

# L'OMBRE D'ECATE

Scénario paru dans Casus Belli  
Auteur : Sébastien BOUDAUD

*Ce scénario vous permettra d'envoyer les personnages dans les Principautés frontalières. Il est prévu pour 4 à 6 guerriers plutôt expérimentés (elfes s'abstenir...), des joueurs coopératifs et un meneur de jeu connaissant bien « Warhammer ».*

## PROLOGUE

Ce scénario peut très facilement se glisser entre deux épisodes de la campagne des Pierres du Destin, qui se déroule au sud de l'Empire, dans la Voûte et dans la vallée du Yetzin. Si vous débutez seulement le premier épisode, le Feu dans la Montagne, le chapitre La piste des maraudeurs et la rencontre avec les bohémiens (pages 22 à 25) est l'introduction idéale à cette aventure. Les personnages pourraient également entrer dans l'histoire si vous êtes actuellement en train de jouer *Sombre est l'Aile de la Mort*. Dans les deux cas, ils se joignent à l'expédition von Genscher. Ils auront juste un peu moins de chemin à faire. Si les PJ ne se trouvent pas dans la région qui nous intéresse, utilisez l'introduction donnée ci-dessous. Mais pour débiter l'aventure, les PJ vont être engagés dans la troupe de von Genscher avant qu'elle ne s'enfonce dans les montagnes.

## ON RECRUTE !

Palais comtal de Nuln, dans les appartements de la Comtesse Emmanuelle :  
« *Le Baron von Diehl et ses sujets ont été bannis à tort. Dans cette affaire, mes conseillers ont été manipulés par mes cousins malhonnêtes. Faites en sorte que cette erreur soit réparée.*  
- *Oui, Comtesse.* »

En ce milieu d'automne, Nuln savoure les derniers beaux jours. Les habitants sortent de chez eux, les enfants courent dans les rues, les voleurs à la tire exercent leurs dons sur les étalages (et peut-être même sur l'un des PJ...). Les matins sont déjà frais malgré les premiers rayons de soleil. Pendant la journée, les PJ vont certainement se balader dans les rues de la ville à la recherche d'un travail ou d'une occupation. Laissez-les faire des achats s'ils ne sont en ville que depuis quelques jours. Nuln est une grande cité où tout ou presque est disponible.

Votre tâche est maintenant de conduire les PJ dans une de ces auberges dont les habitués sont des soldats ou des gardes de la ville. Il s'en trouve deux à Nuln, et elles sont (probablement) les deux seuls endroits que pourront trouver les PJ pour passer la nuit. Il s'agit de La bombarde, située près de l'école impériale d'artillerie et des Trois Bières, située près du mur sud et tenue par le vieil Axel, un nain et ancien soldat.

### - A La bombarde

Une affiche de recrutement signée par le secrétaire de la Comtesse est accrochée près de l'entrée de l'auberge. Trois jeunes soldats de l'école impériale d'artillerie sont installés à une table, ils discutent de leur futur départ pour les Principautés Frontalières. Apparemment cela provoque chez eux une certaine fierté. L'un d'eux interpelle les PJ : « *Eh vous ! Nous allons bientôt visiter du pays et nous battre pour la Comtesse Emmanuelle, trinquez avec nous !* »

### - Aux Trois bières

Après leur avoir servi à boire, l'aubergiste s'adresse à eux en ces termes : « *Alors mes petits gars, que faites-vous dans la région ? Vous avez besoin d'argent ? Vous cherchez l'aventure, c'est ça ? Je sais que l'armée recrute, et d'après ce que je vois, vous y avez votre place !* » S'il constate que sa proposition semble les intéresser, il enchaîne : « *Pour vous engager, il suffit de vous rendre à l'entrée du campement provisoire qui se trouve près des murailles de la ville. Demandez le capitaine Flint Ralkan, c'est un habitué de mon auberge, il commande là-bas. En attendant, voulez-vous manger quelque chose ?* » La nourriture aux Trois bières est bonne, bien que rustique, et les PJ mangeront convenablement pour 8 pistoles chacun. Chaque pinte de bière est à 9 sous de cuivre. Quelle que soit l'auberge où ils sont descendus, si vous constatez que vos PJ ont besoin d'un coup de pouce (ou si vous voulez simplement enfoncer le clou), faites intervenir Karl Eseleither, le sergent recruteur. A son entrée, plusieurs clients se lèvent de table et sortent de l'auberge en abandonnant leurs bières, comme si une affaire urgente les obligeait à quitter les lieux. Rapidement, à part deux poivrots édentés et rieurs, il n'y a plus que les PJ dans la salle.

Eseleither saisit une chaise et s'assied à leur table après en avoir fait le tour : « *Je vous offre à boire ? Cela vous intéresserait-il d'entrer dans l'armée ?* » Et il se lance dans son boniment de recruteur. Insistez sur les avantages, glissez sur les inconvénients, faites miroiter la solde... S'il y a un halfeling parmi eux, le sergent parle également des repas succulents qui sont offerts. Bref, il fait des pieds et des mains pour rendre sa proposition très attrayante. A moins que les PJ ne soient déjà exceptionnels, l'armée n'a pas besoin d'officiers, mais elle ouvre les carrières de simple soldat et d'éclaireur à toute personne qui désire mettre sa carrière actuelle entre parenthèses. Après la signature du contrat, le sergent leur remet 1 CO toute neuve à l'effigie de l'empereur (Karl Franz ou Heinrich, selon la date de votre campagne).

Si, malgré tout, l'un des PJ n'était pas intéressé, le sergent insiste pour qu'il sorte, « *car les détails de notre campagne doivent rester entre soldats.* » Il le raccompagne à la porte... Une carriole bâchée et six hommes d'armes à cheval attendant devant l'auberge. Deux autres sont à pied et armés de gourdins. Ils se tiennent cachés dans l'ombre et ont pour mission de rouer de coups et d'assommer toute personne qui sortira accompagnée du sergent (ils possèdent la compétence *Coups assommants* et ont une *force* de 4).

### ENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT !

Les aventuriers se réveillent le lendemain dans le camp militaire installé à l'extérieur des remparts. Leur état dépend bien sûr du nombre de verres qu'ils ont ingurgité et de la manière dont le sergent recruteur et ses hommes les ont « cueillis ». Les tentes sont installées par groupes de cinq ou six, et chacune peut contenir jusqu'à huit soldats. Les chevaux sont regroupés dans un enclos bien en vue et solidement gardé. L'ensemble du camp est dominé par la tente du général, décorée d'étendards portant un N noir sur fond bleu et blanc. Les PJ sont pris en main par le sergent Eseleither et conduits sous l'une des tentes. Il leur assigne un lit de camp, leur explique en gros ce qui les attend (« *une petite virée dans les Principautés Frontalières. On s'ra revenus avant d'être partis, vous allez voir* »). Il leur présente un autre soldat, leur voisin de couche, un homme de grande taille aux épaules larges, manifestement un bûcheron. « *Comment t'appelles-tu, toi ?* » lui demande-t-il. Mais avant qu'il est pu répondre, le sergent s'exclame : « *Ah oui tu es le Futé !* » Se tournant vers les PJ, il ajoute : « *Je l'ai engagé il y a quelques jours, c'est ma meilleure acquisition depuis des mois.* » Bien qu'ils héritent d'un nouveau compagnon, les PJ vont être provisoirement séparés de deux des leurs, pour qui le sergent ne trouve pas de place. Ils vont être installés dans une autre tente.

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire l'apprentissage des joies de la vie militaire. Leur nouveau copain, le Futé, leur fait faire le tour du camp, leur présente d'autres soldats... Bref, il se rend sympathique. En mettant bout à bout les bruits qui courent, les PJ peuvent se faire une idée plus nette des objectifs de l'expédition.

L'armée va très bientôt se rendre dans le sud de l'Empire, puis franchir les Montagnes Noires. La Passe des Crocs de l'Hiver n'est accessible que pendant quelques mois à la belle saison. La neige l'envahit dès l'automne, ce qui rend le départ très urgent, si l'on veut revenir cette année. Le Baron von Diehl a été exilé pour des fautes inconnues des hommes de troupe et, aujourd'hui, la Comtesse a décidé de lui rendre ses terres, le Vennland et son château de Diehlendorf. L'objectif est donc de le

ramener sain et sauf à Nuln, où il prêtera de nouveau serment d'allégeance à sa suzeraine.

L'armée est conduite par le général Ludwig von Genscher. Elle se compose de deux groupes distincts, des mercenaires et des soldats nulnois.

#### - Les mercenaires

Le premier corps est composé de 60 hommes du régiment des Libres Forestiers du Stirland (*voir la Campagne Impériale p.26*). Il est commandé par le sergent Kurt Braun. En appoint, on trouve le régiment des Faucons Noirs ou plutôt ce qu'il en reste, soit 38 hommes très expérimentés ayant tous dépassé la trentaine. Le sergent Murrman a pris sa retraite et, pour la première fois, la compagnie par en campagne sans lui (il est devenu propriétaire de l'auberge du Dragon Vert à Mittelmund). Le moral des Faucons est assez bas, et plusieurs ont décidé que ce serait leur dernière mission. Ils ont aujourd'hui, pour la plupart, le désir de réussir, mais ne veulent pas prendre de risques inconsidérés. Leurs tuniques sont rouges et jaunes, et un faucon aux ailes déployées y est dessiné en noir. Ils sont commandés par le capitaine Maximillian Schmidt, un homme d'une quarantaine d'années.

#### - L'armée régulière

Les PJ ont été, bon gré mal gré, enrôlés dans l'armée nulnoise : 42 soldats humains à la tunique bleue frappée de l'emblème de Nuln, armés d'arbalètes et d'épées. Ils ont pour sergent Karl Eseleither, leur recruteur. Lui-même est sous les ordres du capitaine nain Flint Ralkan. Le sergent Torri Gretson, également sous ses ordres, commande une unité de 15 nains armés de marteaux de guerre et de boucliers. Le plus fameux est Haakon fils d'Honak, un héros qui porte une armure complète bleue et blanche. Ces nains sont originaires de la citadelle de Karak Hirn, située dans les Montagnes Noires. Ils connaissent donc parfaitement la région à explorer. Par ailleurs, 36 piquiers commandés par le Sergent Helmut Feiger ont été détachés du régiment régulier de Nuln (*voir la Campagne Impériale p.28*). Ils se chargent de l'encadrement de l'armée, de la protection rapprochée du général et de la garde du campement (pour empêcher toute tentative d'intrusion ou de désertion). Enfin quatre bombardes commandées par un chef canonnier sont censées renforcer la puissance de feu de l'armée.

### LES PRINCIPAUX PNJ

Dès le premier jour, les PJ font la connaissance d'une foule de gens, parmi lesquels :

#### Frida Piedplat, la cantinière

Cette halfeling est âgée de 45 ans (environ 25 ans à l'échelle humaine). Pour peu que les PJ sympathisent avec elle, Frida accepte de les prendre à bord de sa

charrette, parmi les ustensiles de cuisine, leur évitant ainsi de faire la majeure partie du voyage à pied. En contrepartie, elle leur demande leur aide pour la préparation et la distribution des repas (s'il y a un halfeling dans le groupe, sa présence à ses côtés est évidente pour tout le monde). Lorsque cela lui est possible, elle se rend dans les villages proches pour remplir les chariots à provision. Elle choisit une demi-douzaine de soldats pour l'aider, mais ces derniers en profitent pour aller boire à l'auberge locale, avec la complicité de la cantinière. Frida connaît très bien le général, qu'elle se permet d'appeler « Ludo », car elle a fait plusieurs campagnes sous ses ordres. Elle l'estime beaucoup et le décrit comme un homme juste et méritant. Comme elle lui sert ses repas sous sa tente, Frida se permet de lui donner son avis sur ses décisions, de commenter ses discours... mais elle lui raconte également les rumeurs qui circulent dans le camp, et lui donne une idée du moral des troupes. Elle adore, comme tout halfeling qui se respecte, manger des pommes, faire des tartes et boire du cidre... Le quatrième ou cinquième jour de route, six bouteilles de Schnaps de Kemperbad (l'un des plus réputés) disparaissent de la réserve qui se trouve dans sa charrette et dont elle avait personnellement la garde. Après avoir respiré l'haleine de chacun des soldats, dont les PJ, au besoin en montant sur un tabouret, Frida s'avoue bredouille. Elle déclare pouvoir attendre, car ces bouteilles devront forcément réapparaître bientôt.

