



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Indépendants > **Tête qui roule... les boules !**

Tête qui roule... les boules !

jeudi 1er décembre 2005, par [ZedroS](#)

Des grands espaces, une mine d'or, l'inconnu... L'Aventure ! Et de quoi créer un groupe dans des circonstances tendues...

Remerciements

Merci à Vava pour sa lecture attentive.

Avant propos

Il s'agit d'un scénario relativement varié, avec tant du relationnel que des phases d'actions. Des joueurs expérimentés pourront sans doute mieux en explorer les possibilités, mais tout le monde devrait s'amuser. Au demeurant, la ruse sera bien plus de mise que la force brute, même si cette dernière, en ultime recours, peut s'avérer cruciale.

Ce scénario a été conçu pour construire un groupe. En effet, il s'agit d'une expédition assez conséquente qui facilite grandement l'intégration de personnages d'horizons différents. Les personnages seront bien sûr amenés à coopérer au cours du scénario et ils se pourraient qu'ils fassent suffisamment leurs preuves pour être employés à nouveau plus tard par un des nombreux protagonistes présents.

Synopsis

Un riche marchand monte une forte expédition pour exploiter une mine des plus prometteuses. Sa précédente expédition avait rencontré des résistances inattendues : des habitants arriérés d'un village perdu s'étaient en effet opposés par la force, et le sang, à la présence du marchand et de ses

hommes. Ces villageois un peu rugueux sont en fait des Dawikonis (cf article du [MJZine](#)), des humains ayant prêtés allégeance aux Rois Nains. La mine, quant à elle, est une ancienne possession naine qu'ils ont juré de protéger.

Aussi, cette fois, notre marchand voit la chose en grand et veut s'assurer de son succès. Il a donc engagé une forte troupe de mercenaires ainsi que des mineurs sans états d'âmes. Bien sûr, le Conseil de Bergsburg, cité aux pieds des Montagnes Centrales, veut garder un œil sur tout cela, histoire d'avoir sa part de profit. La ville joint donc des hommes à l'expédition, officiellement pour s'assurer que les drôles de villageois dont il est question plus haut reconnaissent l'autorité de l'Empereur.

Sur le chemin, le convoi se rend compte du rassemblement d'un très grand nombre de Peaux Vertes autour d'un pré où est planté une sorte de podium couronné par une tête (tranchée) de Nain. Des membres du convoi, parmi ceux détachés par les autorités impériales, font alors demi-tour pour aller prévenir qui de droit.

L'expédition prend enfin place dans la mine et les affaires commencent. Les joueurs arriveront-ils à éviter la rébellion des mercenaires engagés pour l'occasion, mercenaires dont certains seront plus que tentés par l'or extrait en grande quantité ? Qu'advient-il de cet étrange village aux habitants butés ?

Au final, des Nains interviendront et compteront les points. Sur le chemin du retour, des joueurs



aventureux auront l'occasion de récupérer leur liberté en échange de la tête de Nain aperçue chez les Peaux Vertes. Cette dernière sert en fait de ballon aux Gobelinoïdes pour leur petit tournoi maison de Rotzball. A n'en pas douter, ce sera sportif !

Un peu d'histoire

Tout commence il y a bien longtemps, lorsqu'un maître sapeur Nain parcourait la vallée de Karazin, dans les Montagnes Centrales. Un glissement de terrain avait eu lieu et les strates révélées étaient du plus grand intérêt. Très vite, un détachement, puis une colonie, se monta pour exploiter la Mine de Karazin. Le filon d'or se révéla très riche et les Nains connurent une période d'intense activité.

Cependant, la mine était éloignée de sa citadelle, **Karak Krak**. Lorsque qu'une forte troupe de Peaux Vertes l'attaqua par surprise, le sang coula à flot. Des renforts arrivèrent, certes, mais bien trop tard. De plus, les Gobelinoïdes infestaient alors la région, se répandant telle la peste. La décision fut prise d'abandonner la mine et d'en faire un mausolée pour les Nains morts lors des combats. On les enterra alors avec les honneurs dans les galeries, puis on condamna le tout avant d'aller se mettre prestement à l'abri dans la citadelle.

Bien plus tard, après la victoire de Magnus contre les forces du Chaos, l'Empire connut une période d'extension. Des Impériaux virent dans cette vallée et en constatèrent la richesse, voyant également les vestiges de l'ancienne mine naine, sous forme de ruines d'habitations essentiellement. Un titre de propriété fut établi, les corps des Nains poussés dans une galerie ensuite condamnée. Cependant, l'endroit se révéla encore une fois trop éloigné, des villes humaines cette fois, et fut finalement abandonné suite à l'attaque d'une bande d'Hommes Bêtes.

