



UN BRAVE EST TOMBÉ

Un scénario de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



D'après une idée originale d'Emmanuel Roucher

WARHAMMER le Jeu de rôle est édité par Darwin Project
sous licence Games Workshop



Scénario officiel de la coupe de France 2005 de
Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Comment utiliser ce scénario

Tout d'abord, prenez connaissance du background.

Puis lisez les fiches des PNJ principaux de l'histoire. Vous connaîtrez ainsi leurs motivations. Il est impératif de procéder dans cet ordre, car les motivations des PNJ ne sont rappelées que succinctement dans le corps même du scénario. Vous en aurez besoin pour adapter leurs actions à celles des PJ. Les Fiches des PJ suivent celles des PNJ.

Puis lisez le synopsis, et enfin attaquez vous au scénario.

Background

Herzrein versus Schönbein

Sigmund Herzrein était un jeune noble d'une petite famille de Talabheim, beau parleur et séduisant. Son drame était d'aimer une fille de moindre condition, Hilda, une jeune servante orpheline rencontrée dans une taverne sordide, *la pucelle retroussée*, où il s'encanaillait. Sigmund conçut alors l'idée de séduire une riche héritière, de se marier avec et de faire vivre son véritable amour à l'aide d'une rente. Il réussit l'exploit de convaincre Friedrich Von Schönbein, de lui offrir la main de sa sœur, Hildegarde, l'héritière des Schönbein. Le mariage eut lieu en grande pompe, et tout sembla prédestiner une vie heureuse. Mais, pour d'évidentes raisons, Sigmund délaissait son épouse. Celle-ci, toujours sans enfant après un an de mariage, chose inconcevable dans la haute noblesse où la perpétuation de la lignée prime tout, finit par espionner son mari de plus en plus distant. Elle le découvrit avec sa maîtresse, et leur tout jeune enfant. Or, Hildegarde aimait son époux d'un amour sincère, et cette vision la brisa. Elle raconta tout à son frère en dépit des exhortations de Sigmund, puis, pour le malheur de tous, elle se suicida.

Friedrich fit tout pour étouffer le scandale, usant de l'influence des Von Schönbein. Mais il eut une explication avec son beau-frère. Le décès d'Hildegarde tourna les sangs de Sigmund : elle l'aimait donc vraiment, et lui n'avait fait que la manipuler. Bourrelé de remords, harcelé par un Friedrich haineux, Sigmund prit une décision que l'on ne prend que lorsqu'on a perdu tout sens des réalités : il fit légitimer son fils adultérin (il ne pouvait aller jusqu'à épouser son ancienne maîtresse), le plaçant sous la tutelle de sa vieille mère, Gerda Herzrein, puis, n'ayant vécu que du mensonge, décida en pénitence d'entrer dans les Ordres de Véréna, déesse de la Vérité.

Friedrich accepta le compromis, en façade. À peine Sigmund initié, Friedrich joua de ses relations pour que la hiérarchie du temple l'envoie au loin. Puis, il fit étouffer dans leur sommeil la mère de Sigmund, Hilda, et l'enfant. Légitimement, à l'annonce des décès « naturels », Friedrich récupéra l'héritage de sa sœur, qui avait été sa dot lors de son mariage, plus les biens des Herzrein. Sigmund, en apprenant la terrible nouvelle, se sentit encore plus coupable. Il décida alors de s'élever le plus haut possible dans la hiérarchie de son culte pour, un jour, pouvoir avec certitude accuser Friedrich d'un triple meurtre. Les tâches pour la déesse puis la guerre contre le Chaos le retinrent au loin, jusqu'à son combat fatal.

Mais Sigmund, du temps de son amour secret, avait demandé à un ami peintre d'exécuter un tableau le représentant avec Hilda et leur nouveau né. Karl Augenblitz, le peintre, fidèle client de *la pucelle retroussée*, terminait dans son atelier les dernières touches quand la tragédie se produisit. Il s'efforçait notamment de représenter dans le détail la marque de naissance du petit garçon, Wilhelm. Sigmund, lors de son entrée dans le Temple ne conserva aucun de ses biens. Mais, le jour de son départ en mission au loin, bouleversé à l'idée de quitter la ville de sa maîtresse et de son fils, il revit son ami Augenblitz. Celui-ci lui remit le tableau, et Sigmund l'inséra à l'intérieur du coffre de voyage qui ne le quitterait plus désormais. Ce tableau lui rappelait son amour et ses fautes, il fit de sa malle un objet sacré, où plus tard il y rangea son bien le plus précieux : l'épée nommée Justice.

Récemment, la Tempête du Chaos a frappé l'Empire. Il y eut deux conséquences majeures :

- Sigmund Herzrein est tombé lors des derniers combats. Il a été inhumé, mais selon son vœu, l'épée nommée Justice doit revenir au temple où il fut initié. Elle voyage dans son coffre.
- Johannes Hart, un mercenaire peu loquace, est parti à la guerre et n'en est pas revenu non plus. Son épouse, Paola (une ancienne mercanti, venue de Tilée), affaiblie par le chagrin, a fini par avouer ses origines à leur fils unique, Hans. Il n'est pas de leur sang. Johannes, par une nuit de sinistre mémoire, le ramena à son épouse qui venait de perdre son seul, enfant. Hans n'est autre que Wilhelm Herzrein. Son futur père adoptif, la nuit fatidique, procéda à une substitution.

Un innocent en prison :

- Wilhelm/Hans, bouleversé (il tient bien de son vrai père) a été réclamer son dû à un Friedrich vieillissant, en pleine réception. Scandale terrible, qui conduisit le jeune homme tout droit en prison. Mais au moins, la présence d'autant de témoins lui évita une disparition subite. Craignant un empoisonnement, le jeune homme refuse de se nourrir et clame son innocence. Friedrich ne peut se débarrasser directement d'un individu se réclamant du noble héros mort récemment, c'est politiquement indécent.
- Or, Klaus Kopfweh, l'assistant de Karl Augenblitz a été raconter, contre promesse de peintures fastueuses et bien rémunérées, ce que son maître lui a avoué un soir d'ivresse. En effet, la mort de Sigmund a affecté Karl, et qu'un jeune homme se dise de son sang lui a rappelé les tragédies passées et le tableau, qu'il a décrit avec minutie, notamment la tâche de naissance de l'enfant. Klaus a compris immédiatement l'avantage qu'il pouvait en tirer, et Friedrich le risque qu'il encourt.

Une épée très convoitée :

- L'annonce de l'entrée de Justice au Temple de Véréna à Talabheim a été publique. Un membre de l'Ordre des Mystères, Clément Delagrave, a décidé de récupérer cette épée et pour cela a fait appel à un escroc aux petits pieds, l'Halfling Marius Piedpansu.
- Le chef de la secte des Réprouvés, Stefan Walter, veut récupérer Justice pour pouvoir la monnayer au culte de Véréna: « je vous rends l'épée, si vous

défendez les droits des Mutants ». Stefan a envoyé ses sbires la récupérer de force.

Les PJs :

- Ils doivent ramener le coffre de Sigmund Herzrein et l'épée qu'il contient à Talabheim
- Un tableau est fixé sur la partie intérieure du couvercle du coffre. Il prouve les allégations du jeune Hans Hart sur ses origines.

Casting

Le coffre

Imposant meuble de 1,5x 0,7x0,7m, il est marqué ici et là des nombreux chocs qu'il a reçu en plus de quinze ans de service. Une grosse serrure le verrouille. Le dessus du couvercle porte en fer forgé les initiales S H.

Un tableau est fixé sur la partie intérieure du couvercle. Il représente un homme et une femme, vêtus de riches atours, se tenant par la main. Entre eux, au centre d'un immense cœur, il y a le visage d'un bébé. Si on regarde bien, ce dernier à une marque de naissance sur le front. Au dessus de la tête de chacun des parents il y a « Hilda », pour la mère, et « Sigmund », pour le père. En dessous du cœur, est mentionné « Wilhelm ». La peinture, assez bien conservée, n'est pas signée. Elle est disposée de façon à ce qu'on puisse la contempler quand le coffre est grand ouvert.

Justice :

Cette épée est, comment dire, impressionnante. Il se dégage d'elle une mettant la plupart des gens mal à l'aise en sa présence. Et pour cause, il est difficile de ne pas avoir la moindre chose à se reprocher.

Les PJ n'ont pas à l'utiliser. D'ailleurs, il leur faut réussir un test de Volonté pour pouvoir la saisir.

C'est une arme puissante, qui possède au moins en permanence le sort épée de justice, p168 WJDRF.

D'aucuns disent qu'il s'agirait de l'épée d'Arianka, la Déesse oubliée, ou d'un artefact de Solkan. Il est certain que l'Ordre des Mystères, dédié à Véréna, aimerait sûrement étudier cette arme un peu plus sérieusement que ne le fit Sigmund Herzrein.

PNJ principaux, par ordre d'apparition :

Margitte Wigstein

est une dame de compagnie qui doit sa réussite à Friedrich Von Schönbein. Celui-ci l'a contactée, sachant qu'elle se trouvait non loin du trajet des convoyeurs (les PJ). Son messenger, sur présentation du sceau des Von Schönbein, lui a délivré oralement les instructions suivantes : détruire le coffre de Herzrein, par n'importe quel moyen. Friedrich saura se montrer reconnaissant. Inversement, si elle refuse, il lui pourrira sa carrière par des calomnies bien placées. Margitte a accepté d'être l'agent de Friedrich. Elle a l'habitude de tremper dans des affaires louches entre aristocrates, et s'en est pour l'instant toujours sortie. Sauf que cette fois, elle s'en prend au bien d'un héros tombé au champ d'honneur. Malgré tout ce qu'elle a vu de répugnant parmi la

noblesse de l'Empire, Margitte a conservé une admiration enfantine pour les chevaliers et leurs exploits.

Le plan de Margitte : La jeune femme, en vraie courtisane, veut gagner la confiance des PJ, pour pouvoir approcher de son objectif. Celui-ci localisé, elle pense que le feu sera le moyen le plus sûr. Elle n'ignore pas que l'incendie volontaire est souvent puni de mort dans l'Empire et qu'elle court un très gros risque. D'autant plus qu'il s'agit du coffre de Sigmund Herzrein.

Si les PJ la capture/la font parler : des PJ brutaux n'obtiendront rien d'elle, et elle s'enfermera dans le silence. Ils devront recourir à la torture pour la faire parler. Dans ce cas extrême, si elle craque, elle dira tout mais cherchera à se venger des PJ à la première occasion. Des PJ plus subtils essaieront de jouer sur la corde sensible et de l'amener à expliquer son geste, ses motivations, pour la retourner dans leur camp. Car s'ils la persuadent qu'ils peuvent mettre à bas Friedrich Von Schönbein, elle sera prête à les aider. Sinon, elle se contentera d'être leur prisonnière et de leur fausser compagnie dès qu'elle le pourra.