#### **Maximillian Schmidt, capitaine des faucons noirs**

C'est un humain de 40 ans, blond. Cet homme robuste porte un bandeau sur l'œil droit. Il a monté chaque échelon de la compagnie de mercenaires pour en devenir finalement le capitaine, il y a cinq ans. Pour lui et les Faucons noirs, ce n'est pas la première mission dans les Principautés Frontalières. Ils ont déjà travaillé pour le prince Carlsson dans la principauté de Wissenheim (près du fleuve du Crâne), ont combattu des peaux-vertes puis des hommes-rats à Schnappleburg, à Vanderg et à Host, près de la Rivière Hurlante. Ses hommes disent qu'il a perdu son œil en entraînant le faucon de chasse qui ne le quitte jamais. Maximillian est un fidèle du dieu Solkan. Il punit sévèrement tout manque de respect envers la hiérarchie, et quiconque provoque le désordre dans les rangs de sa troupe ou dans l'armée sera rapidement exécuté. Heureusement pour les PJ, le général le retient ! Les Faucons Noirs, plus encore que les Libres Forestiers de Stirland, sont suréquipés (arbalètes, riches armures, pistolets, haches de bataille...) et disposent d'au moins une monture par homme.

#### **Ludwig von Genscher, le général**

Le commandant de l'armée est le frère cadet du maréchal Maximillian von Genscher de Middenheim (voir le *Pouvoir Derrière le Trône*. Les PJ ont peut-être rencontré et aidé Boris, le fils du maréchal Maximillian, dans le scénario intitulé les Robes grises

paru dans *Casus Belli n°74*). Il est âgé de 34 ans, et vient d'être promu général par la Comtesse Emmanuelle. Il est d'alignement bon. Les trésoriers de Nuln lui ont remis un coffre contenant 8 000 CO en or et en pierres précieuses. Cet or, destiné à la paye des mercenaires et des soldats, est malheureusement tout juste suffisant pour seulement quatre semaines. A Nuln comme ailleurs, les caisses de l'Etat sont vides. Plutôt que de refuser son premier commandement en tant que général, Ludwig accepta l'or et leva une armée de près de 200 hommes. Le coffre (*difficulté de serrure : 30%*) est de bonne taille et quatre soldats ont été nécessaires pour le déplacer jusqu'à la tente du général, où il est surveillé jour et nuit par trois piquiers. C'est le capitaine Flint Ralkan, un nain de confiance, qui en possède la clef.

#### **Lukas, Ehrmann et Olaf, simples trouffions**

En réalité, ils font partie d'un groupe d'anarchistes installé à Altdorf et qui porte le nom de Groupe du Changement. Dévoués à Tzeentch et dirigés par un certain Peter Widerlich, ils acceptent parfois de travailler pour la pègre pour financer leurs opérations. Ils ont été engagés par les cousins de la Comtesse Emmanuelle à qui appartiennent aujourd'hui les terres de von Diehl, et se sont infiltrés dans l'armée. Olaf, dit « le Futé », est le compagnon de tente d'une partie des PJ. Avec son accent du Reikland et sa hache à deux mains, il a l'air d'un brave campagnard pas très vif. Les PJ devraient rapidement le trouver sympathique, partager avec lui leurs soupçons et leurs découvertes, bref en faire leur ami. Il ne dévoilera son jeu qu'au moment choisi par Lukas et Ehrmann (qu'il voit souvent et qui ont l'air beaucoup plus louches).

### **LE DEPART**

Le deuxième jour, un messenger arrive au camp. Il annonce que les bombardes qui devaient accompagner l'armée lui sont retirées. La Comtesse en a besoin pour une cérémonie officielle. Le général part sur-le-champ pour Nuln, accompagné de quelques mercenaires, pour protester. Il revient bredouille. A la fin de la journée, les soldats, étonnés et inquiets, regardent les chariots à poudre quitter le campement, suivis par les bombardes, traînées chacune par six chevaux. Peu avant leur départ, les PJ surprennent le rapport de l'un des soldats de l'école d'artillerie au chef canonnier : *« Tout est en place, nous sommes prêts à partir, mais il manque un baril de poudre chef ! »* Le chef canonnier, visiblement très énervé, ordonne que l'on fasse l'impossible pour le retrouver, puis monte dans un chariot et donne l'ordre au convoi de se mettre en route.

Le sergent Eiseleither profite de cette journée de repos pour leur enseigner le maniement des armes. La petite armée se met en route à l'aube du troisième jour, avec les PJ dans ses rangs, mais sans l'artillerie.

Le voleur du baril de poudre est l'un des membres du Groupe du Changement (Lukas ou Ehrmann, voire Olaf s'il peut le faire sans réveiller les soupçons des PJ). Ce baril servira un peu plus tard, près des Montagnes Noires, tout comme les bouteilles de schnaps volées, qui feront de bonnes bombes incendiaires. Poudre et alcool sont pour le moment dissimulés dans l'un des chariots à provision de l'armée plutôt que dans les affaires personnelles des coupables. Le baril et les bouteilles ne devraient pas être découverts avant que les anarchistes ne décident de s'en servir (sauf si, dans l'intervalle, les PJ déclarent vouloir fouiller ces mêmes chariots de par un). Dans ce cas, les trois affreux essayeront de faire diversion, de récupérer le tout, et de le cacher quelque part. Lorsque les PJ auront renoncé, ils remettront tout en place.

