

LA MILICE

La *milice* est une courte aventure pour *WJDR* destinée à faire comprendre aux joueurs que l'Empire est surtout composé de paysans, ces hommes ordinaires et qu'ils ont eux aussi leur lot d'ennuis, de tracas et doivent aussi combattre les émergences du chaos. Elle propose aux joueurs de servir de sergents instructeurs à une bande de paysans enrôlés dans la milice locale. Ce scénario a été rédigé dans le cadre du XXIème Concours de scénarios du forum de la *Cour d'Obéron* ayant pour thème, « des hommes ordinaires » et devant comporter l'élément suivant, un « décalage ».

INTRODUCTION

Cette aventure a été conçue pour être jouée par des personnages évoluant au sein de leur première carrière. Les personnages n'auront pas à se frotter à de puissants ennemis mais démêler une certaine forme d'escroquerie exercée par un membre d'une troupe de bateleurs qui bascule peu à peu vers l'archétype de l'Escroc.

Il est vivement recommandé que l'un des personnages dispose du talent

Commandement et qu'il ait ou se forme à une carrière proche de celle d'un sergent instructeur.

L'aventure commence dans n'importe quel village d'importance moyenne de l'Empire. Il constitue un peu le chef-lieu de plusieurs hameaux voisins. Le chef local a engagé les personnages pour s'occuper de la formation de sa milice.

SCENARIO

Les personnages ont été approchés par un officier local. Il a besoin d'hommes pour occuper le poste de sergents instructeurs à une bande de paysans faisant partie de la levée annuelle de la milice, du service annuel de 7 jours. Il leur propose 10 pa par personne pour la semaine en question. Ce n'est pas bien difficile et risquée.

Une fois les formalités et termes de leur engagement fixés, il les invite à rejoindre un village de moyenne importance là où doivent s'être rassemblés les paysans concernés. Il leur remet la liste d'enrôlement.

Arrivée en ville



Les PJ arrivent en ville. Le rendez-vous est fixé devant l'hôtel de ville. Un petit attroupement s'y trouve rassemblé. A votre arrivée, le groupe ne bouge et continue à discuter, geindre entre eux. Un **test de Commandement** permettrait d'y mettre bon ordre avant d'inspecter le groupe à l'aide de la liste d'enrôlement.

- Service militaire -

Des paysans, les hommes ordinaires de l'Empire doivent effectuer leur service à la milice. Les PJ fort de leur carrière ou expérience doivent mener toute cette petite troupe. Il leur arrivera une aventure. Ils doivent s'accommoder de leurs préoccupations et faiblesses d'hommes simples peu rompus à la discipline et aux conflits.

- Test de Commandement -

En ce qui concerne les **tests** à venir de **Commandement**. Le meneur de jeu applique au premier un malus **Difficile (20%)**. Par la suite, à chaque réussite, le prochain diminuera d'un rang de difficulté sans jamais atteindre le niveau **Facile (20%)**. Ceci reflète au fur et mesure l'aptitude des PJ de prendre le groupe de miliciens en main. Les PJ peuvent donc également appréhender cette maîtrise et affinités. Par contre chaque échec pourrait rendre le prochain **test** plus difficile à réussir, augmentant d'un niveau de difficulté.

• Manque à l'appel

Au passage en revue, il manque un homme. Celui-ci n'a pas répondu à la levée annuelle. Il convient d'aller sur place le lui rappeler. De plus ça fera marcher et manœuvrer le peloton. Tous vont devoir quitter la ville pour battre la campagne. La milice est mécontente, ils ne sont pas enchantés d'effectuer toute cette marche. Les paysans qui habitent la région sont raillés car c'est un gars du coin qui a fait faux bond et qui a obligé tout le monde à marcher jusque là. Quelques tensions qu'il faudra peut-être juguler et régler. La grogne est dans les rangs et les PJ doivent en tenir compte et satisfaire éventuellement les râleurs en promettant une punition exemplaire.

Une fois arrivée à la ferme où réside l'indiscipliné, il convient de l'appréhender discrètement sinon il prendra ses jambes à son cou à travers champs. Les hommes se riront des PJ en cas d'échec. Le prochain **test de Commandement** subira un **malus de 10%**.

• Déserteur

Un matin, il manque un homme, *Kurt Aisenweer*. C'est un fermier qui habite non loin d'ici peuvent apprendre les PJ auprès des autres miliciens. Ça oriente leurs recherches quant à la route à suivre. Il convient de remettre la main dessus question de discipline et de réputation.