Chef des mutants à Schwarzdorf

Si le chef des Mutants est capturé, il peut dire que son chef, vivant à Talabheim, lui a donné pour mission de voler les biens de Herzrein. Il connaît physiquement son supérieur, mais ignore son nom. Celui-ci a envoyé un messenger à leur camp, un hameau abandonné dans la forêt (vide désormais, ils en sont tous partis), à mi-chemin de Talabheim et de Hochwald. Il n'y avait pas de RDV fixé : mutants prudents.

Marius Piedpansu,

dit Marius le culot, etc. est un escroc, au sens propre du terme. C'est son métier de tromper les gens. Il a été engagé par Clément Delagrave, bretonnien d'origine, un membre de l'Ordre des Mystères (voir page 187 WJDRF). L'Ordre souhaite récupérer l'épée Justice pour l'étudier, puis en « faire bon usage » [sic]. Clément, en tant que fidèle de Véréna, n'a rien caché à Marius. Celui-ci a accepté le contrat, car pour une fois il n'avait pas à redouter un coup fourré de son employeur, les fidèles de Véréna sont assez fiables. Clément ignorant tout ce que peut contenir le coffre en plus de l'épée, il a demandé à Marius de voler celui-ci.

Le plan de Marius : l'Ordre des Mystères étant au courant du trajet des PJ, Marius a repéré l'endroit où il pourrait rencontrer ceux-ci et se mêler à eux sans éveiller le moindre soupçon. Les PJ ayant besoin d'embarquer sur une péniche, Marius s'arrangera pour être un des passagers déjà présent. Il sympathisera avec tout le monde, notamment en proposant au capitaine de payer en assurant la cuisine du bord, dont la qualité en sera effectivement relevée. Sauf que le soir, à l'approche d'une écluse, Marius droguera le repas de somnifère. Des complices l'attendent à

l'écluse pour tout récupérer. Ce ne sont pas des tendres, mais ils ne cherchent pas à tuer.

Si les PJ capturent Marius/le font parler : Marius, pris au piège, parle facilement. Pour raconter n'importe quoi : une secte l'a menacé des pires sévices, le commanditaire était en noir, avec un capuchon et un fort accent Kislévite. Il n'a pas eu le choix, sinon ils tuaient sa famille dont ils ont cité les noms jusqu'à son arrière-grand père ! Si les PJ ne tombent pas dans le panneau et se font insistant (menaces) ou généreux (plus de 50 couronnes), Marius dira tout. Il ajoutera qu'agissant pour un fidèle de Véréna, il ne voyait pas où était le mal, ce qui est loin d'être faux. D'une manière générale, si les PJ laissent un mauvais souvenir à Marius il essaiera de leur faire une crasse plus tard, sinon bye bye les amours. Le lieu de RDV de Clément était... au temple de Véréna.

Andreas Recht

est de ces individus qui ont toujours su ce qu'ils voulaient être. La première fois qu'il mit le pied dans une bibliothèque alors qu'il accompagnait son oncle prêtre de Véréna, il eut la révélation. Andreas aurait pu devenir un fanatique intransigeant, ayant baigné dans le seul environnement des clercs. Mais, c'est le propre de Véréna, il s'est ouvert aux autres par l'étude. Originaire d'un petit village du Talabecland, il est un exemple même de réussite sociale. Andreas est devenu Grand Prêtre du Temple de Talabheim après les misères faites à Herzrein. Mais il a appris de son prédécesseur à l'agonie, toutes les magouilles qui coururent autour de l'entrée en religion de Sigmund, et de sa succession. Ayant appris le complot sous le sceau de la confession, Andreas ne put rien faire. Mais la déclaration fracassante du jeune Hans/Wilhelm lui permet enfin d'agir. Suite à une divination auprès d'un Augure de Morr (Morr étant l'époux de Véréna), Andréas sait qu'il faut attendre le retour de l'épée Justice en la cité. Alors le passé refera surface... Il a annoncé publiquement la venue de l'épée de Herzrein à son Temple pour favoriser, pense-t-il ; les actes des PJ.

Le plan de Recht : amener les PJ à s'intéresser à l'affaire Hans Hart, et à faire éclater la vérité. Il est limité dans ses moyens d'action par son secret de la confession, mais il fera tout pour appuyer les PJ dès qu'il pense que l'on peut enfin s'en prendre à Von Schönbein.

Clément Delagrave

est membre de l'Ordre des Mystères (WJDRF, p187). Il doit cette réussite à sa grande connaissance de la Bretagne, comblant les lacunes de nombreux membres en la matière. Il avait longtemps cherché à titre personnel l'épée Justice, et il pense que c'est suite à ses propres travaux que Sigmund Herzrein a fini par trouver miraculeusement l'épée. Clément a pris cela comme un désaveu de Véréna à son égard, et depuis sa conduite à quelque peu évoluée...

Le plan de Delagrave : C'est trop risqué de dérober l'épée quand elle sera au Temple. Clément a engagé un escroc, et quelques sbires, pour récupérer à l'endroit propice les possessions de Herzrein qu'il estime être siennes. Clément a affirmé agir pour l'Ordre, ce qui est une demie vérité : on lui a juste confirmé que s'il avait l'occasion de récupérer l'épée, il fallait le faire. Personne n'a jamais parlé de moyens illégaux, ce serait contraire aux préceptes de Véréna.

Si les PJ capturent Clément/ le font parler : Delagrave joue gros, et il peut facilement être exclu de son Ordre, et puni par Véréna elle-même. Par conséquent, les PJ pourront facilement faire pression sur lui. S'ils sont odieux à son égard, il essaiera de se venger d'une façon ou d'une autre, perdu pour perdu... C'est aux PJ de ne pas le pousser à bout. S'il sont subtils, ils peuvent l'amener à entrer en pénitence (moine), en jouant sur sa spiritualité.

Friedrich Von Schönbein,

doit éviter que le scandale qui le frappe ne lui soit fatal. Son seul enfant étant décédé à l'accouchement avec sa mère, ce veuf paranoïaque n'a toujours pas d'héritier désigné. Friedrich n'a jamais pardonné à Sigmund Herzrein sa conduite à l'égard de sa sœur, dont le suicide a contribué à la fin de la lignée des Von Schönbein. De plus, voir Sigmund devenir un Héros renommé à travers l'Empire n'a fait qu'accroître sa rancœur. Friedrich a financé (à des taux très avantageux) la guerre contre le Chaos, et espérait en retirer de grands avantages. Le scandale qui arrive ruine ses perspectives politiques. Il fera tout ce qui est en son pouvoir... pour garder son pouvoir.

Le plan de Friedrich : il a chargé une courtisane, Margitte Wigstein de détruire « en douceur » le coffre compromettant. Que celle-ci échoue ou non, il a aussi l'intention de faire exécuter la pauvre mère d'adoption du fils de Herzrein, et ce avant de parvenir à faire périr ce dernier sous la torture, de manière à ce qu'il souffre un peu plus. Enfin, il éliminera aussi le peintre qui s'est rendu coupable du tableau, ainsi que son assistant. Quant au coffre, il le désintègrerait s'il pouvait. Friedrich a décidé de faire table rase du passé.

Si les PJ le capturent/ ou le font parler : Friedrich Von Schönbein est virtuellement intouchable. L'attaquer physiquement, c'est attaquer l'aristocratie impériale et cela, le pouvoir ne le permettra jamais. Par contre, ses serviteurs ou ses sbires, du moment que l'on ne vous prend pas sur le fait... Friedrich niera tout, et affirmera toujours que l'on cherche à le spolier, même devant des preuves accablantes. Il sait que sa parole pèse lourd, comme les couronnes qu'il a dépensées pour la « sauvegarde de l'Empire », « le prestige de sa cité » et « l'honneur de son Empereur ». Seul un duel judiciaire ou une ordalie permettront de trancher, si les preuves sont telles que sa parole elle-même puisse être mise en doute.

Karl Augenblitz

a toujours été un artiste trop sensible. Doté d'un cœur d'or, il a perdu beaucoup de temps et d'argent à peindre gratuitement pour des amis. Il en a finalement été

récompensé au bout de dix ans, et a pu ouvrir son atelier. L'affaire Herzrein l'a marqué à vie, et il n'a cessé de s'imbiber à la taverne de « la pucelle retroussée ». Ayant appris la mort du héros, il ne dessouole plus et ne désire plus que revoir la peinture qu'il accomplit quand « c'était le bon temps ».

Le plan d'Augenblitz : un ivrogne conçoit-il un plan ? Il veut voir son tableau, c'est tout, et le fera savoir aux PJ, et le fait savoir d'ailleurs à qui veut l'entendre. Ne décollant pas de sa taverne préférée, dont il a enrichi le patron, il doit à ses beuveries d'être toujours en vie. Des spadassins à la solde d'un noble notoire ont pour mission de lui faire la peau dès qu'ils en auront l'occasion. Pourvu qu'il sorte bientôt...

Si les PJ le capturent/ ou le font parler : un coup à boire et c'est parti, mais faudra prendre garde à diriger la conversation, sinon il n'a pas fini de parler de tout et de n'importe quoi.

Klaus Kopfweh

pense avoir finement agit en rapportant les confessions alcoolisées de son maître à Friedrich Von Schönbein. Mais il pêche par naïveté, croyant que Schönbein respectera son marché.

Le plan de Kopfweh : Klaus pense tirer profit de sa trahison. Il n'en récoltera qu'un mauvais coup. Les spadassins, à défaut d'avoir le maître, se feront d'abord la main sur l'assistant.

Paola Hart

agonise. Mère adoptive de Wilhelm (Hans) Herzrein, la mort de son époux puis l'emprisonnement du petit lui ont sapé ses forces. Elle voudrait aider Wilhelm, mais elle s'en veut déjà beaucoup de lui avoir tout révélé. Elle voit bien dans quelle fâcheuse situation il s'est placé. Dans le quartier, on la plaint beaucoup, mais bon, la vie est dure.

Le plan de Paola : elle peut répéter à qui veut l'entendre la vérité sur son fils, seulement elle a récemment reçu de la visite. De sinistres gaillards lui ont affirmé que si elle raconte « des sornettes » son petit ne sortira jamais vivant des geôles.

Hans/Wilhelm Herzrein

a récemment appris que son père (Johannes Hart, mort à la guerre) n'est pas son père, et sa mère agonisante (Paola) n'est pas sa mère. Ses vrais parents ont été séparés, sa vraie mère et sa vraie grand-mère assassinées. En somme, il a la haine. Il ignore l'existence du tableau prouvant par sa marque de naissance au front le bien fondé de ses affirmations.

Le plan de Wilhelm : vous l'aurez compris, à seize ans, on fonce tête baissée. De son père adoptif il a retenu la maxime suivante « les actes pèsent plus que les mots, un coup d'épée plus qu'une menace ».