### LE TRAJET

**A** l'aller, les soldats reçoivent ce qui leur est dû chaque semaine. Le capitaine rassemble tout le monde le midi et les soldats se présentent devant les sergents à l'appel de leur nom. Karl Eseleither est vraiment une peau de vache : il prendra l'habitude de refuser la paye aux soldats (PJ compris) qui lui ont causé des ennuis ou lui ont manqué de respect. C'est un petit jeu qui l'amuse beaucoup, mais qui ne le rend pas populaire, et finira probablement par lui attirer des ennuis. Chaque semaine, le général von Genscher remet lui-même leur solde aux chefs des mercenaires, soit 860 CO pour les Faucons Noirs et 930 CO pour les Libres Forestiers du Stirland, à charge pour eux de la répartir entre leurs hommes. Après la deuxième semaine, deux piquiers suffiront à déplacer le coffre qui contient la solde...

L'armée traverse le comté de Wissenland en longeant le Reik, puis la Sol à partir d'un petit village du nom de Wusterburg, installé au confluent des deux rivières. C'est également à proximité de Wusterburg que se trouve la fameuse brasserie de Bugman. Après d'âpres négociations, les nains, sous les ordres de Torri Gretson, obtiennent l'autorisation d'y aller pour déguster de la vraie bière naine. Si un PJ est de race naine, et s'il a demandé à servir sous les ordres du sergent Gretson ou s'il a sympathisé avec Haakon, le héros, il pourra accompagner les nains dans leur buvette. Enfin viendra Sonnefurt, le dernier village dans lequel l'armée se réapprovisionne en vivres... à moins que vous ne possédiez le supplément *Sombre est l'Aile de la Mort* et que vous souhaitiez leur faire visiter brièvement le charmant village de Kreutzofen (ils n'auront pas le temps d'y faire autre chose qu'une brève halte, mais ils pourront noter son existence et y revenir plus tard). Jusqu'ici, ils sont en terrain connu. Dans chacun de ces villages, le sergent Eseleither utilise ses méthodes si personnelles pour recruter 1D6 nouvelles têtes. Si les PJ ne font pas déjà équipe avec

Frida, c'est eux qu'il choisira pour l'accompagner dans cette besogne.

Il faudra près de trois semaines à l'armée pour atteindre les montagnes, alors qu'une quinzaine de jours aurait dû suffire. De plus, la neige et le mauvais temps sont au rendez-vous, et l'armée est immobilisée une journée entière par un vent glacial. Le général est en colère. Il fait venir ses officiers pour qu'ils trouvent ensemble un moyen d'éviter une mutinerie, du moins jusqu'à l'arrivée des troupes de l'autre côté de la passe, dans les Principautés Frontalières. Le sergent Eseleither propose de ne payer qu'un homme sur deux, prétextant comme il l'a déjà fait, l'indiscipline ou la saleté de ses soldats. L'idée n'est pas retenue. Le général Ludwig fait comprendre à ses subordonnés qu'il ne faut en aucun cas que les mercenaires et leurs officiers apprennent les problèmes financiers de l'expédition. Il espère pouvoir payer ce qui est dû le plus longtemps possible et, au pire, tenter de gagner quelques jours avant d'avouer que le coffre est vide. Il sera alors trop tard pour que ses hommes reculent (enfin, c'est ce qu'il espère !).

### BOUM !

**U**ne nuit, dans la Passe des Crocs de l'hiver, alors que les officiers sont réunis dans les quartiers du général, comme chaque soir, les anarchistes s'avancent l'un après l'autre, en contournant les gardes jusqu'à un endroit propice. Là, ils allument la mèche du baril de poudre et le lancent sur la tente. Une terrible explosion déchire la toile et fait s'écrouler l'armature. Un début d'incendie se déclare. Le sergent Kurt Braun sort des débris, hurlant. Il est en flammes. L'un des anarchistes (sans doute Ehrmann) le frappe d'un coup d'épée et lui transperce la poitrine. Alors que les soldats sortent de leurs tentes, Lukas et Ehrmann projettent leurs bombes incendiaires sur un chariot à provisions se trouvant à leur portée, tandis qu'Olaf, sorti avec les PJ, fait volte face et s'interpose entre les premiers soldats, les PJ et les anarchistes. Il brandit sa hache et l'abat sur le premier qui s'avance... Encore quelques bombes incendiaires et les deux assassins ont créé un mur de flammes entre eux et les soldats médusés. Ils en profitent alors pour se précipiter vers leurs montures qui les attendaient à proximité, pour ensuite fuir à bride abattue. Bien sûr, si les PJ ont découvert la cachette de leur matériel et ont remplacé les bouteilles de schnaps par les bouteilles de cidre, par exemple, l'effet voulu par les anarchistes sera nettement moins spectaculaire et leur fuite bien moins certaine...

Les dépouilles du sergent Torri Gretson et du capitaine Flint Ralkan gisent sur le sol. Le sergent Karl Eseleither est grièvement blessé. Maximillian Schmidt est presque indemne, protégé par son armure. Faites le intervenir si les choses ont l'air de mal tourner et si les assassins s'échappent trop facilement (autrement dit au

cas où les PJ s'avèreraient incompetents, ou trop occupés à désertir pour essayer de sauver leurs officiers). Maximillian se lève puis, d'un coup de sifflet, fait venir à lui son faucon. Il le lance sur Olaf, puis se précipite à la poursuite des deux autres fuyards, qu'il rattrape et taille en pièces (prenez le temps de mettre en scène ce combat devant les joueurs).

Bien que gravement blessé et inconscient, le général Ludwig n'est pas mort, mais ça ne saurait tarder si les PJ n'interviennent pas rapidement... S'ils hésitent à se jeter dans les flammes pour sauver leur chef, Ehrmann lance sa dernière bombe incendiaire sur les restes encore fumants de la tente, tuant du même coup le malheureux général von Genschler !

