jusqu'à la mort.

3.4. *La fouille des chambres*

Seule la fouille des chambres d'Inia, Niklas Arfrang et Eléonore donnera quelque chose.

- **La chambre d'Eléonore** : Pas fermée à clef, une jet de *Perception* à -10% : cachée sous un tiroir de la table de nuit, dans un sachet de soie se trouve une sorte de champignon noir séché (il en manque des morceaux). Test de connaissance des potions (-10%) ou des poisons : c'est du Lotus Noir, une drogue très rare et très chère qui crée une dépendance très forte.
Test de *Perception* normal : dans la penderie, une de ses paires de bottes est maculée d'une boue très rouge.
- **La chambre de Niklas** : Fermée à clef (test de *Crochetage* à -10%). Jet de *Perception* à -10% : une lettre étrange dans la poche de sa cape (cf annexe)
Test de *Perception* : Boue rouge sur ses bottes
- **La chambre d'Inia** : fermée à clef (test de *Crochetage* à -10%) test de *Perception* (-20%) : dans sa boîte à bijoux un étrange collier en or dont le médaillon représente une lune percée d'une flèche (test de *Théologie* : Il s'agit d'un symbole chaotique... mais lequel ?)

Si les Pjs ne font pas eux même le rapprochement entre la boue rouge et les mines de cuivre, il faudra peut-être les y aider (Enguerrand et Fritz Bauer, capitaine de la garde, pourront faire ce rapprochement).

3.5. Les mines de cuivre

Si les Pjs s'y rendent de jour, ils ne trouveront rien de particulier, si ce n'est la fameuse boue rouge. L'entrée de la mine est fermée par une porte en bois dont le verrou est facile à forcer (crochetage +20%). Au bout de 20 mètres de couloir sombre, une porte sur la gauche (celle-ci, contrairement à la première, est récente et dotée de deux verrous, dont un est magique (impossible à ouvrir)

De nuit, s'y les Pjs s'y rendent à la pleine lune (3^{ème} soir ou 4^{ème}), deux hommes gardent l'entrée de la mine (deux acolytes du lieutenant).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	55	45	5	4	10	45	2	40	39	33	38	36	37

Dotations : Epée large, Arbalète chargée
Bouclier, cotte de mailles

Une fois les gardes passés, les Pjs vont pouvoir se rendre à la fameuse porte qui est ouverte. A l'intérieur, voici le spectacle :

- Une vingtaine de personnes forment un cercle et sont assises en tailleur, les mains tendues vers le centre du cercle
- Au centre du cercle, trois grands braseros flambent et un être vapoureux tend les bras vers eux.
- De la fumée bleutée semble projetée par l'être vapoureux, cette fumée envahit les convives qui semblent rentrer en transe puis s'évanouir les uns après les autres
- Parmi les convives : le lieutenant Alfred Zamein, Niklas, Inia, Eléonore, Ronan Curing (patron de l'auberge du faisan d'argent). les autres convives ont l'air d'être des petits nobles ou bourgeois de la région)
- Seuls Niklas et Inia ne semblent pas affectés par la fumée. Niklas semble réciter une prière et Inia l'écoute
- Au bout d'une minute la fumée se dissipe et les convives restent assoupis. A ce moment, Inia se retourne vers eux et crie : « **Maître, Attention !** ».

Les Pjs vont sans doute se décider à agir, avant de combattre, Niklas dira : « **J'aurais dû m'en douter. Vous ressemblez plus à des espions qu'à de nobles marchands** ». Et il sortira une épée à la lame noire et torsadée

Profil de Niklas

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	65	45	5	5	10	49	2	45	39	61	58	46	47

Profil d'Inia

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
6	59	65	4	4	9	65	3	60	39	43	48	46	67

La pénombre régnant dans la salle rend tous les tirs difficiles (-20%). Inia et Niklas se battront jusqu'à la mort. Au moment de mourir, Niklas dira :

« Joli travail messires, mais vous ne sortirez pas vivants d'ici, la colère de Slaanesh est sur vous ! ! »

Aussitôt un être apparaît : il coupe la route aux Pjs : C'est un être magnifique, ce démon de Slaanesh ressemble à une femme à ceci près qu'elle a des yeux de chats. Elle tient une épée à deux mains dont la lame semble enflammée. Si un des Pjs a consulté un ouvrage sur Slaanesh au temple de Morr, il saura à qui il a affaire.