Les PJ suivent la route qu'il doit avoir empruntée. En effectuant quelques **tests de Commérages** auprès des habitants de hameaux ou de voyageurs, de plus en plus difficile suivant les jours qui s'écoulent, les PJ peuvent glaner les informations suivantes : on l'a vu se débarrasser de son uniforme (malus de 20% pour le repérer parmi un groupe de personnes) ; il se déplace rapidement mais il s'épuise et a besoin de repos ; localisation de l'auberge/relais dans lequel il est descendu.

Il y séjourne dans l'une d'elle. La journée, il s'y repose. Le soir, il est près du feu à se nourrir. Il y restera une journée entière. L'arrivée des miliciens jette un froid dans l'auberge. On les regarde avec suspicion, pose des questions quant à leur présence, etc. On se radoucit par la suite lorsqu'on apprend le but de leur présence.

Le maîtriser dans son lit sera plus facile, avec un **test de Déplacement silencieux**, il pourrait être surpris s'il ne réussit pas son **test de Perception Assez difficile à Difficile (- 10% à -20%)** suivant le moment la journée (en plein journée, il dort profondément). Alors qu'au milieu de l'auberge, il tentera de fuir. Il est alors judicieux de garder les entrées mais il pourrait de passer par une fenêtre lors du combat et s'enfuir à toute jambe. Des patrouilleurs à cheval pourraient se lancer à sa poursuite et aider à sa capture s'il le fallait.

- **Vol d'uniforme**

Quand les PJ croisent des gens, ils sont interpellés par des paysans. Ceux-ci espèrent qu'ils ne vont pas encore leur réclamer le paiement de la taxe, une seconde fois ! Déjà qu'elle est perçue drôlement en avance. Face à l'étonnement des PJ et à leur probable questionnement, ils expliquent qu'ils ont été abordés par des hommes en uniformes, ceux de la milice et qu'ils leur ont réclamé l'impôt.

Apparemment, de vils imposteurs rançonnent les paysans en les abusant et en usurpant leurs pouvoirs et autorité. De fait, les PJ vont rencontrer dans les hameaux avoisinants d'autres serfs trompés. Ce sont des brigands en bande qui à l'approche d'un village enfilent quelques uniformes qu'ils ont volés et accostent les paysans en pénétrant dans leur village d'un air autoritaire.

Il est aussi possible que le vol d'uniformes s'organise au campement des PJ. Le vol n'est remarqué que le lendemain surtout si aucune garde n'avait été organisée ou si la sentinelle s'est endormie. Ça fera les pieds aux PJ alors qu'une garde aurait été aussi un bon exercice pour leur troupe.

A l'aide d'un **test de Connaissance générale (région) de difficulté variable** suivant la connaissance de la région des PJ, ils peuvent cerner la région où se déroulent les forfaits. Ces gens doivent sûrement se déplacer à pied ce qui ne leur permet pas d'aller bien loin et bien vite. En forçant le pas, on pourrait les rattraper. On peut présumer de la direction qu'ils suivent et déterminer les prochains villages rackettés. Si les PJ répartissent des hommes en faction, l'un des groupes au hasard devrait pouvoir leur tomber dessus. Si les PJ se sont regroupés, le meneur de jeu choisira ce groupe. Pour info, il y a entre 5 à 10 miliciens par groupe qui accompagnent les PJ. L'idéal est de se cacher (**test de Dissimulation contre test de Perception**)

et de surprendre les brigands la main dans le sac.

Ils sont 5, avec le profil de Bandit (page 231, WJDR). Surpris et encerclés, ils se rendront en cas d'échec d'un test de FM. Si non, ils essaient d'abattre un homme, faire une brèche et s'enfuir de la zone de combat. Le meneur de jeu peut faire intervenir en plus le reste du groupe de bandits venus à la rescousse et au renfort de leurs camarades, embusqués non loin, dans un sous-bois ou dans une grange, cabane reculées ou isolées. Ils tiennent un œil attentif sur le bon déroulement des opérations.

Formation

Les PJ vont devoir les former au maniement des armes et au combat. Ils doivent leur apprendre à marcher au pas, manœuvrer en groupe et obéir aux ordres. Le meneur de jeu narre toute cette partie, faisant jeter aux PJ les **tests de Commandement** nécessaires. Cette routine est ponctuée par les événements suivants qui permettent de tisser quelques liens de sympathie avec le groupe de PNJ.