Les Libres Forestiers du Stirland sont privés de leur unique officier. Peu après, les Faucons Noirs apprennent de la bouche du sergent Karl Eseleither que le coffre est vide. Les deux compagnies décident dès le lendemain d'abandonner l'armée. Ils quittent le campement au petit matin, et emmènent avec eux le général, à moins que les PJ ne désirent le garder avec eux pour le soigner. Il restera convalescent pendant une semaine, à peu de choses près le temps qu'il faudra aux débris de la troupe pour se rendre auprès du Baron. Mais justement : que reste-t-il de l'armée ?

#### « QUIMARCHE AVEC NOUS ? »

Arrangez-vous pour que les PJ décident de terminer la mission. N'oubliez pas de leur faire comprendre qu'ils auront besoin d'aide et de protection. Ils devront convaincre au moins une partie des soldats de les suivre. Un seul PJ doit s'adresser aux soldats. Comme les PJ ne sont pas des officiers, il ne s'agira pas d'un test de Commandement, mais d'un *test de Sociabilité* avec les bonus suivants :

- si le PJ a tué au moins un des anarchistes : +5%
- si le général est encore en vie et est resté avec eux : +10%
- s'ils arrivent à convaincre Frida de rester avec eux : +15%
- si le PJ est un nain : +20%
- plus tout autre bonus à la discrétion du MJ.

En cas d'échec ou de réussite simple au *test de Sociabilité*, aucun homme ne souhaite continuer. Tous feront demi-tour vers Nuln dès le lendemain matin. Les PJ restent seuls. A ce stade, il n'y a pas de honte à rentrer vers la civilisation...

Avec une réussite de 10% au moins, un homme de taille moyenne et au nez cassé (un piquier) s'écrie « *moi je suis des vôtres !* » Il est suivi par cinq autres hommes de la même unité. C'est toute l'aide qu'auront les PJ.

Avec une réussite de 20% au moins, le nain Haakon déclare « *nous sommes avec vous !* » Il parle pour toute l'unité naine.

Avec une réussite de 30% au moins, les nains et vingt piquiers se joignent à eux.

Avec une réussite de 40% et plus, le PJ peut compter sur tous les soldats de l'armée régulière, soit 90 hommes. Son discours est applaudi et lui est acclamé. Même le sergent Karl Eseleither, bien que blessé, continue avec eux. Les PJ n'ont plus qu'à se mettre en route... Le général nomme l'un des PJ sergent (voire capitaine) et lui confie le commandement de cette nouvelle armée.

#### LA PRINCIPAUTE DE NEUVENNLAND

En l'an 2496, le Baron Gottfried von Diehl fut exilé dans les Principautés Frontalières par la Comtesse Emmanuelle de Nuln. Il quitta l'Empire avec un groupe de vassaux fidèles, des serfs et assez de matériel pour fonder une nouvelle principauté. Cet événement est survenu il y a quelques mois ou plus de quinze ans, selon que vous jouez ce scénario avant ou après *l'Empire en Flammes*. Von Diehl, sa famille et ses sujets furent escortés dans les montagnes par Gotrek Gurnisson le pourfendeur de Trolls et Felix Jaegar, deux personnages que les PJ ont peut-être déjà rencontrés dans la *campagne des Pierres du Destin*. Bien que le Baron et la plupart des membres de sa famille aient été assassinés pendant le voyage, leurs sujets continuèrent leur route. Ils finirent par s'installer près d'une forteresse abandonnée, et revendiquèrent les terres avoisinantes sous le nom de Neuvennland.

Aujourd'hui, leur petit territoire prospère. Vingt chevaliers et cinquante hommes d'armes surveillent la principauté en permanence. Peu avant l'arrivée des PJ, une trentaine d'entre eux ont été blessés lors d'une bataille contre des gobelins dans la forêt proche. Ils sont retranchés dans la forteresse. Ils sont pour la plupart assez âgés (voire très âgés si vous jouez en 2514) puisque ce sont les mêmes qui ont escorté les habitants du Vennland jusqu'ici. Tous sont des fidèles du dieu nordique Ulric, et vouent une animosité sans borne aux sigmarites.

Le capitaine Edgar Tapfer (non, ce n'est pas un nain, malgré son nom !) est aujourd'hui le chef de la communauté, et cela depuis la mort subite (et mystérieuse) de l'ancien conseiller. Il accueille très froidement les PJ et refuse d'ouvrir ses portes à l'armée entière. Les personnages sont seuls admis à l'intérieur, sous une stricte surveillance. Tapfer répond sèchement à l'offre de la Comtesse : « *Il est bien trop tard maintenant pour cela. Tous les membres de la famille du Baron sont morts il y a des années. Vous direz à la Comtesse Emmanuelle que nous ne nous*

*intéressons plus à elle, ni à nos terres dans l'Empire. Nous avons trouvé la liberté que nous cherchions. Jamais nous n'avons été menacés par une armée suffisamment forte pour que nous ne puissions la repousser nous-mêmes. Mais pourtant, un maléfice plane sur le Neuvnland depuis que des membres de la communauté de l'ancienne Dielhendorf ont rejoint un culte maudit qui se cache dans notre forêt. Nous avons besoin d'aide. Depuis des mois, nos récoltes pourrissent, notre bétail dépérit, nos enfants naissent mal formés... Une femme est la cause de tous nos malheurs. Elle se nomme Kristina, et c'est une sorcière. Si vous voulez vraiment que le mal qu'a fait la Comtesse soit réparé et nous aider, tuez-la, elle et ses sbires. »*

Le capitaine ne peut leur fournir qu'un seul homme, un forestier dur à cuire nommé Kurt. Les chevaucheurs de loups sont une menace permanente et son devoir et de protéger efficacement les habitants du Neuvnland avec les hommes valides qui lui restent.