Stefan Walter

est un mutant. C'est ainsi, et il n'y peut rien. La mutation s'est déclarée à ses vingt ans. Paniqué à l'idée de finir sur un bûcher, il a demandé à un colporteur un remède pour « certains problèmes ». Or, ce colporteur l'a très bien compris, étant lui-même un mutant ayant choisi une profession ambulante pour éviter d'être repéré par un Répurgateur. Ce colporteur, Karl Langereise, est le fondateur de la secte des Réprouvés, et Walter son bras droit. Ils recrutent les membres de leur sombre confrérie en proposant divers onguents pour des problèmes de peau « très disgracieux » ou « indécents ». Entre d'innombrables visites pour des maladies galantes, il y a un mutant qui vient chercher de l'aide. Et il en trouve. La secte des Réprouvés a perdu son père fondateur récemment, Karl, sous les coups d'un Répurgateur, la Tempête du Chaos ayant accru les purges. Stefan Walter, las, a décidé de porter un grand coup : sa secte va voler l'épée Justice pour protester contre la justice inique et expéditive. Il veut forcer le culte de Véréna à plaider la cause des mutants.

Le plan de Walter : Il a tout d'abord envoyé les frères les plus « atteints » essayer de récupérer l'arme sur son trajet. En pleine campagne, il est plus facile d'agir. Si ce plan échoue, Walter en trouvera un autre : il fera enlever le fils présumé de Herzrein pour marchander l'épée (certains mutants connaissent les geôles, pour y avoir séjourné). On comprendra très vite que le plan de Walter, quel qu'il soit, est un acte désespéré : jamais on n'accordera sa confiance à des mutants voleurs...

Si les PJ le capturent/le font parler : ils n'ont pas fini d'entendre parler de l'injustice de sa vie, de l'injustice faite aux mutants « normaux », comme lui, que l'on culpabilise et stigmatise pour maintenir le peuple dans la peur, et ainsi renforcer l'autorité et donc le pouvoir en place, plus corrompu que la troisième couille d'un Homme-Bête. Il n'aidera les PJ que si ces derniers lui évitent la justice (autrement dit la peine de mort), mais encore faudra-t-il gagner sa confiance. Il est devenu quelque peu paranoïaque...

Les seconds rôles :

Rolf, les mutants, Wasserpruf (capitaine de péniche), les sbires (spadassins, hommes de main) de Marius Piedpansu et de Von Schönbein, le Régisseur de Von Schönbein, le Messenger de Von Schönbein, les gardes de Talabheim, les gardes de Von Schönbein, Maximus le champion de Justice.

Les PJ

Le chevalier : Gothard TEUBER

Vous avez été le dernier parmi vos douze camarades à rejoindre le tout nouveau Ordre des Justes, fondé par le grand Sigmund Herzrein. Les préceptes de son Ordre correspondaient à votre idéal chevaleresque : faire triompher la Justice et la Vérité, punir les méchants, protéger les faibles. Hélas, la vie de l'Ordre a été des plus brèves. À l'appel de l'Empereur, votre Ordre n'a pas eu d'autre choix que de partir en croisade contre le Chaos. Vous avez été de tous les combats, et avez vu vos camarades tomber les uns après les autres. Lors de la bataille de Hochwald, votre jeune écuyer, Théobald, a succombé sous la horde. Sigmund Herzrein, le grand Sigmund, a fui devant le danger, et vous vous êtes élancé seul pour sauver le malheureux garçon. Un acte glorieux, mais vain. Théobald a été tué, et vous avez été cloué au sol par une vilaine blessure à la jambe. Mais vous avez pu assister au dernier combat de Sigmund Herzrein. Quand l'immense chevalier du Chaos l'a acculé, alors le Héros a bel et bien dû se défendre. Et il s'est battu à la hauteur de sa réputation, emportant son ennemi avec lui dans sa tombe. Vous auriez été prêt à lui pardonner sa lâcheté, car qui n'a jamais eu peur en pleine mêlée ? Mais Sigmund Herzrein, au lieu de vous transmettre le flambeau, de faire de vous le nouveau maître de l'Ordre, a décidé de mettre fin à celui-ci en faisant raccrocher son épée, Justice, au Grand Temple de Véréna à Talabheim. C'est amer que vous allez exaucer le dernier vœu d'un mort. Vous êtes le dernier des Justes.

Le Moine : Osvald BECKER

Vous avez perdu vos proches alors que les incursions du Chaos étaient considérées comme mineures. Vous avez voulu alerter vos contemporains, mais ils ne voulaient pas voir la vérité en face. Alors vous avez suivi un prêcheur aux sermons de feu, et vous êtes devenu un de ces fanatiques qui sillonnent l'Empire pour le purifier du Chaos. Vous auriez pu vous enfoncer encore plus dans votre délire de vengeance, quand vous avez rencontré des moines de Saint Berndt en pèlerinage. Ils vous ont montré une autre voie, une autre façon de lutter contre l'ennemi intérieur. Quand la tempête du Chaos a frappé, vous avez pris votre bâton de marche et êtes allés soutenir les malheureux dans la tourmente. Au gré des fuites, des batailles, vous avez rejoint la troupe du grand Sigmund Herzrein. C'est vous qui avez recueilli les dernières volontés du Héros. C'est à vous qu'il a confié la garde de ses biens, que vous devez mener au Grand Temple de Véréna à Talabheim. Il vous savait moine, donc désintéressé de tout bien matériel. Mais vous savez que Justice, la grande épée dont vous êtes désormais le gardien, va susciter bien des convoitises. Ils devront vous tuer pour obtenir la clef du coffre, Saint Berndt vous en soit témoin.

Le Héraut : Tom PRESTEDAIM

Tout jeune, on vous a confié au bon soin de la famille Rötwein, et vous êtes devenu un de leur valet. Vous avez plutôt eu de la chance, il s'agissait de nobles dont la plupart mettaient un point d'honneur à prendre soin de leurs gens. Par conséquent, ils ont vite été dépouillés par des familles rivales et de grands bourgeois avides. Le désastre était tel que le cadet, Wilfried, et son écuyer, n'a pas eu d'autre choix que d'entrer dans un ordre de Templier pour maintenir son rang. C'est ainsi qu'en suivant votre maître, vous avez intégré l'Ordre des Justes. Or, d'avoir suivi Wilfried Rötwein dans ses errances vous a permis de révéler vos talents, et c'est presque naturellement que vous êtes devenu le Héraut de l'Ordre des Justes. Hélas, vous avez pu assister à la mort de tous les chevaliers, ou presque. Vous avez vu aussi leurs faiblesses, leurs défauts. Mais là n'est pas votre rôle, et après tout ils sont morts pour le salut de l'Empire, pour ne pas dire des Hommes. Vous êtes la mémoire de leurs hauts faits d'armes. L'Ordre sera dissout dès que Justice, l'épée de Herzrein sera accrochée au Grand Temple de Véréna à Talabheim. L'Empereur lui-même a failli venir se recueillir sur la tombe de Herzrein, quel événement vous auriez pu relater ! En attendant, votre tâche est de faire savoir à tous les exploits des Justes. Malheureusement, il vous faudra trouver de quoi vivre une fois l'Ordre dissous.

Le Barbare : Trugür BROCVALD

Que vous vous soyez retrouvé parmi la suite des guerriers de Sigmund Herzrein relève d'un hasard que seuls vos Dieux Nordiques peuvent peut-être expliquer. En tout cas, c'est une farce qui est bien de leur goût. Souillard invétéré, vantard, vous avez fini par vous retrouver sans un sous dans un port étranger appelé Marienburg. Ignorant les usages des gens de cette cité immense, vous avez fini par être arrêté. Votre carrure vous a valu de devenir gladiateur. Un homme puant vous a acheté, et c'est d'arène en arène que vous avez parcouru l'Empire. Mais un jour un Grand Héros est venu punir votre propriétaire de crimes horribles. Et cet homme vous a accordé la liberté, sans un seul instant vous demander quoique ce soit. Il aurait pu devenir votre nouveau maître s'il avait voulu, mais il n'en a rien fait. Alors vous l'avez suivi, jurant de lui rendre un jour son bienfait : une vie pour une vie. Lorsque vous l'avez suivi pour affronter la Tempête du Chaos, vous vous êtes mutuellement sauvés la vie plus d'une fois. Vous avez sauvé la vie de chacun des Chevaliers de son Ordre, et réciproquement. Vous les avez vu se faire sous eux, et ils vous ont vu hurler de terreur. Vous avez pleuré leur mort, vous avez bu à leur mémoire. Mais cette fois tout est fini. Presque. Sigmund a souhaité que son épée soit ramené dans sa ville. C'est bien la dernière chose que vous pourrez faire pour lui.

Le guide : Harbrand HERZOG ou Dema Wirtz

La vie au grand air, vous n'avez jamais rien connu d'autres. Vous étiez fait pour votre métier, cocher. Vous n'avez jamais pu rester en place, et vous n'avez pas de famille. Les routes de l'Empire n'attendaient plus que vous. Vous avez connu votre lot d'embuscades et de mauvais coups. Mais ce n'était rien comparé à l'horreur qui a frappé, la Tempête du Chaos. Les forces armées de l'Empereur et de ses alliés ont eu très vite besoin de gars connaissant parfaitement la région pour pouvoir manœuvrer au plus vite, choisir les bons terrains pour engager l'ennemi dans les meilleures conditions. Vous les avez guidés. C'était une autre responsabilité que celle d'une diligence. Un jour il y a eu ces types, tout en armure, qui vous ont demandé vos services. L'Ordre des Justes, qu'ils s'appelaient. Vous avez dit d'accord. Et comme les autres, ils se sont fait massacrer, et comme à chaque fois vous avez pris des coups avec eux. Mais la guerre a fini par être gagnée. Votre dernière bataille, c'était à Hochwald. Sans vous, tout le monde aurait été surpris par l'assaut. Mais c'est tout ce que vous avez pu faire, donner l'alerte en tirant en l'air un coup de tromblon. Après, ce fut l'enfer. Maintenant, il faut accomplir une dernière chose : ramener l'épée de Sigmund Herzrein là où celui-ci, à l'agonie, l'a souhaité. Ça tombe bien, vous connaissez le chemin. Et il va falloir songer à gagner de nouveau votre vie.