Par la suite, bien des années après, un village de Dawikonis, baptisé **Kerk Ungin**, s'installa dans une vallée à journée de la Mine Karazin. Les Nains leur demandèrent de veiller sur leurs ancêtres enterrés

là, ce que les villageois acceptèrent avec joie.

Plus récemment, un riche marchand du nom de **Karl Galdserbt** hérita d'un titre de propriété et d'une lettre d'un de ses aïeux vantant les richesses de cette vallée. Karl décida d'en avoir le cœur net, il n'est pas un homme à laisser filer une occasion ... en or ! Il monta donc une petite expédition et se rendit sur place. Les premiers jours furent merveilleux : on constata l'abondance d'or, les prédécesseurs ayant (tous) dû fuir en catastrophe.

Un berger Dawikoni, dont les bêtes paissaient non loin, finit par découvrir la présence de ces intrus. Il alerta le village et ce fut le branle bas de combat. Les Dawikonis n'ont pas oublié la demande des Nains et ils prennent leurs responsabilités très au sérieux... Karl Galdserbt et ses hommes eurent ainsi la visite, un matin, d'un comité d'accueil très remonté. N'ayant aucune langue commune (les Dawikonis parlent une langue qui leur est propre, le Gebirgspiel, certains baragouinent le Kislévite), l'incompréhension fut grande. Les villageois décidèrent d'emprisonner les étrangers le temps de la venue d'émissaires du Roi Nain de Karak Krak, afin de décider de leur sort. L'incompréhension était grande parmi les Impériaux. D'où sortaient ces hommes ne parlant pas le Reikspiel et aux coutumes si rudes et étranges ?

Au bout de quelques jours, sans information sur leur avenir, Karl Galdserbt et sa troupe étaient à bout. Ils décidèrent donc de s'enfuir. La nuit venue, ils mirent leur plan à exécution. Les Dawikonis s'en rendirent compte tardivement, mais leur honte fut grande. Qu'allaient penser leurs maîtres Nains ? Ils avaient failli à leur mission ! Un groupe d'hommes en âge de combattre, et équipés pour la traque, se mit donc rapidement en route. Ils rattrapèrent en peu de temps les fuyards, mettant à profit leur connaissance du terrain.

Lorsqu'ils tentèrent de les arrêter, Karl Galdserbt et ses hommes, désespérés, voulurent résister. Cela en fut trop pour les jeunes Dawikonis : ils engagèrent un combat brutal et sanglant. Karl et ses hommes se rendirent vite compte qu'ils étaient perdus. Dans un vain espoir de fuite, le marchand et



deux de ses compagnons se jetèrent de la falaise voisine, haute d'une vingtaine de mètres. La chute fut fatale pour les compagnons de Karl. Le marchand lui-même ne dût sa survie qu'à quelques sapins bien placés et sa propre volonté de continuer malgré deux côtes cassées.

Cependant, le temps que les Dawikonis fassent le tour, Karl pu disparaître dans la nature. Nos fougueux jeunes villageois firent des recherches, sans succès. Toutefois, à n'en pas douter, la Montagne aurait raison de lui. Aussi, ils tranchèrent les têtes des hommes présents, afin de montrer leur succès une fois de retour au village, et repartirent.

Karl Galdserbt, pourtant, survécut. Il mit du temps à regagner la civilisation, mais y parvint, soutenu par son envie de vengeance. Le marchand a en effet perdu ses meilleurs hommes, dont l'un d'eux, Heinrich Becker, était un de ses plus proches amis.

Une fois de retour chez lui, Karl Galdserbt prépara une nouvelle expédition. Il partirait avec une force conséquente cette fois. Il engagerait tant des mercenaires qu'un bon nombre de bras pour exploiter la mine au mieux. Hors de question de rentrer à nouveau les mains vides !

Il se plaignit également auprès des autorités impériales. Son droit à la propriété avait été bafoué. Des hommes, sur les terres de Sigmar, ne parlaient pas le Reikspiel ni, pour sûr, ne reconnaissaient l'autorité de l'Empereur ! Il demanda des explications, en vain, mais on l'assura de son bon droit et on promit de se renseigner.