Comment peut-on trouver la sorcière et les siens demanderont les PJ ? Tapfer répond : « *Nous avons capturé l'une de ses complices, elle se trouve dans les gèbles. Hélas, nous ne sommes pas parvenus à la faire parler, ni même à lui faire dire son nom, malgré un interrogatoire poussé. »*

Il ne reste plus aux PJ qu'à descendre dans les oubliettes de la forteresse et qu'à faire parler la sorcière récalcitrante. La force ne donnera rien. En revanche, avec un minimum de ruse, il est possible de lui tirer les vers du nez (« *nous sommes des serviteurs des Ténèbres et nous allons vous délivrer* », ce genre de choses). Quoi qu'il en soit, ils apprennent qu'une cérémonie doit avoir lieu la nuit même.

## LE SABBAT

Lorsqu'ils s'approchent enfin de la clairière maudite, les PJ sont accueillis par un concert de coassements presque effrayants. Il y a là peut-être une centaine d'énormes crapauds, comme autant de gardes faisant le guet, pour la plupart invisibles parmi les herbes hautes et dans les flaques d'eau putride.

Les PJ viennent de surprendre une cérémonie consacrée à la déesse Ecate (voir les annexes). Aujourd'hui, cinq nouveaux membres (deux jeunes filles et trois jeunes hommes) doivent être initiés par les prêtres vêtus de noir que l'on nomme maître ou maîtresses, ou encore druides noirs. Chaque futur initié est dénudé. Des danses folles sont organisées autour de grands feux. Les humains s'y mêlent aux démons. Si les PJ n'interviennent pas tout de suite mais restent dissimulés (s'ils attendent des renforts, ou jouent simplement les voyeurs), ils assistent à la scène suivante.

Une maîtresse plonge un gobelet dans une marmite installée au centre de la clairière, qui contient une boisson noirâtre. Elle s'avance vers les initiés et les fait boire tour à tour. Soudain, l'une des jeunes filles s'écroule. Un serpent de près de huit mètres de long s'approche alors et l'avale entièrement en quelques secondes. Ainsi périssent ceux dont la fois n'est pas solidement ancrée ! Si les PJ décident d'attaquer à ce moment précis, le serpent sera bien trop occupé par son repas pour participer au combat avant 1D10 rounds (sauf s'il est directement attaqué, bien sûr). Si les PJ attendent encore quelques minutes, une brume épaisse envahit les lieux et ils voient apparaître un homme de très grande taille. C'est le Comte Rutger von Bleistift, un vampire ! Lancer l'attaque à ce moment là est un peu tardive. La brume empêche tout tir de projectiles, et les défenseurs ont alors un enchanteur de niveau 4 (et quel enchanteur !) à leurs côtés.

Dès le déclenchement de l'attaque, les initiés et la plupart des druides noirs tentent de fuir. Bien sûr, ils n'y arriveront pas si les PJ ont pensé à encercler la clairière avec au moins vingt hommes. Poursuivre les fuyards à travers les bois est impossible. La nature combat du côté des druides noirs... Une chauve-souris se jette au visage de l'homme de tête, les crapauds viennent faire trébucher les autres, une vipère mord un homme qui a fait l'erreur de s'arrêter un instant... Bref, les poursuivants se font rapidement distancer. Dans la clairière, il ne reste que deux prêtresses, dont Kristina, quatre démons et le serpent. Si les PJ restent dans les fourrés, Kristina y lance deux boules de feu, provoquant un début d'incendie et les obligeant ainsi à se montrer. L'autre prêtresse tente de s'approcher de l'un des PJ à découvert, et d'user du don que lui a transmis son familier, l'hypnotisme. Elle se tiendra à trois mètres de sa cible. Donnez un bonus de +10% au test de Volonté de la victime, du fait de l'environnement hostile et de l'excitation de la bataille. Bien sûr, la sorcière ne tente rien si les PJ foncent dans le tas en hurlant... Normalement, elle tente de convaincre le personnage d'attaquer ses amis. Si vous vous sentez d'humeur badine, la prêtresse décide plutôt de le convaincre qu'il est un lapin. Il lui faudra un tour entier (6 rounds). Si elle y parvient, le PJ lâche ses armes, se met à quatre pattes et part gambader dans les bois, effrayé par le vacarme de la bataille.

Pour en revenir à des choses moins gaies, n'oubliez pas les démons ! Leur fonction est de débusquer les intrus (*Vision nocturne*) et de protéger leurs maîtresses. Ils sont insensibles aux armes non magiques (ne le dites pas aux joueurs, ils s'en rendront compte bien assez vite !).

## CONCLUSION

Si les PJ parviennent à tuer Kristina, le capitaine Edgar Tapfer les remercie en leur offrant un objet très précieux. La Flamme Bleue est en effet un diamant d'une valeur inestimable, découvert par les soldats lorsqu'ils se sont installés dans la forteresse. Il leur remet également une bourse contenant cinq vieilles pièces d'or frappées du visage du Baron Gottfried von Diehl, et une lettre de remerciement cachetée, pour preuve de l'aboutissement de leur expédition auprès de la Comtesse. A leur départ, tous les habitants de la principauté leur font une haie d'honneur. S'il y a un halfeling dans le groupe, à son passage les mères lui tendent leurs enfants pour qu'il les embrasse. Le retour peut se passer comme bon vous semble, à moins que les PJ ne décident de visiter les Principautés Frontalières pour retrouver Gotrek Gurnisson et Félix Jaegar, les derniers témoins directs de la mort du Baron. Si c'est ce qu'ils choisissent, ils devront se séparer des soldats qui les accompagnent. Eux veulent retourner à Nuln. Reste à savoir si les cols seront encore ouverts... Avec un peu de malchance, tout le monde sera obligé d'hiverner au Neuvnland.