Le magicien : Rosanne ou Maximillian JUTZENBACH

Tout petit déjà, vous inquiétiez vos parents. Cela a fini par ce savoir, et il s'en est fallu de peu que l'on vous brûle comme enfant du démon. Mais un prêtre de Véréna passait heureusement par votre village. Il a vu en vous la Vérité, et l'a fait savoir aux villageois réunis pour le lynchage. Vos parents vous ont abandonné sans remords à ce prêtre, Manfred. Vous avez cru alors que vous seriez clerc, comme lui. Mais il vous a confié à un vieil homme pour qui vous étiez tout à fait normal : un sorcier. C'est donc très tôt que vous avez entrepris vos études de sorcellerie. Pourtant vous n'aviez aucun moyen de les payer, mais votre Maître disait qu'il était des dettes, en magie, que l'on payait toute sa vie. Vous ne compreniez pas alors ce qu'il voulait dire. Puis vous avez saisi. La magie est très hiérarchisée dans l'Empire, très réglementée. Les magiciens versent des sommes énormes pour ne pas être inquiétés par les Répurgateurs. Et votre Maître, en faisant de vous son débiteur à vie, s'assurait d'avoir toujours une source de revenu. Vous auriez pu le haïr, mais il était devenu votre seule famille, et l'âge venant, ses ressources diminuaient. Il était temps de payer votre dette. Vous êtes parti à l'aventure. Malheureusement, la Tempête du Chaos a frappé, et la demeure de votre vieux Maître a été emportée, alors qu'il défendait les villageois venus se réfugier chez lui. Vous ne l'auriez pas cru si généreux. C'est en voulant le rejoindre que vous avez croisé la route de l'Ordre des Justes. Vous vous sentez toujours redevable au culte de Véréna de vous avoir évité une mort atroce. Vous les avez accompagnés à Hochwald, il fallait songer à votre avenir et servir sous le commandement de Sigmund Herzrein ne pouvait qu'être positif. Cela faillit être votre plus grande erreur. Une terrible bataille eut lieu, et plusieurs fois la puissance du Chaos faillit échapper à votre contrôle. Mais tout est redevenu normal. Il est temps que vos dons vous rapportent, et vous rendre à Talabheim est une bonne chose. D'autant plus que vos compagnons y ramènent l'épée du Héros. Un tel objet magique, cela vous fend le cœur de le voir destiné à prendre la poussière dans un temple de Véréna... Mais bon, c'est ainsi, n'est-ce pas ?

Synopsis

Le scénario est découpé en 13 épisodes. Les épisodes 1-4 se déroulent de façons linéaires. A partir de l'épisode 5, les épisodes sont joués selon l'ordre des actions des PJ. L'épisode 12 recadre le scénario et les actions des PJ, pour les emmener vers l'inévitable final de l'épisode 13.

Épisode 1 Funèbre convoi : les PJ commencent leur périple pour amener l'épée de Sigmund Herzrein à Talabheim.

Épisode 2 Une femme aux abois : les PJ sauvent Margitte Wigstein de deux mutants. La tâche de Margitte Wigstein est de détruire le coffre de Herzrein dès qu'elle en a l'occasion.

Épisode 3 La nuit des mutants : les PJ, au village de Schwardorf, affrontent les mutants de la secte des Réprouvés. Ceux-ci veulent voler l'épée.

Épisode 4 En descendant la Brau : Les PJ embarquent sur une péniche. Mais il y a à bord Marius, un Halfling engagé par Clément Delagrave pour dérober l'épée.

Épisode 5 Au cœur de l'Empire : les PJ débarquent à Talabheim et doivent décider de la conduite à tenir.

Épisode 6 Un visiteur indélicat : le Régisseur de Friedrich Von Schönbein veut acheter le coffre de Herzrein.

Épisode 7 Le Grand Temple : Au Grand Temple de Véréna, les PJ remettent l'épée et se voient confier une « mission ». Ils peuvent rencontrer Clément Delagrave.

Épisode 8 L'hôtel Von Schönbein : A l'Hôtel Von Schönbein, les PJ peuvent rencontrer cet aristocrate qui semble vouloir à tout prix le coffre de Herzrein.

Épisode 9 La peinture à l'huile : Les PJ cherchent qui est l'auteur du tableau à l'intérieur du coffre, pour comprendre un peu plus l'histoire qui se joue autour d'eux.

Épisode 10 Elle va mourir la mama : les PJ rencontrent la mère adoptive du fils légitime de Sigmund Herzrein, son témoignage est accablant.

Épisode 11 La tour Magnus : les PJ veulent voir le jeune Hans Hart/Wilhelm Herzrein, enfermé à la Tour Magnus.

Épisode 12 Le retour des mutants : les derniers mutants de la secte des Réprouvés tentent le tout pour le tout. Ils enlèvent Hans/Wilhelm de sa prison pour l'échanger contre l'épée Justice.

Épisode 13 Le jugement final : le Grand Prêtre de Véréna décide qu'il est temps de porter Friedrich Von Schönbein devant le tribunal. Espérons que les PJ ont assez d'éléments.

Épisode 1 : Funèbre convoi

« La pluie ne cesse de tomber depuis ce matin. Pour tout dire, le temps n'a pas été très clément ces derniers jours, assombrissant le ciel comme les esprits. Sigmund, le célèbre Sigmund Herzrein, a enfin été inhumé. Son corps repose à jamais dans cette petite chapelle votive que les habitants de Hochwald ont tenu à élever en son honneur. Le manque de matériaux de construction et d'artisans compétents a allongé les délais des travaux. Mais le tombeau est digne du héros qu'il accueille. Désormais, il ne reste plus qu'à emmener Justice, la célèbre épée de Sigmund, à Talabheim, au temple qui fit Herzrein initié de Véréna. Voilà là les dernières volontés du mourant, et c'est sur un chemin boueux que vous partez les exaucer, sous le regard marqué à vie des rescapés de la Tempête du Chaos. En route ! »

Les PJ sont proches du village de Hochwald, que Sigmund a sauvé de la horde d'un chevalier du Chaos. Les PJ ont réussi à obtenir une carriole avec laquelle ils transportent leurs vivres, le coffre de Herzrein et la fortune du Héros destinée à leur permettre ce voyage.

Les environs sont sinistres, la nature se remet avec peine de l'invasion. Les Hommes-Bêtes rôdent en nombre dans les bois, les Peaux-Vertes se font plus audacieuses. Les PJ savent qu'ils vont traverser un *nomans land*, jusqu'au village de Schwardorf. Ils ne pourront compter que sur eux même jusque là.

Inquiétez les ! La forêt les entoure, le chemin est étroit et boueux. Bien souvent il faudra se mettre à plusieurs pour dégager la carriole d'une ornière (ajouter les Forces, en cas d'échec la carriole reste coincée et les personnages se vautrent dans la boue, il faut réessayer !). La pluie ne cessera de tomber qu'à l'approche de Schwardorf. Le feu de camp des PJ demandera les plus grands soins, et ils auront toutes les peines du monde à trouver du bois sec. Un point positif, le chemin descend la plupart du temps, c'est moins pénible pour la carriole.

Faites entendre aux PJ des bruits inquiétants, mettez les sur leurs gardes. La nuit d'étranges hurlements émaneront de la forêt. Ce ne sera que des loups, que la faim amène à rôder si près des hommes. Libre aux PJ de leur faire la chasse s'ils le veulent.

Faites leur même apercevoir un Homme-Bête de loin. Ils se croiront alors suivis. Si les PJ décident de prendre les devants et de traquer la créature, s'ils réussissent le pistage, ils trouveront les traces d'un ancien campement, vide. Ils se sont fait piéger ! Ils vont devoir se battre ou fuir car les autres jaillissent pour se battre. Dans le cas où vous choisissez l'homme arbre blessé ne faites pas jouer cet épisode (le campement est vide).

Vos PJ doivent avoir l'impression de vivre sous une constante menace, et d'être seuls au monde.

Les PJ en ont pour quatre jours de voyages. Le dernier jour ils passeront par les ruines d'un hameau, de trois maisons, dont il ne reste plus que les fondations. Comment s'appelait le lieu ? Plus personne ne s'en souvient, il a été emporté dans la tourmente de la guerre. Les PJ savent juste qu'ils sont proches de Schwardorf.

Épisode 2 : Une femme aux abois

« Le bruit de la cavalcade se rapproche rapidement. Un cavalier débouche de la crête boisée que votre chemin contourne paresseusement. L'inconnu, empêtré dans sa robe, monte en amazone : une femme. Manifestement, elle essaye d'échapper à ses deux poursuivants. Vu leurs têtes et leurs arbalètes, ils ne lui veulent certainement pas du bien. La femme vous a repérés, et galope désormais à bride abattue dans votre direction. Les routes de l'Empire ne sont plus aussi sûres qu'avant. »

Il s'agit de Margitte Wigstein. Elle fuit deux membres de la secte des Réprouvés. La malheureuse a engagé une bande de gros bras pour l'escorter, elle et sa servante Brunehilde, jusqu'à Hochwald. Mais c'est à Schwardorf qu'elle a compris que ces individus étaient des mutants. Sa servante, horrifiée, n'a pu cacher son jeu. Les sectateurs n'ont pas hésité à l'exécuter. Brunehilde a permis au moins à sa maîtresse de s'enfuir, mais deux des affreux sont des cavaliers.

Peu de gens se rendent à Hochwald, et le destin a réuni sur le même trajet les sectateurs et Margitte. Le Vieux Monde est horriblement petit...

Les deux mutants feront feu chacun une fois avant de s'enfuir. L'un vise le cheval, l'autre sa cavalière. Ils ont chacun un malus de 10% au CT.

Les PJ montés peuvent les prendre en chasse. Faire un test d'opposition avec les mutants (agilité) . Si les PJ rattrapent les cavaliers, ceux-ci se battent à mort : les Réprouvés estiment qu'aucune pitié ne leur sera accordée.

Si les PJ capturent un mutant, il ne parlera que sous la contrainte. Tout ce qu'il sait, c'est que leur chef guette un convoi. Escorter Margitte était une excellente raison pour qu'une bande armée prenne le chemin de Hochwald sans éveiller les soupçons. Où sont ses camarades ? Ils étaient à l'auberge de Schwardorf, mais il doute qu'ils y soient restés après que l'autre sal... ne se mette à hurler *« Des mutants ! »*.

Margitte réalisera vite qui sont les PJ. Cela ne la mettra que plus mal à l'aise. Elle doit la vie aux PJ. Elle sera reconnaissante envers les PJ qui auront un comportement galant ou chevaleresque à son égard, elle ignorera les brutes. Elle donnera sa version des faits :

« Je montais à Hochwald avec ma pauvre Brunehilde, j'avais appris la mort du célèbre Herzrein et on m'avait dit que la cour de l'Empereur était venue se recueillir sur la tombe du défunt. Hélas, j'ai été mal informé, et je n'ai réalisé que trop tard mon horrible méprise en croyant m'être assurée la protection de mercenaires honorables. J'en avais engagé quatre, puis six autres « des leurs » nous ont rejoint. J'aurais dû me méfier. Tout le monde a fui quand ils ont assassiné ma servante, comme des sauvages. Peut-être voulaient-ils rançonner ma famille ? Ou pire ? Ô, ma pauvre Brunehilde, comme tu me manqueras ! Je ne désire plus qu'une chose, retourner à ma douce Talabheim»

Le mensonge de Margitte est une demi-vérité, comme vos PJ le savent, il a été question quelques jours d'une visite de l'Empereur, mais les affaires d'Etat... Margitte connaît le nombre des Mutants (10), mais ne se rappelle plus leur armement. Margitte promet aux PJ qu'ils seront récompensés s'ils acceptent de la ramener à Talabheim (s'ils ne le proposent pas).

Schwardorf peut être atteint ce soir. Margitte y a normalement toutes ses affaires (sur un âne, affectueusement appelé Tristan). La forêt et le terrain accidenté fait que les PJ sont obligés de passer par le village.