Dans les jours qui suivirent, le marchand annonça alors son intention de retourner sur place, non pour se venger, dit-il, mais pour exploiter son bien. Après tout, il a eu de lourdes pertes et il doit renflouer ses caisses. Karl Galdserbt a en fait pris le temps de bien organiser la chose puis, seulement, a prévenu les autorités. Il ne voulait pas que celles-ci aient le temps de trop se renseigner ou d'organiser quelque chose. Il fut cependant déçu.

En effet, la ville décida d'adjoindre des hommes de la milice et quelques émissaires pour, officiellement, en savoir plus sur ces hommes étranges et s'assurer

de l'autorité de l'Empire sur la région. Officieusement, certains s'inquiètent de voir dégénérer l'affaire en un conflit avec des forces inconnues. Officieusement, le Conseil a depuis longtemps imposé une taxe de 20% sur tout or extrait sur les terres de la Cité. Cette taxe est appelée le Cinquième du Baron. Il a donc été décidé de surveiller le travail de la mine ainsi que le trajet, afin que nul or ne s'évanouisse en chemin.

Il est à noter que les Impériaux ignorent tout de l'existence de la citadelle de Karak Krak ou du village Dawikoni, respectivement à 10 et 8 jours de voyages. Prises de cours, les autorités n'ont pas eu le temps de se renseigner plus avant...

De leur côté, les Anciens Dawikonis ont prôné la prudence. La mine a été condamnée du mieux qu'ils ont pu, des pieux ont été dressés avec les têtes tranchées afin de prévenir tout récalcitrant et des jeunes du village font désormais régulièrement un détour par la mine, afin de s'assurer que sa tranquillité n'est pas bafouée.

Les Nains ont été informés. Ils se sont montrés attristés, ont ajouté une ligne au Livre des Rancunes, et la vie a continué. Les Dawikonis, eux, n'oublient pas : ils ont failli une fois, ils comptent bien ne pas recommencer. Après tout, il en va de leur réputation, et la réputation, c'est important pour un Nain, et donc au moins autant pour un Dawikoni !

A vos marques !

Le lieu de départ est laissé au choix du MJ. Personnellement, j'ai fait jouer un groupe de débutants partant de Bergsburg, mais toute ville d'importance moyenne peut convenir. J'ai choisi Bergsburg pour sa géographie et aussi pour son background particulièrement développé par le « Bergsburg Project », à l'URL suivante : <http://bergsburg.darcore.net/>, dont une traduction partielle est disponible là : http://malpy.free.fr/forum_de_dissection/viewtopic.php?t=210.

Attention toutefois, il ne faut pas de ville où les



Nains sont nombreux. Ces derniers ont de fortes chances de connaître la présence de la citadelle et donc de se poser des questions pertinentes non développées dans le présent scénario.

Les joueurs sont à intégrer parmi les personnes composant l'expédition. Dans un souci d'efficacité, je présente plus bas l'expédition dans son ensemble, puis je ferai quelques suggestions pour y intégrer les joueurs.

Toute cette affaire devrait se dérouler vers la fin de l'été ou le début de l'automne. Karl Galdserbt compte exploiter la mine tant que les conditions le permettront et au maximum pour un mois. D'après ses calculs, il rentrera dans ses frais en quatre ou cinq jours, le reste sera du bénéfice, surtout s'il arrive à donner une bonne leçon aux villageois...

A propos de règles et background

J'utilise les règles de la seconde édition. Enfin, ceci dans la mesure où j'explique les règles. En effet, je n'ai guère envie de faire des dizaines de profils et d'encarts de règles, aussi je préfère laisser au MJ le soin de déterminer lui-même les profils et, comme d'habitude, de faire au mieux pour les règles.

Par ailleurs, je parle dans ce document des Montagnes Centrales. Il s'agit des montagnes à l'est de Middenheim. Ces dernières sont appelées, dans la seconde édition, Monts du Milieu. Il en va de même pour la Pierre Distordante, désormais nommée Malpierre, ainsi que des Morveux, prénommés maintenant Snortlings (dont Morveux est, au demeurant, une bonne traduction).

A vous de voir quelles appellations vous voulez utiliser.

En l'état, je considère donc que la mine de Karazin se trouve dans la partie Nord des Montagnes Centrales. Par conséquent, elle est plus proche, in fine, d'Erengard, en Kislev, que de Bergsburg ou toute autre cité impériale d'importance. Cela est d'autant plus vrai pour la citadelle de Karak Krak, qui est à deux jours au Nord de Kerk Ungin, le

village Dawikoni.