## ANNEXES

### Les Principautés Frontalières

Cette région se trouve à l'est des citées tiléennes. Elle en est séparée par les solides montagnes d'Appuccini. Au Sud, le Golfe Noir et la rivière de Sang délimitent une frontière mal définie avec les Badlands. Au Nord, les montagnes Noires séparent les Principautés de l'Empire. Ce territoire si proche est complètement isolé du reste du monde civilisé. La Passe des Crocs de l'Hiver et celle du Feu Noir sont les seuls passages à travers les montagnes. Partout, les terres sont pauvres. Les zones côtières survivent grâce à la pêche et au commerce vers l'intérieur du pays. Les Principautés sont de nombreux petits fiefs aux mains de nobles exilés et de mercenaires ambitieux venus de différentes nations, de Tilée, de l'Empire, mais surtout de Bretonnie. Ils se disent barons, ducs ou rois. En fait, la plupart valent à peine mieux que des bandits. La région est parcourue de compagnies militaires engagées par les princes pour assurer leur sécurité et celle de leurs sujets. De petites villes fortifiées regroupent l'essentiel de la population, et les terres qui se trouvent aux alentours immédiats sont les seules à être cultivées. Il n'y a aucune grande ville, les plus importantes ne dépassant pas les 3 000 habitants. Il n'y a également aucun village de moins de 200 habitants, et pratiquement aucune habitation isolée. Les petites communautés pauvres et aux faibles défenses ont été pillées puis rasées lors des différents conflits qui ont opposé les princes, les chevaucheurs de loups et les mutants. La déesse Ecate, patronne des vérités amères, des connaissances obscures et de la magie noire, est également à l'œuvre dans la région. Le commerce

entre les principautés est limité par le terrain. Les rivières sont souvent des torrents impraticables, et les rares routes sont peu sûres. Des bandes armées sillonnent les terres et attaquent les marchands. Seuls ceux organisés en convois importants et protégés par des mercenaires, traversent en sécurité ces territoires. Chaque prince prélève sa taxe sur les marchandises, et garantit une escorte contre de fortes sommes d'or ou prélève une part de ce qui est transporté. Lorsque les convois arrivent enfin à destination, le prix des biens a triplé...ou plus. Les Principautés de l'Est sont harcelées par des tribus gobelines et chaque montagne, chaque bois est habité par des mutants organisés en bandes. Les quelques villes sont flanquées de solides forteresses dans lesquelles peut se réfugier toute la population de la région. Quelques peuples primitifs et nomades vivent sur des territoires abandonnés, au milieu des collines, dans le Nord et l'Ouest des Principautés. Ils n'ont pas de nom mais les colons les appellent les « hommes des collines ». Pendant les périodes de famine, ils se rassemblent entre tribus pour descendre faire brouter leurs animaux dans les plaines plus fertiles. Leurs troupeaux sont principalement constitués d'aurochs. Les rivières font bien souvent office de frontière entre les principautés, et les quelques ponts qui les enjambent sont sévèrement défendus par des compagnies de mercenaires. Tout voyageur y est taxé. Au Nord et à l'Ouest, des mercenaires surveillent toute nouvelle incursion des hommes des collines et poursuivent les bandes armées qui tentent de traverser les frontières. Il n'existe aucune carte des Principautés. En fait, pour la plupart des habitants de l'Empire, elles n'existent même pas, comme ses habitants ou les guerres qui s'y déroulent !

### La déesse Ecate

Ecate est la fille de la Déesse Mère, la maîtresse de Taal et la mère de Khaine, le seigneur du meurtre. Ses adorateurs sont dissimulés parmi les peuples nomades voyageant à travers le Vieux Monde. Il y a bien longtemps, les tziganes vivaient dans les Principautés Frontalières, mais ils furent maudits par la déesse noire. Tous ceux qui étaient restés fidèles au dieu Forsagh, dieu ancien de la Prophétie, ont été condamnés à l'exil (*voir la Campagne Impériale p.23*). Certains pourtant restèrent, mais c'était ceux ayant fait allégeance à la déesse. Ils sont aujourd'hui encore au service des représentants d'Ecate dans le Vieux Monde, les escortent lors de leurs déplacements, surveillent leurs demeures et cherchent leurs proies... Leurs maîtres sont les vampires !

Le culte d'Ecate est hors-la-loi et persécuté, sauf dans quelques territoires des Principautés frontalières. Ce culte est exclusivement rural. Il est pratiqué dans l'Empire par de vieilles filles ou des veuves âgées habitant seules une cabane isolée ou un manoir délabré. Ce sont des mégères jalouses et rancunières. Elles sont souvent reconnues dans leurs régions comme herboristes ou apothicaires.

*Commandements* : Fais naître le malheur dans chaque famille.

Détourne les époux de leurs femmes, apporte la maladie chez les enfants et les bêtes.

Fais pourrir les cultures.

Vole.

Fais naître la haine.

Encourage les plus bas instincts des hommes.

Pousse les hommes à quitter leurs terres et à abandonner Rhya, leurs amis et leurs parents, pour rejoindre le haut lieu de la corruption humaine, la ville.

*Alignement* : Mauvais.

### POINTS D' EXPERIENCE

- **Interprétation du rôle** : de 0 (nul) à 50 points (excellent) par partie. Un scénario de ce genre doit pouvoir se jouer en une seule fois, mais le MJ peut prendre son temps et développer des rencontres durant le voyage vers Neuvennland, notamment avec les fameux chevaucheurs de loups.
  - **Deviner les plans des anarchistes avant qu'ils ne les réalisent** : de 20 à 40 points chacun.
  - **Tuer/se débarrasser des anarchistes** : 20 points chacun.
  - **Obtenir la dague d'Hagmar des mains de Haakon fils d'Honak (voir les caractéristiques)** : 30 points pour le PJ concerné.
  - **Les PJ ont amené le général jusqu'à la principauté** : 10 points chacun (en plus ils s'en font un ami !).
  - **Tuer Kristina pendant le combat final** : 50 points chacun
  - **Faire fuir le comte Rutger von Bleistift** : 100 points chacun.
- Et surprise,
- **Une grâce divine de Rhya**, la déesse mère, pour les personnages ayant combattu les prêtresses d'Ecate. Bien sûr cette grâce est refusée à tout PJ d'alignement Mauvais ou Chaotique !