- **Ce qui préoccupe vraiment les paysans...**

Les PJ peuvent vivre ici quelques tranches de vie avec ces PNJ miliciens. Le meneur de jeu est invité à les développer à son gré. Les uns sont prolixes et se lamentent sur leurs dures et difficiles conditions de vie telles que le sol rocailleux de leurs cultures, les récoltes de blés pourris sur pied, etc.

D'autres par contre sont très motivés à apprendre et développent un certain talent martial qui pourrait les faire remarquer pour s'engager dans une nouvelle carrière militaire ou guerrière. Peut-être aspirent-ils clairement à cet idéal pour s'extirper des durs labeurs agricoles ? Ceux-ci s'intéressent aux aventures passées des PJ et discutent longuement et avec une

passionnante curiosité ave ces derniers au feu de camp ou au repas du soir.

- Introduire un nouveau joueur ? -

Le meneur de jeu peut utiliser cette opportunité pour rajouter un nouveau joueur à la table en lui proposant ce plan de carrière : Paysan tendant vers Milicien pour choisir entre Mercenaire ou Sergent par la suite. N'hésitez pas à lui permettre de choisir plusieurs augmentations gratuites à la création de son personnage afin d'être plus ou moins au même niveau que les autres membres de votre groupe.

Par contre, Igor, un milicien un peu bravache (profil d'une Brute, page 225, WJDR) ne cesse de mettre les PJ à l'épreuve en les défiant et en remettant en cause leur autorité. Il leur faut relever l'affront en luttant contre celui-ci à mains nues (Pugilat, page 131 WJDR) et lui infliger une sérieuse correction ! Les **tests de Commandement** sont **Très difficiles (-30%)** contre lui vu son mauvais caractère effronté et rebelle. Pensez à lui faire retirer son éventuel armure car ces points comptent doubles.

• ... protéger leur bétail

Voilà bien une préoccupation majeure pour nombre d'entre eux. Celui-ci est régulièrement attaqué par des hommes-bêtes féroces et carnassiers. Ils sont bien démunis face à ces massacres. Les vachers et autres gardiens pastoraux ne font pas le poids face à eux et leur sauvagerie et les craignent terriblement préférant s'enfuir et garder la vie sauve. Mais à plusieurs, entraînés et prêts, ils pourraient se défendre et anéantir la harde en question.

C'est toujours la même chose. Elle se précipite sur l'innocent bétail par 2 côtés à la fois pour le prendre en tenaille et éviter qu'il s'échappe. Ils déboulent de l'orée des

bois tous proches. Les paysans souhaitent une action de combat adéquate et souhaitent aller les débusquer pour les anéantir. Là, les joueurs peuvent penser à leur faire apprendre l'action avancée de Position défensive idéale face à leur Charge, à l'aide d'arme d'hast telle qu'une hallebarde, arme réglementaire de la milice.

Suivant leurs dernières exactions, il est possible de suivre leurs traces à l'aide de **test de Pistage Difficile (-20%)**. Ils peuvent bénéficier d'un bonus face au talent Menaçant (intimidation), car ils se sentent soutenus et nombreux.

Le meneur de jeu gère le combat entre un homme-bête et un paysan (profil du Mendiant avec sa carrière de Paysan, page 232, WJDR). Le paysan est géré par les joueurs. Chaque PB représente un homme engagé dans la bataille. L'action avancée de Position défensive devrait contenir leur furieuse Charge habituelle.

Dressage malhonnête

Il s'agit de la trame principale d'aventures. Là où nos hommes ordinaires se trouvent embarqués dans un mystère qui les plonge au cœur de l'action et de l'enquête.

Un dresseur, parmi sa troupe a décidé d'user de la ressemblance frappante entre ses chiens et des loups pour effrayer les gens et leur apporter leur éradication contre monnaie bien évidemment, comme un sauveur, mercenaire et surtout escroc quand même. Le décalage n'est jamais bien long entre son intervention et l'apparition des soi-disant loups.

Il n'avait sûrement pas prévu dans son plan que la milice et les PJ viendraient poindre le bout de leur hallebarde dans sa petite combine au combine lucrative jusque là.

- **Au loup !**

Les PJ sont en mouvement avec une partie des hommes. Ils marchent à travers les routes et chemins reliant divers petits villages esseulés, assez reculés des trajets commerciaux parcourus par les gens d'armes, mercenaires ou patrouilleurs. Les bois entourent et cernent ces villages de toutes parts, les laissant bien seuls face aux dangers.

Le meneur de jeu découvre ici la situation initiale, le fait troublant qui poussera les PJ à en savoir plus, à enquêter.