Épisode 3 : La nuit des mutants

« Situé au creux de la vallée, cerné de quelques champs en friches peu à peu envahis par la forêt, le village de Schwardorf n'a pas l'air accueillant. Sa palissade de bois montre ici et là des traces d'incendie, et ses portes ne sont plus que souvenir. Plusieurs maisons ont elles aussi été la proie des flammes. Les seuls signes d'activités se concentrent autour de l'auberge, ou du moins du bâtiment en faisant office. Les survivants de la Tempête du Chaos s'efforcent certainement de retourner à une vie normale, mais vous savez qu'après une guerre, la misère pousse souvent les hommes au brigandage. Schwardorf n'en reste pas moins une étape obligatoire... »

Les villageois ont pris une saine habitude : fuir. Ils sont revenus une fois que les mutants ont déguerpi (ceux-ci ont été averti de la venue des PJ par les deux cavaliers, et/ou ont compris que quelque chose n'avait pas tourné rond). Depuis les hauteurs boisées, ils surveillent le village (difficulté –30% pour détecter le guetteur en haut d'un arbre, la nuit tombe). Si les PJ repèrent les Mutants, à eux de voir s'ils les débusquent de nuit, en pleine forêt...

Les villageois ont placé le corps de Brunehilde dans une grange délabrée, pour la mettre à l'abri des charognards avant de l'enterrer anonymement, comme tant d'autres. Margitte insistera pour qu'on enterre la malheureuse avant de quitter Schwardorf.

L'auberge du *Joyeux bûcheron* n'a plus de joyeux que le nom. Mais c'est encore le plus grand bâtiment du village, et les réserves cachées de Peter, dit le gros brun, sont d'un précieux secours. Peter s'efforcera d'accueillir dignement les PJ, et conspuera les maudits Mutants qui ont tué la pauvre domestique de Madame. Les villageois se font tout petit dès que le nom de Sigmund Herzrein est prononcé. « *Un grand homme, pour sûr, sauf vot'respect y en faudrait plus des com'ça* ». Notons que les PJ sont les seuls à pouvoir s'offrir une nuit chez Peter, les villageois s'approprient les maisons ou les ruines alentours.

Les Mutants attaqueront les PJ à minuit, dans l'auberge (ils ont repéré les lieux, et passeront par la poterne de service). Leur objectif est de voler la carriole et le coffre. Des PJ méfiants voudront peut-être loger dans une maison, au lieu de l'auberge. Le vrai problème, se sont les traces de la carriole, elles indiqueront nécessairement où sont les PJ, à moins qu'ils ne songent à les dissimuler. S'ils rusent bien, les PJ peuvent tromper les Mutants et peut-être les surprendre. Si les PJ capturent le chef des Mutants, voir sa fiche pour le faire parler.

Les Mutants se battent à mort. Toutefois, ils ne cherchent pas l'extermination des PJ. Les PJ peuvent donc les laisser fuir avec le butin si ça va mal. La carriole contraint à ne prendre qu'un seul chemin, vers Braustadt cette fois. Alors ce sera au MJ d'organiser la poursuite jusqu'à la ville. Il y a fort à parier que la carriole ne verse dans le fossé, sous l'effet de la précipitation...

Margitte essayera, pendant la nuit, d'approcher du coffre. S'il y a un PJ qui le garde, elle prétextera venir chercher du réconfort, quitte même à faire du gringue au PJ. Son idée est de mettre le feu avec la lanterne et l'huile. En cas de bagarre distrayant les PJ, c'est facile, c'est aussi possible lors d'une scène particulièrement chaude « *oups ! la lanterne* ». Si Margitte estime n'avoir aucune chance, elle attendra une meilleure occasion. Si les PJ devinent son manège, regardez sa feuille de PNJ pour voir ses réactions.

Le feu détruit le couvercle en 16 rounds. Celui-ci sera noirci et sa serrure ne fonctionnera plus, on pourra facilement arracher le couvercle. Malheureusement, il ne faut que 8 rounds pour que le feu n'altère la peinture à l'intérieur du couvercle, rendant impossible l'identification du fils de Herzrein. À la vue de la fumée les PJ réagiront peut-être à temps (attention, dégât du feu 2.).

Épisode 4 : En descendant la Brau

« Les cours d'eau de l'Empire irriguent ce dernier avec la prodigalité propre à Taal. Grâce à la Brau, vous allez enfin voyager avec plus de confort. En effet, à Braustadt vous devriez pouvoir louer une péniche pour rejoindre la Talabec, puis enfin Talabheim. C'est nettement plus plaisant que les boueux chemins de campagne, et cela limite les mauvaises rencontres. Braustadt semble déborder d'activités, sous le flux de réfugiés venus s'y abriter. Sans aucun doute, des fortunes vont se bâtir ici, et de pauvres bougres vont y perdre leur dernier cliquet. »

Braustadt est un modeste bourg ordinairement de 600 habitants, passé au double avec la guerre. Les PJ trouveront à se loger (ils ont les moyens, eux) au « *Brochet aux cèpes* », auberge fluviale tenue par la famille Jungeman. Les PJ doivent chercher à s'embarquer.

Les PJ ne trouveront qu'une seule péniche encore disponible, la *Fille du Reik*, et son capitaine Gerardt Wasserpruf. Les PJ devront négocier le prix, car pour aller à Talabheim il demandera 15 pistoles par jour par PJ (il y a 6 jours de voyage). Les PJ peuvent vendre la carriole.

« La Fille du Reik est une péniche que l'on pourrait dire dans la force de l'âge. La coque n'est plus de première jeunesse, mais l'ensemble du bâtiment affiche encore une certaine solidité. L'équipage la brique régulièrement et les cordages sont solides. Non, il y a des bateaux bien pire que la Fille du Reik. »

Gerardt n'a qu'un seul passager, un Halfling dénommé Bruno Piedvelu, joyeux luron qui paye son voyage avec ses talents de cuisinier. Bruno n'est évidemment que Marius Piedpansu. Il prétend se rendre à Talabheim pour trouver un boulot de cuisinier chez un cousin.

Il y a trois jours de descente (bon sens du courant) jusqu'à l'écluse qui permet de franchir le « cataracte » de la Brau, pour rejoindre le Talabec. Il faudra trois jours pour rejoindre la cité. Margitte est la prisonnière des PJ ? Ils peuvent la remettre aux autorités de Braustadt. Elle n'aura aucun mal à obtenir sa libération. Personne n'a le droit de traîner une femme ligotée en ville sans que l'on s'inquiète. Soit les PJ la laissent ici, soit ils obtiennent un sauf-conduit de la garde de Braustadt pour la mener en jugement à Talabheim.

Si Margitte ne s'est pas trahie, elle essaiera le coup de l'incendie la nuit au « Brochet aux cèpes » (les PJ y passent au moins une nuit). Si vraiment cela lui semble impossible, alors elle embarquera avec les PJ et essaiera sur le bateau.

Le problème, c'est Bruno/Marius. Il va assaisonner son plat de somnifère (une plante fournie par son employeur, la *Morphéa Expedita*), pour tout le monde. Des PJ au palais sensible remarqueront peut-être le drôle de goût. Sinon, faites effectuer des jets d'Endurance aux PJ. S'ils ratent, ils sombrent dans un sommeil de plomb (tout l'équipage succombe). Marius a prévu de tenir la barre pour atteindre l'écluse.

Si des PJ sont encore conscients, Marius prétextera qu'il ne fait que sauver la mise à tout le monde, le batelier ronfle ! Notons qu'un bon seau d'eau glacée réveille un PJ (mais malus de -5% à toutes les actions pendant six heures, le temps d'éliminer les effets de la drogue).

À l'écluse, les six complices de Marius sauteront sur le pont. L'objectif est de voler le coffre. Ils prendront des bateliers, des PJ, ou la famille de l'éclusier en otage s'il y a de la résistance. Ils chargeront le tout sur leur carriole à eux. Le MJ organisera une course poursuite. Les PJ feront peut-être descendre leurs chevaux de la péniche. L'éclusier a aussi une carriole et deux chevaux, car... autant l'avouer, il fait aussi dans la contrebande (c'est comme ça que Marius savait où frapper). La poursuite commence ! S'il le faut, une roue de la carriole des méchants se brisera, les chemins du Vieux Monde ne sont guère carrossés. Les PJ pourront tout ramener à la péniche, qui reste le moyen le plus « sûr » et le plus rapide.

Épisode 5 : Au cœur de l'Empire

« *Le rempart impressionnant que constitue le cratère au fond duquel repose la fière cité de Talabheim est renforcé par de nombreuses tours et bastions. La Talablec est la seule voie d'eau permettant d'entrer dans la cité. C'est au port de Talagaad que vous mène La Fille du Reik. Pour l'étranger arrivant la première fois dans la capitale du Talabecland, il paraît pure folie que de vouloir un jour prendre d'assaut la cité. Mais on pensait de même pour la redoutée Middenheim, et il s'en est fallu de peu qu'elle ne s'écroule avec la montagne qui l'abrite. »*

Si la venue des PJ est attendue par messenger, leur jour d'arrivée est inconnu. S'ils ne s'annoncent pas, personne du Grand Temple de Véréna ne viendra les accueillir. Par contre, ils sont guettés, et Friedrich saura aussitôt qu'ils ont débarqué, tout comme Stefan Walter. Des gamins iront prévenir qui de droit.

Le capitaine de la *Fille du Reik* tient à son bateau et refusera des manières de contrebandier : c'est à dire débarquer les PJ de nuit, en secret. Ils peuvent néanmoins le menacer (hé oui), ou obtenir que lui et son équipage mentent sur ses passagers. Néanmoins, le subterfuge ne tiendra pas longtemps (au gré du MJ) un batelier ça boit, ça cause.

Si Margitte est la prisonnière des PJ, ils sont dans la même situation qu'à Braustadt, tout comme avec des prisonniers en plus (Marius, etc.). Le nom de Herzrein fait autorité auprès de la garde (ils ont été prévenus par le Grand Temple). Margitte se fera libérer facilement... par Von Schönbein. On retrouvera son corps dans la rivière deux jours après l'arrestation, si les PJ ne règlent pas l'affaire avant. Marius connaît bien le geôlier, il y a pire, et Clément Delagrave veillera à ce qu'il ne soit pas inquiété, dans son intérêt. Par contre, les petites frappes...

Si Margitte n'a pu agir, elle reste auprès des PJ pour renseigner Von Schönbein (le messenger de celui-ci la rencontrera en secret, au PJ de les surprendre), quitte à jouer l'amoureuse. Au MJ de voir quelles informations elle peut apprendre à l'aristocrate.

Si Margitte est du côté des PJ, elle peut donner de fausses informations à Von Schönbein *via* le messenger.

Les PJ doivent décider s'ils remettent le coffre et l'épée au Temple tout de suite. S'ils savent que Delagrave, un prêtre !, est suspect, ils hésiteront peut-être.

S'ils vont au Grand Temple, voir *l'épisode 7, au Grand Temple*.

Pour porter le coffre, où les PJ s'en chargent, ou ils louent une carriole (gênant dans les rues) ou ils payent deux porteurs. Si les PJ ont confiance, ils peuvent engager des hommes de main pour garder le coffre.