De la compagnie à ne plus savoir qu'en faire !

Galdserbt a vu les choses en grand, et la ville a tenté, sans succès, de se mettre à la hauteur. L'expédition en partance est donc impressionnante et forte d'une cinquantaine de membres sans compter les nombreuses bêtes de bat. Différents groupes prennent part à l'expédition, pour plus de détails se reporter à la partie « Casting » :

- Karl Galdserbt et ses aides : un intendant, pour superviser de près l'expédition, un garde du corps, deux serviteurs et une halfeling pour la cuisine. Karl a également embauché deux éclaireurs afin d'ouvrir la route.

- Un chef sapeur et 10 mineurs, pour diriger l'extraction. Détail notable, le Chef Sapeur, qui se fait appeler **Roger**, est un Nain. Toutefois, ce dernier ne répond pas, loin s'en faut, au stéréotype des Nains. menteur et baroudeur, sa seule ambition est d'amasser un pécule suffisant pour aller s'installer sur la côte Tiléenne. Attention toutefois, il demeure un Nain par sa force physique, son expérience et sa rugosité... Les mineurs ont de nombreuses mules avec eux pour le transport des diverses denrées requises par l'expédition, et, espèrent-ils, de l'or au retour...

- 23 mercenaires de la compagnie des Boucliers de Jurachir (cf le Manuel des Joueurs du Grimoire, riche d'enseignements sur cette compagnie et les mercenaires en général). Ce groupe se décompose en 20 mercenaires, 2 sergents et un capitaine.

- Les émissaires impériaux sont au nombre de trois : un petit Noble, Commandeur de l'expédition de la ville, un érudit féru de linguistique et un apprenti sorcier détaché par son maître pour apprendre la vie à la dure.

- Le détachement de la milice qui accompagne les émissaires compte, initialement, 11 miliciens dont un sergent. Ils emmènent également des mules avec eux pour leur ravitaillement et celui des émissaires.

Karl Galdserbt prend soin de ne recruter que des



non nains, exception faite de Roger dont il connaît la réputation. Son intuition lui dit en effet que cela pourrait se retourner contre lui. La ville par contre n'hésite pas à incorporer des Nains, si l'opportunité se présente.

Pour intégrer les joueurs, je propose la chose suivante : les saupoudrer dans différents groupes de l'expédition, mais par contre leur donner du background disant qu'ils se connaissent antérieurement à l'expédition, afin de créer des liens. L'un pourrait avoir aidé un autre dans le passé, certains pourraient être frères ou cousins, les derniers ont peut être couru la donzelle ensemble.

Il peut être intéressant de jouer ce passé commun avec des petits scénarios semblables à ceux proposés dans « Sombre est l'Aile de la Mort », un supplément de Warhammer 1ere édition. Ce supplément faisait en effet la part belle aux aventures « paysannes ». Aventures sans trop d'envergure, certes, mais extrêmement distrayantes (aller chercher un ermite pour rendre sa beauté à la belle du village, retrouver un villageois dont le cochon est revenu seul de la forêt...).

Les « règles » de saupoudrage sont les suivantes :

- Un des émissaires de la Ville, au moins, ne doit pas être un PJ. De préférence, cela devrait être le petit Commandeur Noble, car il retournera à la Ville pour la prévenir du danger incarné par le rassemblement d'Orques et Gobelins. Par contre, la composition du reste de ce groupe peut très aisément changer.
- Parmi les mercenaires, il me paraît préférable qu'au moins un groupe « sergent + mercenaires » ne comporte aucun PJ. Même dans l'autre groupe, il est peut être plus facile que, si des joueurs y sont, ces derniers soient de fraîches recrues de la compagnie.
- Le Chef Sapeur est bien sûr non interprétable, afin de faciliter le scénario. Il est également préférable de ne pas faire incarner les mineurs, qui devraient tout de même passer beaucoup de temps en sous-sol.
- Tous les acolytes de Karl sont interprétables. L'intendant peut même être des plus intéressants, chaque « chef de groupe » ayant sa vision des

choses il devra faire cohabiter tout ce joyeux petit monde tant bien que mal...

