



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > **Boîte à outils_la campagne impériale**



Boîte à outils_la campagne impériale

mardi 15 octobre 2013, par [Gabriel](#), [rodi](#)

Lieux visités

Premier scénario : Un appel au secours !

- Middenheim : Echoppe d'Ostdorf appartenant à Velma Karbunkel, une halfeling alchimiste / Taverne de la dernière goutte (dans la Fosse) fréquentée par des membres de la famille Maertens.

Deuxième scénario : Erreur sur la personne

- Pritzstock : Village étape sur la route d'Altdorf / haut lieu de la vinification de l'Empire.

- Altdorf : Première rencontre de Adolfus Kuftsos à l'auberge du Rat crevé / Soucis avec un spadassin du nom de Max Ernst à la Taverne du Batelier ainsi que rencontre de Joseph Quartin.

- Weisbrück : Attaque de Adolfus Kuftsos contre l'un des personnages.

Troisième scénario : Ombre sur Bogenhafen

- Bögenhafen : lieu de commerce d'importance régionale, où se tient pendant trois jours une grande foire.

Factions rencontrées

Premier scénario : Un appel au secours !

- Famille Maertens (Middenheim) : Tatouage d'un navire à 3 mâts / C'est cette famille qui effectue le racket de Velma Karbunkel et qui s'occupe des personnages après la mise à prix de leur tête.

- Windhund (Middenheim) : Société de roulage /

Zombies patrouillant à l'intérieur de l'enceinte du bâtiment / Tatouage de main rouge tatouée sur l'épaule des employés / suspicions fortes d'usage de la nécromancie / Dirigée par Théodor Glückstein.

- Diligence de la Tour du Roc (Middenheim) : Concurrent de la Compagnie Windhund

Deuxième scénario : Erreur sur la personne

- Tatouage de main rouge retrouvé sur Kastor Lieberung, autrement appelé aussi "Magister Impedimentae"

Troisième scénario : Ombre sur Bogenhafen

- La conspiration de Teugen destiné à invoquer un démon de Tzeentch.

PNJ fréquentés

Premier scénario : Un appel au secours !

- Velma Karbunkel (Halfeling) : Velma se fait racketter et doit livrer des composants chimiques permettant de masquer la corruption/ Finalement enlevée par des membres de la famille Maertens avec des produits permettant de faire de la nécromancie.

- Erich Karbunkel : Frère de Velma, victime d'une mutation (peau squameuse), caché dans les souterrains (égouts)

- Klara Hochbach : Amie de Velma, tenant rôtisserie près de la boutique de Velma, qui a vu son ami avec des voyous de la Fosse.



- Theodor Gluckstein : Directeur de la Compagnie Windhund / Possible nécromant.
- Gunnar Guldenstein et Rudolf Finkelstein : Directeurs de la Diligence de la Tour du Roc.
- Sergent Philipp Starck : sergent de la porte Est de Middenheim.
- Elijah Maertens : Chef de la famille Maertens et Maître de la Fosse.
- Magnus Maertens : Fils du précédent, et son bars droit

Deuxième scénario : Erreur sur la personne

- Philibert Grandpied : Halfeling rencontré sur la route d'Altdorf / Colporteur
- Kastor Lieberung : Dernier parent vivant du Baronnet Lieberung / Possession d'un testament lui donnant droit sur les possessions de son oncle dans la région de Bögenhafen / Main rouge tatouée sur la poitrine / Sosie d'un des personnages / Mort dans une embuscade.
- Max Ernst : Spadassin.
- Joseph Quartin : Batelier / Ami de Philibert Grandpied en route vers la foire Bögenhafen.
- Adolfus Kuftos : Chasseur de primes balafre à la recherche des hommes au tatouage à la main rouge / Mort dans le village de Weisbrück après avoir attaqué un des personnages qu'il prend pour Lieberung / En possession d'une lettre d'un certain QF, professeur à Nuln trouvable à l'auberge du Crochet et du Rocher.

Troisième scénario : Ombre sur Bögenhafen

- Juge Richter : juge de paix de Bögenhafen, atteint d'une maladie étrange et sauvé par l'un des PJ's.
- Greta Harbokka : prêtresse de Véréna (Justice et Vérité) à Bögenhafen, contacté par les PJ's pour consulter des archives. Ils y retrouvent des traces concernant Teugen, et une étrange prophétie.

Plutôt bon feeling.