Les PJ logent au « *Pistolier du Stirland* », Herntz Gutshot, un ancien pistolier, a de la place pour eux. Ils peuvent se renseigner sur la ville, test commérage facile (voir tableau fin scénario).

Les PJ sauront vite qu'il y a eu un scandale. L'affaire à deux semaines maintenant, mais comme le nom de Herzrein a été prononcé, on ne l'a pas encore oublié.

Les PJ peuvent décider d'aller voir Clément Delagrave : *Épisode 7 Au Grand Temple*

Les PJ peuvent décider d'aller voir Friedrich Von Schönbein : *Épisode 8 l'Hôtel Schönbein*.

Les PJ peuvent se mettre à chercher le peintre du tableau : *Épisode 9 La peinture à l'huile*

Les PJ peuvent aller voir la mère de Hans Hart : *Épisode 10 Elle va mourir la mama*

Les PJ peuvent décider d'aller voir Hans Hart/ Wilhelm Herzrein : *Épisode 11 la Tour Magnus*

Si les PJ sont bloqués ou ont tout appris, voir *l'Épisode 12 le retour des mutants*

Dans tous les cas, il n'échappent pas à *l'Épisode 6, un visiteur indélicat*.

Épisode 6 Un visiteur indélicat

« Une petite troupe de gros bras menée par un individu plus richement vêtu se dirige délibérément vers vous. Leur chef a le port suffisant d'un domestique ayant sous ses ordres des malheureux qu'il fait trimer sang et eau. Il porte la livrée de son maître : un soulier surmontant deux épées entrecroisées ».

Un PJ compétent en héraldique reconnaît les armes des Von Schönbein, une puissante famille.

Friedrich Von Schönbein enverra le plus tôt possible son régisseur faire une proposition d'achat au PJ (avant que les PJ n'aillent au temple, sinon après, soulagé que le Temple ne garde pas le coffre). Pour appuyer ses propos, Schönbein a fait accompagner son homme de six porteurs de gourdins.

Le Régisseur abordera les PJ de préférence à leur auberge, mais il le fera dans la rue s'il n'a pas le choix. Son offre est la suivante :

« Mon maître, qui était un parent du célèbre Sigmund Herzrein, désire avoir un souvenir de lui, pour rappeler aux siens la mémoire de ce grand homme. Il est prêt à racheter ce coffre un bon prix. »

Ce qui est exact, le régisseur à sûr lui 200 couronnes ! Il commencera ses proposition à 50. Herbert, le régisseur, sait que son maître VEUT ce coffre. Si les PJ son trop gourmands, Schönbein lui a ordonné de passer aux menaces. S'ils ne cèdent pas, aucun combat ne doit être déclenché. En ce moment, Friedrich a assez d'un scandale sur les bras.

Attention ! Les PJ doivent éviter de verser le sang. S'ils rossent, voir blessent quelques hommes, cela n'aura aucune suite : le nom de Herzrein les protège encore. S'ils tuent, Friedrich Von Schönbein s'en plaindra ouvertement et les fera pourchasser par la garde de la ville. Les PJ pourront trouver asile au Grand Temple de Véréna.

Si les PJ n'avaient jamais encore entendu parler de Schönbein, ils vont sûrement commencer à s'intéresser à lui.

Si les PJ laissent le coffre sans surveillance, et que Margitte travaille pour Schönbein, celui-ci enverra son Régisseur le réclamer à l'auberge. Heureusement que Hernst Gutshot à le sens du client : « on n'entre pas dans la chambre ! ». Et il a deux pistolets.

Épisode 7 : Le Grand Temple

« Avec sa façade à colonnes pourvue d'un bas-relief représentant une chouette, juste au-dessus de l'entrée, le Grand Temple de Véréna de Talabheim est d'une grande sobriété, tout en respectant les règles académiques propres à ce type de bâtiment. C'est ici que l'on cherche la Vérité et le Savoir, et cette quête est celle de toute une vie. »

Les PJ doivent normalement déposer l'épée de Herzrein, Justice, au Temple. Le Grand Prêtre, Andreas Recht, les y attend. Le Grand Temple ne leur offrira pas le gîte, les Temples de Véréna ne sont pas faits pour accueillir de grands groupes de fidèles : la Raison et la Justice, peu de personnes ont le temps de s'y consacrer dans le Vieux Monde.

La cérémonie de remise de l'épée, sera présidée par le Grand Prêtre, assisté de tout le clergé local de Véréna. Andréas accrochera l'épée au mur en face de l'entrée du Temple, pour rappeler à tous que Véréna ne badine pas avec la Justice.

Le Grand Prêtre parlera en privé aux PJ, dans la pièce des secrets (où il ne pourra rien répéter de ce qui c'est dit dans cette salle) :

« Vous êtes les derniers compagnons de Sigmund Herzrein. Il y a un enfant en prison, Hans Hart, qui prétend être de son sang, et que Friedrich Von Schönbein a fait enfermer. Je crois n'avoir rien de plus à ajouter. » Et il sort.

Recht ne peut s'impliquer plus, car il doit ménager l'aristocratie qui verrait très mal que les prêtres de Véréna se mêlent de leurs coucheries et autres bâtards. Mais comme il s'agit cette fois du fils d'un Héros du culte, il s'est permis d'agir et de mettre les PJ sur le coup.

IMPORTANT : le temple ne conserve pas le coffre, mais si les PJ le demandent à Andreas Recht, celui-ci n'y verra aucun inconvénient. Personne ne viendra le chercher ici, à la grande contrariété de Von Schönbein. De plus, le temple peut offrir l'asile à des PJ recherchés.

Au temple vit Clément Delagrave, le représentant de l'Ordre des Mystères (pour en savoir plus sur l'Ordre, livre de base p187). Il ne tentera plus rien contre les PJ, et essaiera de se faire oublier, même s'il sera là quand les PJ remettront solennellement l'épée au Grand Prêtre.

Si les PJ demandent à voir Clément, celui-ci sera très mal à l'aise. Ils peuvent vite le faire mettre à table. Il confessera que :

« Herzrein était de petite noblesse, mais il est parvenu à épouser la sœur de Friedrich Von Schönbein, Hildegarde. Nous savons au temple qu'il a été infidèle, et que cela a provoqué le suicide de son épouse. Ce fut après ce drame, se sentant coupable d'avoir vécu dans le mensonge, que Sigmund a rejoint le Temple. Il a été envoyé très vite en mission, et lors d'un voyage à Altdorf il est entré dans l'Ordre des Mystères. Ce fut au cours de ses recherches, à l'aide de MES travaux, qu'il découvrit Justice. C'est à partir de là qu'il a quitté l'Ordre des Mystères pour fonder son propre Ordre dédié à Véréna, l'Ordre des Justes. Ce n'était qu'un ambitieux. » S'ils insistent, ils peuvent obtenir de Clément :

« Oui, il avait une maîtresse, et un enfant. Même qu'il a fait reconnaître le nourrisson comme son fils légitime... Mais tous sont morts tragiquement, avec la propre mère de Herzrein, peu de temps après son départ de Talabheim. Oui, tous les biens sont revenus à Von Schönbein. Celui-ci avait assez d'influence alors pour envoyer le jeune initié Herzrein loin de sa cité natale... »

Andreas Recht, soucieux du sceau de secret, lui, ne dira rien de ce qu'il sait aux PJ. Par contre, s'il apprend le comportement de Clément (dont il a de sérieux doutes), il écrira au Chef de l'Ordre des Mystères à Altdorf pour le faire destituer. Cela peut servir à impressionner Clément que de lui rappeler ce châtement.

Episode 8 : L'hôtel Von Schönbein

« La demeure des Von Schönbein est comme leur nom, grandiose et reluisante. Elle rappelle combien le destin choisit d'un côté ceux qui auront tout, et de l'autre l'immense majorité qui se sacrifiera pour ces quelques privilégiés. L'hôtel particulier des Schönbein est sculpté de bas reliefs évoquant des héros de l'Empire des origines au siècle dernier. Les vastes fenêtres valent à elles seules une fortune. Les armoiries de la famille, un soulier rouge surmontant deux épées d'argent entrecroisées sur de l'hermine, sont exposées à la vue de tous au-dessus de l'entrée de la cour intérieure. Comme dans toutes les grandes maisons, il y règne l'agitation digne d'une ruche. Cependant, la présence de deux gardes adossés contre le porche indique que tout ne va pas aussi bien qu'il se devrait. »

Si Margitte travaille toujours pour Friedrich, elle leur conseillera d'aller le voir, il payera bien le coffre, et après tout ce n'est qu'un coffre. Si Margitte aide les PJ, elle leur conseillera la finesse, pour voir jusqu'où Schönbein peut aller.

Les PJ peuvent avoir envie de voir le dénommé Friedrich Von Schönbein, dont ils ont entendu parler.

Celui-ci se fera un honneur de les recevoir s'ils en font la demande très officiellement. Les PJ ont connu le célèbre Herzrein, son ancien beau-frère.

Par contre si les PJ tentent une mission commando, il faut savoir que Von Schönbein à actuellement chez lui dix gardes, rien que ça, suite à l'intrusion fort désagréable de cette tête brûlée de Hans Hart/Wilhelm Herzrein.

Si les PJ se montrent corrects, ouverts, à l'égard du noble, voilà sa version :

« Sigmund a fait du tort à ma famille, par le passé. Mais ses exploits au service de Véréna ont fini par laver la souillure qu'il avait faite, et je regrette amèrement sa mort. Cela me fait penser que j'aimerais beaucoup garder comme souvenir pour la famille Von Schönbein un objet de lui ».

On devine aisément lequel. Friedrich est chez lui, et il proposera d'acheter le coffre. Il peut offrir jusqu'à 500 couronnes ! Oui, pour un coffre. En cas de refus obstiné des PJ, il s'emportera et leur ordonnera de partir, avec en souvenir « *Vous comprendrez ce qu'il en coûte de se moquer de Friedrich Von Schönbein !* ».

Si les PJ sont désagréables et parlent du jeune homme qui s'est introduit :

« un jeune fou, qui pense pouvoir impressionner un Von Schönbein ! Ce n'est pas la première fois que l'on veut nous voler. Mais là, oser être le fils de Herzrein ! Osez prétendre que des crimes ont été commis ! C'est salir l'honneur de ma famille ! ». Il se calmera si les PJ approuvent, sinon ils devront sortir.

Si les PJ accusent directement Von Schönbein, il leur demandera de sortir. Par contre, s'ils sont accompagnés des autorités, alors voir *Episode 13 le jugement final*.

Des PJ subtils aborderont peut-être les domestiques qui vont et viennent de l'hôtel. Tous savent que le maître les fera battre, voire pire, s'ils parlent trop. Mais un PJ sympathique et/ou généreux obtiendra peut-être l'information suivante :

« Ce qui est sûr, c'est que ce garnement a tourné les sangs du maître en venant l'accuser chez lui, devant ses invités ! C'est vrai qu'à l'époque, la mort de Madame Hildegarde, c'était une méchante chose, on ne plaisante pas avec ça. Le Régisseur est allé plusieurs fois dans certains quartiers recruter des vauriens, pour que plus personne ne disent des choses à tort et à travers. » Donc Von Schönbein s'est payé des gros bras pour de sales besognes.