### LES PNJ

#### Karl Eseleither, sergent recruteur

Même profil qu'un sergent mais Cd +20.

*Compétences* : Les mêmes qu'un sergent avec en plus Alphabétisation, Baratin, Charisme, Eloquence, Résistance à l'alcool et Résistance accrue.

*Équipement* : une dizaine de contrats de 2 mois (rétribution : 1 CO/semaine ou 5 CO/semaine), une plume, un encrier, une bourse contenant 36 CO et 5 pistoles.

#### Maximilian Schmidt

Même profil qu'un Capitaine mercenaire.

*Compétences* : Celles d'un Mercenaire, d'un Sergent, d'un Capitaine mercenaire avec en plus Alphabétisation, Arme de spécialisation : pistolet, Force accrue et Lecture sur les lèvres !

#### Le faucon de Maximilian

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	57	0	2	1	5	50	1	-	24	14	24	24	-

*Note* : Ses attaques frappent automatiquement au visage et plus précisément les yeux. Aucun point d'armure n'est pris en compte, sauf si la victime porte un casque complet. Les faucons sont des *Piqueurs*. La parade n'est pas possible. Si son attaque entraîne la perte de plus de 2 points de blessures à la fois, la victime perd définitivement un œil. Si l'attaque entraîne la perte de plus de 5 points de blessures, la victime perd les deux yeux... Le score en mouvement s'applique à son déplacement au sol.

#### Haakon, fils d'Honak

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	58	35	5	6	10	28	2	33	65	34	57	52	20

*Compétences* : Celles d'un mineur nain, d'un combattant des tunnels et d'un soldat, plus d'autres au choix du MJ.

*Note* : Il transporte dans ses affaires personnelles la dague d'Hagmar, qui fut forgée par le très fameux Hagmar Wyrmschlager. Bien que ce soit un objet de grande valeur pour les nains, il sera prêt à le céder à l'un des PJ (nain de préférence) après avoir consulté ses amis, en signe de remerciement et en reconnaissance de sa bravoure. Inutile de préciser que cette dague est magique. Ses caractéristiques sont les suivantes I+10 ; Dégâts-1 ; Prd-10.

#### Lukas et Ehrmann, les anarchistes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	43	3	4	7	44	1	52	30	34	32	33	28

*Compétences* : Alphabétisation, Armes de spécialisation : Bombes incendiaires et explosifs, Camouflage urbain, Chimie, Déplacement silencieux urbain, Fuite, Vision nocturne.

*Équipement* : Une montre en argent (pour chronométrer les mèches), 1D6 CO chacun.

### Olaf, dit « le futé », nouvelle recrue des anarchistes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	5	4	9	41	2	25	29	31	40	32	26

*Compétences* : Armes de spécialisation : armes à deux mains et toutes celles d'un hors-la-loi.

*Équipement* : Une hache à deux mains.

### Kristina, prêtresse d'Écate

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	35	4	4	8	48	1	38	35	44	38	53	48

Kristina est une très belle femme à la chevelure rousse âgée de 30 ans.

*Compétences* : Acuité visuelle, Charisme, Divination (son familier est un corbeau), Immunité aux maladies, Séduction, plus les compétences de prêtre (niveaux 1 et 2).

*Magie* : C'est une prêtresse de niveau 2. Elle a également accès à tous les sorts de magie mineure, druidique (niveaux 1 et 2) et démonique (niveaux 1 et 2).

*Équipement* : Elle porte comme signe de reconnaissance un tatouage représentant un papillon de nuit à la base du cou. C'est le symbole d'Écate et l'un des rares animaux attirés par le brasier qui est allumé lors des cérémonies secrètes. Elle dissimule cette marque par un foulard.

### Le serpent géant

Même profil que le serpent des roches (*voir les règles de Warhammer pp.246-247*). Il est immunisé contre les sorts psychologiques et magiquement protégé contre tout projectile non magique.

### La chauve-souris vampire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	63	0	5	5	20	60	4	-	30	34	44	44	-

Cette chauve-souris n'est autre que le comte Rutger von Bleistift, un vampire âgé et puissant. Une présentation détaillée des pouvoirs de ces créatures se trouve *pp.251-252 de Warhammer*. Le comte est plutôt lâche, et ne combattra certainement pas jusqu'à la mort.

### Les démons

Même profil que celui des démons mineurs, *p.257 de Warhammer*, mais avec 8 en Blessures. Ils sont de taille humaine et ont une peau rouge foncé. Ils causent la peur chez toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres. Le premier a un faciès de bouc et de longues

cornes torsadées, le deuxième a une mâchoire prognathe d'où partent des crocs impressionnants. De la bave noirâtre coule de sa gueule. Les deux derniers ont des ailes, mais elles sont de trop petite taille pour leur permettre de faire autre chose que de décoller du sol ou faire des bonds sur quelques mètres. Ils possèdent tous la compétence Esquive.

### La wyvern noire du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	49	0	8	8	35	60	6	-	43	14	66	66	-

Elle provoque la terreur et possède une peau écailleuse qui lui confère 1 PA sur tout le corps. Elle vole comme un *Voletur* (*voir p.215 de Warhammer*). Le Mouvement donné ci-dessus s'applique uniquement à son déplacement au sol. Ses six attaques peuvent être décomposées de la façon suivante : quatre attaques par coups de pattes/écrasement, une attaque par morsure, une attaque caudale.

Son intervention est optionnelle, mais elle peut attaquer les PJ à l'aller ou au retour si ceux-ci voyagent en petit nombre (une douzaine tout au plus) dans la Passe des Crocs de l'Hiver. Elle fuit dès qu'elle a attrapé une proie ou lorsque son score de blessures chute à 10.

Elle est immunisée à la magie.