- Le détachement de la milice peut très aisément être incarné par les joueurs. Détail important, un nombre non négligeable de miliciens feront demi-tour avec le ou les émissaires allant prévenir Bergsburg. Il serait donc malvenu d'en faire un groupe exclusivement composé de PJs.
- S'assurer que des joueurs soient présents dans la plupart des groupes principaux. Plus précisément, il faut avoir des joueurs parmi les miliciens et/ou émissaires mais aussi parmi les mercenaires et/ou les acolytes du marchand.

Il est essentiel de faire preuve de souplesse dans la mesure où la cohérence du tout est respectée. Le sergent de la milice peut être un petit Noble ou un soldat plus expérimenté recruté pour l'occasion par exemple. Tant que les émissaires ont de vagues compétences en relation avec la diplomatie, le commandement ou la linguistique cela convient également. Ils peuvent même se contenter d'avoir des amis influents auprès du Conseil des Cinq de Bergsburg... Quant aux hommes de Karl, ce dernier a fait au plus vite. A défaut d'un intendant, il pourrait se contenter d'un des commerçants qui travaillent pour lui par exemple.

Les instructions des différents groupes sont les suivantes :

- Miliciens : mission principale : protéger les émissaires. Mission secondaire : faire respecter l'autorité et la loi impériale.
- Les émissaires : mission principale (ou officielle tout du moins) : faire respecter la loi impériale par les villageois. Mission secondaire et non officielle : surveiller la quantité d'or extrait afin que Karl n'oublie pas de payer le Cinquième du Baron, une taxe de 20% sur tout or extrait sur le territoire de la Cité.
- Mercenaires : mission principale : protéger l'expédition, émissaires et miliciens exclus. Une annexe du contrat les liant à Karl stipule également que les mercenaires pourraient être amenés à défendre les alentours de la mine, ce qui veut dire, en clair, à aller mater les habitants de l'étrange village. La revanche de Karl est en marche !
- Karl et les siens : mission principale : arriver en

bon état, sortir un maximum d'or du sous-sol et revenir. En bonus, une petite correction aux villageois serait la bienvenue. Une sévère correction serait encore mieux. Les deux éclaireurs sont un peu à part, ils devront ouvrir la voie pour l'expédition puis, une fois celle-ci à bon port, s'occuperont de ramener du gibier frais. La viande séchée, ça va un peu, mais Karl a l'habitude de bien mieux !

A noter également, si un érudit ou un apprenti sorcier est présent, que ce dernier, ou son maître, peut avoir lu de vieux livres parlant d'humains vivant avec les Nains. La mission de cet homme de science sera alors d'éviter tout acte « définitif ». Bien sûr, il ne s'agit que d'une hypothèse et il ne faut pas en parler. Par Sigmar, nous sommes sur le sol impérial ! Par ailleurs, un tel érudit, dont je recommande chaudement la présence, devrait être doté d'un « Concis essentiel de Linguistique comparée ». Ceci afin de faciliter la communication (en Kislévite) avec les Dawikonis.

A titre d'exemple, un des mes groupes avait été introduit avec les rôles suivants :

- Une jeune mercenaire fraîchement intégrée à la compagnie (bonjour le bizutage),
- Un milicien ambitieux mais très à cheval sur la Loi,
- Un jeune apprenti sorcier dont le maître voulait tester les compétences,
- Un jeune halfeling, officiellement aide de la cuisinière, en pratique désireux de fouiller des poches à son profit...

Le milicien était le frère de la mercenaire (z'ont l'combat d'l'sang chez les Duchmol !). L'apprenti sorcier avait appris au milicien à lire (histoire qu'il ne recommence plus à venir l'agresser au nom d'un texte de loi sans savoir au juste ce qu'il contient). Quant au halfeling, il avait été renvoyé de la demeure du maître de l'apprenti, suite à ses bons et loyaux services... Toutefois, il était resté en bons termes avec ce l'apprenti. Bref, une joyeuse soupe !

Casting

Avant de continuer, une inspection plus poussée des

personnalités en présence s'impose.

Karl Galdserbt, dont le passé à déjà été évoqué, est aujourd'hui un homme à deux doigts de la folie. Seule l'idée de s'en sortir, afin de démentir une fois de plus ses origines pauvres, le fait encore avancer. Contrairement aux apparences, il a globalement fait le deuil des décès de ses compagnons. Bien évidemment, une vengeance lui serait douce, mais il ne veut pas remettre en cause l'or qui l'attend dans la mine. Les traits tirés et le regard souvent perdu, tel plongé en lui-même, Karl est facilement méprisant envers ceux qui n'ont pas gravi les échelons de la vie sociale par leurs seuls mérites. Aussi, bien que peu porté vers les compétences martiales, il pourrait facilement se lier avec le capitaine mercenaire présenté plus bas.