Un paysan sur le retour de son champ, en fin de journée, sur la route se fait attaquer sauvagement par une petite meute de loups. Ils sont 3. On dirait des loups mais ce sont en fait des chiens loups (chien de guerre, page 230, WJDR). Ils ont bien malmené le malheureux qui se débat à terre, sauvagement mordu et agrippé. L'intervention des PJ sur un « loup » devrait faire fuir les autres et la bête est rapidement terrassée.

Si l'on y prête attention, à l'aide d'un **test de Perception Assez difficile (-10 %)**, on peut se rendre compte que ce loup a plus les caractéristiques d'un chien-loup que d'un véritable loup sauvage !

Le paysan assez meurtri, après avoir reçu quelques premiers soins, remercie les PJ de lui avoir sauvé la vie et les invite à sa chaumière.

- **Entre chien et loup**

Le meneur de jeu trouve dans cette section la progression de l'enquête.

En questionnant les gens, par des **test de Commérage**, les PJ peuvent apprendre les choses suivantes : il y a eu d'autres cas d'attaques de loups dans les environs, un homme, mercenaire est chaque fois arrivé in extremis et a résolu l'affaire. Une troupe de bateleurs se trouve dans le coin. Ils ont parfois mauvaise réputation, d'être des

escrocs, de tromper ou voler leur public pendant les représentations...

Dans ces régions, il n'y a personne d'autres pour obtenir des secours ou de l'aide. Les gens d'armes ou patrouilleurs passent rarement ici. Il n'y a aucun intérêt ou sauvegarde économique ou commercial à préserver. Les paysans sont bien démunis et livrés à eux-mêmes.

Un homme, **Sokolov** passera bientôt par le village, proposant ses services de chasseurs face à ces bêtes cruelles que sont les loups. Il a aussi entendu dire que certains se trouveraient dans la région et terroriseraient les paysans. Il use de tout son baratin. En effet, on parle bien de ces loups qui pullulent et il a bien su en chasser d'autres villages, on pourra confirmer son efficacité et le coût exorbitant mais mérité de ses services.

La **troupe de bateleur** campe bien non loin d'ici. Il n'est pas difficile de la trouver. Elle s'est produite sur la place de quelques villages. Interrogés, ils ne savent rien mais on peut remarquer qu'ils ont quelques chiens dressés. Le dresseur, Sokolov est introuvable si l'on veut l'interroger, il se cache des PJ surtout s'il les a croisés. On vante leur ressemblance avec des loups ce qui impressionne beaucoup lors des numéros. Mais le responsable s'interroge de la perte de l'un des ces animaux et du peu d'explications confuses qu'il a eu de Sokolov. Il s'agit du chien abattu par les PJ précédemment.

- **Faux loups, vrais chiens**

Ici se trouve le terme de cette enquête, sa conclusion, là où l'on confond l'escroc.

Les PJ peuvent comprendre que ces chiens avec leur ressemblance avec les loups servent à cette combine et que Sokolov en tant que dresseur a mis au point ce numéro. La disparition d'un chien du spectacle n'est pas étrangère et on le reconnaîtra en le décrivant comme ce chasseur « sauveur ».

Points d'expérience

Les personnages recevront chacun **100 xp** pour avoir survécu à l'aventure et déjoué la tentative d'escroquerie de la troupe de bateleurs. Ils gagneront aussi **20 xp supplémentaires** chacun s'ils ont réussi à correctement diriger les paysans pour se défaire des hommes-bêtes. Enfin, on peut attribuer **5-30 xp** aux personnages dont les joueurs auront particulièrement bien interprété leurs rôles.

Pitche,
pour le **XXI^{ème} Concours de scénarios**
du Forum de la Cour d'Obéron
pitche_AT_tele2allin.be - Juillet 2008

Publié sur le **SDEN.org**
rubrique **Warhammer**
<http://www.sden.org>

Sokolov

Carrière : Escroc (ex-Bateleur)

Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	40%	25%	30%	45%	23%	42%	42%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	4	4	0	0	/

Compétences : Charisme, Evaluation, Connaissance générale (Empire), Expression artistique (dresseur et lanceur), Langue (Reikspiel), Soins des animaux, Perception, Dressage, Baratin et Comméragé.

Talents : Adresse au tir, Maîtrise (arme de jet), Fuite, Résistance aux Poisons et Calcul mental

Armure : légère (gilet de cuir)

Points d'Armure : 1 (corps)

Armes : 2 haches de jet

Dotations : vêtement confortable, dés (os) et 3 co