Elle regardera les joueurs à tour de rôle dans les yeux : test de FM pour ne pas craquer. Si échec, lancer un dé 6 :

- 1 = Evanoui pour 1D6 rounds
- 2 = Tétanisé pour 1D6 rounds
- 3 = Tétanisé pour 1D4 rounds
- 4 = Tétanisé pour 1D3 rounds, mais peut parer
- 5 = Incapable d'agir pendant 2 rounds mais peut parer
- 6 = parvient à se maîtriser mais doit parer pendant 1 round

Si aucun des Pjs n'est tétanisé elle recommencera

Klashin, démon majeur de Slaanesh

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
6	80	00	5	5	16	75	4	70	79	73	78	76	77

Dotations : Epée à 2M magique (incassable, +3D)

Une fois le démon terrassé, il faudra panser les plaies et se poser la question : Où est Kalid, le moine de Sigmar. Le lieutenant qui est dans la salle a la réponse. Il faudra la lui demander gentiment (torture pour être efficace sans l'évanouir...il est encore défoncé)

Le laboratoire de Kalid

On y accède par le passage secret situé dans la crypte du château (2^{ème} tombe en partant de la gauche) le tunnel est un ouvrage remarquablement bien conservé malgré son âge (travail de mineurs nains)

A un moment, l'humidité est très forte (test d'Int à -20% ou Orientation: On passe probablement sous la rivière

Le tunnel se prolonge longtemps, très longtemps (test d'Int : ça doit faire deux heures que les Pjs marchent : il ont fait environ 13 km)

Au bout d'un moment une porte de fer met fin au tunnel, à travers la porte, on entend pas grand chose, parfois des bruits de pas, des murmures.

Si les Pjs frappent à la porte, Kalid viendra tout simplement leur ouvrir

Si il tentent d'ouvrir la porte : test de crochetage simple

Les Pjs sont à l'intérieur d'une vaste salle dallée (4m / 6m) : trois puits d'où émanent une odeur très forte. Dans un coin, des recueils divers (démonologie, Art de la Lycanthropie ; Le contrôle des mutations et plusieurs manuscrits écrits dans une langue inconnue des Pjs).

Au bout de la salle une porte mène à la cellule où dort Kalid.

Sur une très grande table, des récipients de toutes formes et de toutes tailles, de nombreux flacons de couleurs bizarres et une sorte de journal de bord, écrit en Reikspiel, les Pjs y apprendront tout sur les expériences de Kalid.

- Le projet était de créer des créatures garous contrôlables, pouvant se métamorphoser à volonté
- Ces créatures devaient former des escouades d'assassins au service de leur maître (dont le nom n'est pas mentionné).
- Jusqu'à présent, toutes les tentatives avaient été des échecs. Un garou avait même réussi à s'échapper par la trappe du plafond
- L'aide fourni par Slaanesh : Une drogue permettant de contrôler la mutation mais cette aide n'est pas encore arrivée

A l'intérieur des puits : des créatures difformes, mi-hommes, mi-bêtes. Certaines sont mortes, d'autres agonisent, certaines se mangent ou se battent entre elles.

Les Pjs pourront faire ce qu'ils veulent de Kalid qui est désespéré car ses recherches n'aboutiront jamais. Il s'assiera sur un tabouret et pleurera comme un enfant.

La trappe mène à un escalier sombre et humide qui débouche sur un amas de broussailles (au coeur des ruines du monastère).

Les Pjs auront rempli leur mission. Kalid et Vincent ont été trouvés, Le projet de la secte de Slaanesh a été anéanti.

Ce scénario laisse quelques questions en suspens : Quelle est cette mystérieuse secte de La loge pourpre ? Qui en est le maître ? Quelles personnalités les créatures devaient-elles assassiner ? Les rares survivants n'ont pas la réponse à ces questions

Les points d'Expérience sont à la discrétion du MJ.

Fin du scénario

Annexe (lettre trouvée dans la chambre de Niklas) :

Fidèle compagnon,

J'ai appris que vos recherches piétinaient et que vos sujets n'étaient toujours pas contrôlables. Je vous rappelle que le Maître exige que le projet soit mené à bien avant la fin de l'année.

Dites au prêtre qu'il ne pourra guère jouir des fruits de sa trahison s'il ne mène pas à bien sa mission.

Ne perdez plus de temps et augmentez le nombre des fidèles afin que le grand S. vous vienne en aide.

La loge pourpre.