- Marlène Rubenstern : prêtresse de Shallya (Guérison et Compassion) à Bögenhafen, contacté par les PJ's sur l'Ordo Septenarius
- Friedrich Magirius : Marchand, membre de la Guilde locale, sauvé par les PJ's. Leur remet une lettre importante permettant de suivre la piste du "maître" de Teugen.

Rumeurs et intrigues

Premier scénario : Un appel au secours !

- A Middenheim, des lois seraient en préparation en haut lieu au détriment des nains qui pourraient voir certains de leurs droits réduits et des discriminations apparaissent contre les non humains en général.

Deuxième scénario : Erreur sur la personne

- Routes de l'Empire infestées de bandits. Empereur trop occupé par son benêt de fils pour faire quelque chose. La population commence à signaler son mécontentement.
- Village de Töffelfeuer : Le terrible répurateur Fabergus Heinzdork a fait raser un village dans lequel des habitants auraient mangé de la viande crue.
- Silberwurt = Un enfant aux pieds crochus brûlé par prêtre de Sigmar
- Nombre de mutants en augmentation
- Blutroch : Village touché par une épidémie de variole rouge.

- Mission Von Tasseninck : A Altdorf, le fils du Prince électeur cherche des aventuriers pour une quête dans les Montagnes Grises. Aux dernières nouvelles, il est parti et n'est jamais revenu

Troisième scénario : Ombre sur Bögenhafen



R.A.S.

Résumés des scénarios

Premier scénario : Un appel au secours !

Les personnages enquêtent pour une halfeling, du nom de Velma Karbunkel. Elle se fait racketter par des membres de la famille Maertens qui refourgue ensuite les produits à la Compagnie de roulage Windhund. Les produits permettent éventuellement de faire de la nécromancie. Cela correspond puisque des zombies patrouillent dans la cour du bâtiment de la société. Société dont certains employés portent une main rouge tatouée sur l'épaule. Cela ressemble davantage à une secte qu'à autre chose... De plus, des personnes disparaissent dans la Fosse. Au milieu du scénario, Velma est enlevée et la tête des personnages est mise à prix par la Compagnie Windhund et la famille Maertens s'en occupe. A Middenheim, nul ne veut entendre quoi que ce soit. C'est l'heure du départ pour les personnages.

Deuxième scénario : Erreur sur la personne

Contraint de fuir Middenheim, où leur tête est mise à prix, les personnages font route vers Altdorf. Sur le chemin, ils tombent sur des voyageurs morts, tués par des mutants. L'un des trois voyageurs ressemble à s'y méprendre à l'un des personnages. Il se nomme Kastor Lieberung et porte sur lui, en plus d'un tatouage de main rouge (!!!), un acte notarié et une lettre du clergé de Sigmar faisant de lui l'héritier d'un baronnet voisin de Bögenhafen. Direction Bögenhafen donc. D'autant qu'à Altdorf, le

pauvre sosie est contacté par d'étranges types qui se frottent l'oreille. Certains sont retrouvés morts, plantés par des carreaux d'arbalète.

L'enquête mène les personnages vers Bögenhafen mais s'arrête dans le petit village de Weisbrück, sur le bord du Reik, où Kuftsos attaque le sosie de Lieberung mais est finalement tué... Il est porteur d'une lettre indiquant qu'il a été payé pour effectuer ses assassinats et qu'il a obtenu des informations sur Lieberung par un homme de Nuln, qui signe QF, à l'auberge du Crochet et du Rocher. Ce Lieberung est désigné sous le terme "Magister Impedimentae".

Troisième scénario : Ombre sur Bogenhafen

Il s'avère que l'acte notarié trouvé sur Lieberung était un faux, fabriqué par Kuftsos pour l'attirer dans un piège. Déçus, les PJ's se retrouvent assez vite mêlés à une affaire de démonisme en tombant sur un temple caché dans les égouts. Cette affaire met en cause Franz Steinhäger et Johannes Teugen, deux marchands, notables locaux.

De fil en aiguille, les PJ's finissent par tomber sur une cérémonie d'invocation de démon, qu'ils interrompent. Teugen y perd la vie, mais Magirus, un des acteurs repentis de la cérémonie, leur remet une lettre trouvée chez Johannes Teugen, où une certaine Etelka Herzen (Grissenwald par Nuln) le félicite en lui transmettant les éléments d'un rituel d'invocation.

Quartin et Grandpied repartent vers Altdorf pour affaires, Philibert souhaitant s'arrêter chez sa soeur Elvyra à Weissbrück. Les PJ's les accompagnent, la route pour Nuln la plus "sécurisée" passant par les fleuves, et donc Altdorf.