N'hésitez pas à faire retrouver le corps d'un domestique dans la Talabec si jamais les PJ leur font prendre des risques.

Épisode 9 : La peinture à l'huile.

Des PJ méthodiques essayeront de savoir qui a pu peindre le tableau plaqué à l'intérieur du couvercle du coffre. Le problème, c'est qu'il n'est pas signé.

En se renseignant, les PJ apprennent facilement qu'il y a des ateliers de peintres près du quartier étudiant. Un artiste pourra reconnaître qui a fait cela (moyennant quelques pistoles si les PJ ne sont décidément pas des gens aimables). Si les PJ ont Margitte avec eux, elle connaît un jeune peintre prometteur, Dietrich, qui se fera un plaisir de les conseiller. Le tableau est reconnaissable comme étant l'œuvre de Karl Augenblitz. Son adresse est connue.

« Proche de l'université, la rue de l'atelier d'Augenblitz porte les stigmates de la vie étudiante : plus que partout ailleurs, il faut regarder où l'on met les pieds. Cependant, si extérieurement la petite bâtisse, serrée entre deux grosses, ne paye pas de mine, elle est néanmoins en pierre et orientée au sud. On peut difficilement faire mieux comme place au soleil, quand on est artiste. »

Le problème, c'est que Karl Augenblitz n'est pas là, il y a juste son apprenti. Mais personne ne répondra, pourtant la porte est entrouverte. Klaus git, le crâne fracassé. Il a dû chuter d'un tabouret alors qu'il voulait accrocher une toile au mur, parmi tout le bastringue de l'atelier. Des PJ minutieux, avec une fouille et des jets en perception, verront que le tabouret... a du sang séché, mal essuyé. C'est l'arme du crime.

Si les PJ préviennent la garde, l'affaire sera classée, sauf s'ils précisent que c'est une mise en scène. Mais l'enquête piétinera.

Où est passé Augenblitz ? Un peu partout il y a des croquis manifestement pris dans une taverne, et il y a même des dessins de la façade. L'enseigne représente une jeune femme la tête en bas, les jupons relevés. Les voisins connaissent la taverne préférée du peintre.

« La pucelle retroussée a tout du bâtiment insalubre que l'on s'attend à trouver dans un quartier mal famé. Façade jamais ravalée, enseigne à la peinture écaillée, rares fenêtres au verre grossier noir de suie. Il faut une grande soif ou beaucoup de courage pour oser pousser la porte grinçante de cet établissement. Pourtant, c'est ici, que bien des pauvres de cette vaste cité viennent chercher un instant un peu de rêve et d'évasion. Rien de tel que les vapeurs d'alcool pour vous faire voyager, vous aider à fuir un quotidien de peine et de souffrances. »

Karl cuve son vin. Les PJ n'obtiendront rien de lui tant qu'il ne l'auront pas fait dessaouler. Quand il saura qui ils sont, il réclamera de voir son tableau, de le garder. Après tout, il l'avait donné. La mort de Klaus l'attriste, et Karl ne comprend pas pourquoi on l'a tué. C'était un garçon plutôt doué, mais toujours trop pressé : il se voyait déjà peindre pour la haute noblesse. Si les PJ arrivent à amener Karl à parler de façon plus intime de Herzrein (notamment, en lui redonnant quelques verres...) :

« Sigmund était un vrai bout en train, rien à voir avec le Monsieur Justice qu'il est devenu, comme j'ai appris par la suite. Il venait souvent à la pucelle, c'est là qu'on s'est connu. C'est là qu'il a rencontré Hilda. Mais il était noble, et il s'est marié avec une femme de sang. Mais c'est là le plus fort, c'est qu'il n'a pas quitté Hilda. Ils ont eu un p'tiot, et il m'a demandé de peindre leur bonheur, je m'en souviens encore. Puis le drame est arrivé. Je sais pas trop quoi, son épouse est morte et il a dû se faire clerc. Je ne l'ai revu qu'une fois, quand il venait juste d'être initié et qu'on l'envoyait au loin de Talabheim. Il m'a demandé le tableau, j'ai pas pu refuser. Je me rappelle qu'il pestait contre son beau-frère. Il disait que c'était lui qui avait fait jouer ses relations pour l'expédier loin de sa maîtresse et de son fils. Une sale histoire. »

Augenblitz voudra retourner à son atelier, suite à la mort du « p'tit ». Si les PJ le laissent faire, sans l'escorter, sans le faire garder, sans le suivre, alors il se fera assassiner par deux sbires de Schönbein. Sinon, ils auront peut-être une chance de le sauver.

Épisode 10 : Elle va mourir la mama

« Paola Hart partage une maison louée vraisemblablement à un bourgeois de la ville. Le bâtiment, sur deux étages, semble dater des premiers temps de Talabheim. Le torchis des murs s'effrite, et il y a de dangereuses lézardes apparentes. La fumée des cheminées a copieusement noirci toute la partie haute, alors que la boue et les déchets ont crotté le rez-de-chaussée, là où se tient une échoppe de savetier. Malgré cette misère, le linge tendu entre les maisons, les courses poursuivies des enfants, les jappements des chiots, rappellent que la vie vaut la peine d'être vécue. »

Les PJ auront peut-être l'idée, une fois qu'ils sauront l'identité du gosse qu'a fait enfermer Von Schönbein, de se renseigner s'il a de la famille. L'information n'est pas trop difficile à trouver.

Pour entrer, les PJ devront se montrer soit très diplomates (en insistant qu'ils veulent aider son fils), soit brutaux (ils cassent la porte). Certes, s'ils sont plutôt Roleplay Paola sera plus disposée à parler.

Pourtant, elle préfère se taire : elle a été menacée. Les PJ doivent la convaincre qu'elle a plus à gagner à parler qu'à se taire. S'ils lui jurent d'aider son fils par tous les moyens, elle parlera (ou alors, il faudra la torturer...).

« Je me souviens de cette nuit, une nuit sombre, ni Morrslieb, ni Mannanslieb n'était visible dans le ciel. Johannes est rentré brusquement, comme souvent après qu'il venait de... de gagner notre pain. Je ne dormais pas. Je n'ai jamais pu dormir quand il partait... travailler. Et j'avais perdu mon petit Hans, si peu de temps avant. Je le revoyais dans ses petites langes, qui avaient coûté si cher. Johannes serrait un paquet contre lui. C'était un petit bébé. Il était tout endormi, Johannes lui avait fait boire de la goutte, pour qu'il se taise. Il m'a dit que ce serait notre enfant. Que pour une fois, on pourrait pas dire que lui, Johannes Hart, était un homme sans honneur. J'ai eu très peur, je savais qu'il avait fait quelque chose d'effroyable. Mais j'ai compris que Johannes avait pris un risque terrible pour sauver le petit. Alors j'ai pleuré toutes les larmes de mon corps, et j'ai mené mon petit Hans dans son nouveau berceau. Le lendemain, quand j'ai appris la mort de la veuve Herzrein et de son petit fils, Wilhelm, j'ai compris. Je n'en ai jamais parlé avec Johannes. Il causait peu, mais c'était mon homme. Quand la guerre a frappé dans le nord, je l'ai supplié de pas y aller, il était plus tout jeune. Mais il m'a dit que c'était sa dernière guerre, qu'après on aurait assez de sous, et que le petit... »

Elle finira par éclater en sanglots. Oui, elle a tout dit au garçon le jour où, brisée, un mercenaire, un homme de Tilée, comme elle, est venu lui annoncer que Johannes ne reviendrait pas. C'était parce qu'il avait appris de Johannes que sa femme était Tiléenne que ce guerrier est venu lui apprendre la triste nouvelle. Mais valait mieux savoir, que de continuer à attendre...

Oui, elle peut apprendre aux PJ que Hans/Wilhelm a une magnifique marque de naissance, une large tâche sur le front : *« combien de fois des garnements lui ont lancé des pierres en le traitant de sale mutant... »*

Elle pourra apprendre que malgré son état elle a voulu aller voir son fils, mais que l'accès lui en a été fermement refusé, ce qui l'a bouleversé un peu plus.

De plus elle signalera aux PJ qu'elle a été menacée par deux brutes.

Les PJ feraient bien de protéger Paola après leur visite (fructueuse ou non). Sinon, le soir même ou le lendemain, elle chutera dans l'escalier. Et se brisera le crâne. S'ils surveillent l'endroit, il n'y aura pas plus de deux sbires pour procéder au meurtre, sauf s'ils savent que les PJ sont là. Alors ils attendront dans la rue (test perception moyen pour les repérer).

Épisode 11 : La tour Magnus

« Sinistre, toute de pierres noires, avec des pointes métalliques jaillissant tels des pics pour éviter les évasions, la tour Magnus domine le Talabec et le port de Talagaad de sa sinistre hauteur. Tel un gibet annonçant le triste sort réservé à ceux que l'on y enferme, elle évoque la justice dans tout ce qu'il y a de plus sévère, de plus barbare. »

Si les PJ veulent voir le jeune Wilhelm, Rolf le geôlier leur opposera un refus catégorique. D'ordinaire, avec un peu d'argent il autorise des visites. Par contre, il peut expliquer le pourquoi de son refus à des Pj sympas/ou généreux.

« Pensez donc, à peine que je mets l'oiseau en cage, un sacré enragé soit dit en passant, que j'ai d'la visite. Et pas n'importe laquelle, ça j'peux vous l'dire, à ouais, du gratin, et d'la crème du dessus encore. Le Grand Prêtre de Véréna lui-même. Il s'approche de moi et m'fait : « Rolf, des gens vont vouloir tuer le petit. Il n'y a que toi qui peut l'empêcher. Véréna le sait. Personne ne doit voir le garçon, même pas sa mère. Rappelle toi, que d'abord, tu travailles pour la Justice ». J'vous dit pas l'effet qu'ça m'a fait. D'habitude, de Rolf, tout l'monde y s'en fout, et v'là que le Grand Prêtre... Alors j'lui ai dit : « Pouvez compter sur l'Rolf, l'a jamais laissé crever un prisonnier, même pas d'faim ». Notez que depuis j'ai pas quitté ma tour. Ce qui m'a navré le plus, c'est quand j'ai dû chasser la vieille mère du p'tiot, mais le Grand Prêtre plaisantait pas. Et y a déjà eu deux fois d'la vilaine visite qu'est passée, et j'ai dû montrer le gourdin. Même qu'on m'a proposé des couronnes, oui, plein. Mais j'ai refusé, et vous savez pourquoi ? Parce qu'on me les a jetées, comme à un chien. Le Grand Prêtre, lui y sait qu'j'suis pas un putain de clébard ».

Les PJ ne pourront voir le gamin, sauf de force. Ce n'est pas conseillé, mais bon. Dans ce cas, ils le trouveront enchaîné au mur, et plutôt en sale état. Deux raisons à cela :

- il refuse de s'alimenter, il a peur qu'on l'empoisonne (mais il accepte quand même de boire).
- le bourreau de Von Schönbein est déjà passé, pour lui faire dire la vérité (autrement dit lui faire retirer ses propos), mais le Grand Prêtre de Véréna a pu obtenir une suspension de la question (torture). Notons qu'Andreas Recht a interdit que la mère vienne, pour éviter que dans son chagrin, d'un geste de désespoir, elle ne se tue avec le garçon.

Si les PJ l'enlèvent de force : il vous faudra improviser, mais l'*épisode 12* n'aura sûrement pas lieu. Ils pourront essayer l'*épisode 13 le jugement final*, mais c'est beaucoup plus difficile avec un évadé sur les bras. Ils auront intérêt à être éloquent.

Est-ce la peine de préciser que trop de violence mène à être poursuivi par la garde de Talabheim, aidée des sbires de Von Schönbein ? Il n'y aura peut-être plus que le prestige de Herzrein pour les sauver, et Andreas Recht, le Grand Prêtre.

Le Grand Duc de Talabecland, la plus haute autorité judiciaire avant la Cour impériale elle-même, a décidé que l'affaire devrait se régler entre Von Schöbein et le Grand Prêtre de Véréna. Autrement dit, le Grand Duc joue la montre et ne s'implique pas tant qu'aucun des deux partis ne l'y force pas. Mais gare à celui-ci s'il n'a pas assez de preuve le jour où il saisit la justice du Grand Duc. Pour ce jugement final, voir le très approprié *épisode 13 : le jugement final*.

Épisode 12 Le retour des mutants

« Il y a de l'agitation à la Tour Magnus. La garde va et vient, et les sergents aboient des ordres. L'impossible a dû arriver : un prisonnier s'est évadé. Vous avez comme une petite idée sur son identité. »

Quand vous le jugez propice, jouez cet épisode :

- les PJ sont complètement bloqués
- les PJ ont appris suffisamment d'éléments pour inquiéter Schönbein.

Stefan Walter est le chef de la Secte des Réprouvés. Ce qu'il veut, c'est récupérer Justice, l'épée de Sigmund, pour ensuite forcer le culte de Véréna à défendre la cause des Mutants. Le gamin n'étant peut-être pas le fils légitime de Herzrein, Stefan préfère l'échanger contre une valeur plus sûre aux yeux du culte de Véréna.

En ville, il a deviné que le Grand Prêtre Andreas Recht s'intéresse au sort de Hans/Wilhelm (oui, une des visites rendue au geôlier comportait des sbires de Von Schönbein. Ils ont parlé dans les tavernes, disant que Rolf défendait le prisonnier au nom du Grand Prêtre, ce qu'il aurait beuglé, gourdin en main).

Avec ce qu'il reste de sa secte, Stefan s'est infiltré par un passage secret. Le tunnel donne dans la cellule voisine de celle de Hans/Wilhelm, et débouche à la rivière. C'est une ancienne fosse d'aisance condamnée. Avec une barque, ils ont pris le large, à la barbe et au nez de Rolf.

Pour Von Schönbein, c'est du pain béni : il clame que c'est une preuve de culpabilité, et partout ses sbires vont essayer de tuer le gosse dès qu'ils le trouvent. La garde recherche mollement le fugitif.

Stefan fera envoyer un message par un gosse au Grand Prêtre de Véréna, qui préviendra alors les PJ :

« Justice pour tous. Donnez nous l'épée de Herzrein contre la vie de son fils. L'échange aura lieu ce soir à minuit, au dock Ribhof ».

On peut difficilement faire plus tranquille, c'est un entrepôt qui a brûlé il y a deux mois, et qui tient à moitié debout. Même les mendiants l'évitent.

Stefan Walter se cache en attendant dans sa boutique d'apothicaire avec son prisonnier. Avec quatre sectateurs il viendra en barques (deux), à minuit pile (il sort de chez lui une heure plutôt), le gosse drogué. Les Mutants sont des extrémistes, ils se battront à mort. Leur chef capturé, voir sa fiche.

Les PJ vont ils au rendez-vous avec la garde ? Andreas craint qu'elle ne soit corrompue par Von Schönbein. Il propose d'accompagner les PJ, pour servir de témoin de moralité et prouver que Hans/Wilhelm a bien été enlevé, ne s'est pas évadé. Recht ne se battra que pour défendre sa vie

ATTENTION, Friedrich a ordonné à ses sbires de la jouer fine : espionnez les PJ, suivez les ils vous mèneront sûrement au pigeon. Ou bien, guettez les PJ à leur retour chez eux. Les sbires ont ordre de tuer le gamin. Ils sont autant que le MJ le souhaite. Ils se battent jusqu'à ce que la moitié de leurs effectifs soient en blessure grave. Il peut être intéressant d'en capturer un : son témoignage est accablant pour le Régisseur de Von Schönbein (c'est lui qui a fait les tractations).

Si le gosse est tué, l'affaire des PJ ne va pas être simple

Épisode 13 Le jour du jugement

« Il y en a plus qu'assez. C'est aujourd'hui ou jamais que la Justice doit triompher. Véréna nous vienne en aide ! »

L'épisode 12 a précipité les choses. Il est exceptionnel que l'on enlève un prisonnier, et celui-ci a failli périr (ou est peut-être mort !). Pour Andréas Recht, le Grand Prêtre, c'est un signe de Véréna. Il faut agir. Il faut rétablir la justice qu'il sait bafouée.

Les PJ ont été les derniers compagnons de Sigmund Herzrein. S'ils ne se portent pas volontaires, il ira leur demander lui-même (et c'est très, très difficile de refuser).

Que doivent-ils faire ?

Ils sont les derniers compagnons d'Herzrein. Leur parole pèse lourd, s'ils ramènent des témoignages et des preuves matérielles.

Andreas Recht saisira la justice locale en clamant haut et fort que si on ne l'écoute pas, il saisira la Justice de l'Empereur. Ce qui est politiquement une véritable provocation. Par conséquent, le Juge Schmertz voudra bien réunir la Cour de Justice.

Celle-ci se tiendra... à l'hôtel Von Schönbein. Un vieux privilège des Von Schönbein leur permet d'obtenir qu'un jugement les concernant (qu'ils soient plaignants ou accusés) se déroule chez eux. Hé oui, c'est sa la vieille aristocratie.

On installera des tréteaux, des podiums, des bancs. Les gardes de la ville et ceux de Friedrich se regarderont en chien de faïence. Des nobles se seront déplacés pour assurer Von Schönbein de leur soutien... d'autres pour espérer voir sa chute. De même pour les grands bourgeois. Quand le Grand Duc du Talabecland va entrer dans la cour de l'hôtel, le juge et Von Schönbein seront aux petits oignons avec lui. Il y aura même l'Architecte de Sigmar. Il n'y a pas à dire, ça va être un jugement qui fera date à Talabheim.

Cela va se dérouler très simplement : les PJ exposent leurs griefs et leurs témoignages, et leurs preuves. Le juge pèsera tout cela, puis demandera à Von Schönbein de s'expliquer. Soyons clair, nous ne sommes pas dans une série américaine. Ici, c'est un Grand Prêtre de Véréna qui accuse un grand aristocrate. Le droit n'y a pas sa place.

Si les PJ ont :

- Le tableau avec la marque visible + Wilhelm (même mort) + Paola Hart + Klaus Augenblitz + le chef des mutants (pour confirmer que ce n'était pas une évasion) = A
- Wilhelm (même mort) + Paola Hart + Klaus Augenblitz + le chef des mutants (pour confirmer que ce n'était pas une évasion) = B
- Le tableau + Wilhelm + Paola ET Klaus OU chef mutant (Stefan) = B
- Le tableau + Wilhelm + Klaus OU/ET Stefan = C
- Wilhelm (même mort) + Paola Hart + Klaus Augenblitz = C

Tout autre résultat donne D. La présence de quelques sbires capturés permet de faire enfermer le Régisseur.

A= Von Schönbein sera soumis à l'ordalie (sort épreuve du feu p168) la question « as-tu fait assassiner la mère de cet enfant (Wilhelm) et sa grand-mère ». Von Schönbein hurlera que ses privilèges donne droit à un duel judiciaire, le Grand Duc lui refusera (fait comprendre aux aristos présents qui a le pouvoir...).

B= Von Schönbein réclame un duel judiciaire...et ça tombe bien, Maximus, le champion de justice est déjà là... Il faudra qu'un PJ se propose, où il y aura déni de justice (en gros, refuser le duel, c'est reconnaître l'innocence de Schönbein). C'est le PJ qui choisit les armes.

C= Von Schönbein obtiendra le duel judiciaire comme B mais il choisit les armes...

D= véritable camouflet pour les PJ et Recht. Le Temple devra verser une forte amende, et les PJ ont intérêt à quitter la ville...

Rumeurs et commérage

Rumeurs (à Schwardorf, Braustadt et Talabheim)

- 1 Dam, avec cette guerre, les impôts, c'est pas demain qui vont baisser. Heureusement qu'on l'a gagnée encore ! (vrai)
- 2 Avec c'te guerre, j'te dis qu'y en a qui s'en sont mis plein les poches sans prendre un seul coup sur l'coin d'la tronche (vrai).
- 3 Les Gobelins se massent en force dans la Drakwald, pour profiter que c'est partout le malheur (faux).
- 4 Il y a plein de prisonniers qui ont été emmené dans le Nord par les Hommes-Bêtes, de façon à servir de bétail pour l'hiver (faux).
- 5 Paraît que les Hommes-Bêtes élèvent les enfants qu'ils ont enlevés pour en faire des monstres (faux).
- 6 L'architecteur de Talabheim dit que le culte d'Ulric va sombrer peu à peu dans l'oubli (faux, mais il aimerait bien).
- 7 A Altdorf, l'Empereur va organiser un grand bal avec des gens costumés en créatures du Chaos, c'est une honte (faux).
- 8 On dit que Justice, la fameuse épée de Herzrein va être ramenée au Grand Temple de Véréna, à Talabheim (vrai).
- 9 M'étonnerait pas qu'il pleuve bientôt (vrai).
- 10 On dit que les Elfes vont revenir de l'au-delà de la mer pour soigner la forêt après l'attaque du Chaos (faux. Jadis, cela aurait pu être possible).

Test de commérage à Talabheim (difficulté +10%)

Degré de réussite :

- 0 Y a un p'tiot gars, il a foutu le boxon chez les Von Schönbein. Paraît qu'ça a mis l'ambiance, alors ils l'ont fait coffrer.
- 1 C'était le fils de Johannes Hart. Il disait que les Von Schönbein ont tué ses vrais parents, et qu'ils ont raflé tout l'héritage.
- 2 Le gamin accusait Friedrich lui-même, le chef de famille. Le gosse disait qu'il était le fils de Sigmund Herzrein, le célèbre Héros, qu'a été le beau-frère de Friedrich.
- 3 Le gosse est enfermé à la Tour Magnus. Y a sa pauvre mère, Paola, enfin si c'est sa vraie mère, qui en est tombée malade de le savoir là-bas.