La cuisinière Halfeling, **Rosetta**, est d'une personnalité en accord avec l'image de son peuple. Un de ces principaux soucis est que Karl, dont elle est au service depuis des années, soit en bonne santé, c'est-à-dire bien nourri, ce qui n'était pas le cas lorsqu'il est revenu seul de sa précédente expédition. Rosetta craint cependant que son maître ne rumine de noires idées à l'égard de ces drôles de villageois dont elle a entendu parler ces derniers temps. Bien que par nature optimiste et de pleine d'allant, ses penchants pour le bavardage pourraient facilement l'amener à faire part de ses doutes à des personnes attentives.

L'intendant devrait rapidement être connu des joueurs. **Günther Loutrot** sera en effet souvent sollicité, son employeur ne désirant pas s'embêter avec les détails du quotidien.

Enfin, le garde du corps s'appelle **Dieter Osterman** et les deux serviteurs **Herbt** et **Manfred**.

Karl, Dieter et Günther voyagent à cheval. Rosetta monte un poney et en tire un autre, vu qu'elle tient à avoir son matériel toujours sous la main. Herbt et Manfred sont à pied et accompagnés de plusieurs mules

La compagnie mercenaire est sous les ordres de **Konrad « Chef de Meute »**.

Ce dernier a une longue balafre lui barrant le visage, souvenir d'une Harpie rétive à l'idée de mourir. Homme aux épaules fortes, il porte en permanence une énorme peau de loup blanche sur lui, peau dont la tête de l'animal défunt recouvre son casque. Il a beaucoup baroudé avant d'en arriver à sa position, franchissant les différents échelons à force de mérite. Sa spécialité est la conduite des hommes dans la bataille. Il n'a pas son égal pour percevoir une situation tactique et faire passer les ordres requis pour la mettre à son avantage.

Toutefois, sa mission actuelle ne l'intéresse guère. Protéger un marchand péteux ne soulève en lui aucune passion. Rien de bien passionnant ne devrait se passer. La clause de « protection des alentours de la mine » ajoutée au contrat est son seul espoir d'action. Toutefois, les viols et pillages ne sont pas son fort (même s'il résout quand sa troupe crie famine), et il se doute que la résistance sera faible... Il aborde donc la mission sans beaucoup d'intérêt et reste relativement amorphe.

Une fois à la mine, il passera beaucoup de temps en extérieur, notamment à s'assurer que ses hommes respectent leur tours de garde et font, de manière générale, bien leur travail, ceci afin de ne pas s'ennuyer. Cela lui sera quelque peu dommageable, vu que ses hommes discuteront de rébellion lors de leurs périodes de repos, au sein de la mine, là où l'or susurre à leurs oreilles.

Sous ses ordres, Konrad a deux escouades aguerries. La première est dirigée par **Einkel**, un guerrier roux aux yeux un peu fous. Einkel doit sa promotion à la conduite d'une charge particulièrement osée qui a permis de gagner un combat sérieux il y a quelques mois. Certes, il ne brille pas par son intelligence, mais il suit les ordres à la lettre et n'hésite pas dans l'action, caractéristiques essentielles pour un sergent.

L'escouade compte aussi, chose rare, un Sudron nommé **Udru**. Ces hommes du Sud à la peau d'ébène ont une réputation méritée de force et Udru ne déroge pas à la règle (voir le Grimoire numéro 12 pour plus d'informations). Toutefois, il ne comprend que peu le Reikspiel et, avec le temps, a fini par se

reposer sur **Siegfried** pour les relations sociales. Udru est surtout content d'avoir trouvé une deuxième famille et fait tout son possible pour que ses nouveaux frères restent en vie. Il n'est pas méchant en soi, mais le combat a toujours été sa seule façon de gagner sa vie.

Siegfried est lui un homme des plus particuliers. Il se bat vicieusement, toujours prêt à l'emporter d'un coup en traître. Pour lui, seul le résultat a de l'importance. Echoué dans la compagnie une fois que son orphelinat l'avait définitivement mis à la porte, il a désormais envie de monter en grade ou de voir autre chose. Homme habile et plein d'arrière pensées, il est également un des rares hommes de la troupe à parler assez facilement aux non mercenaires. A ce titre, il est souvent envoyé en éclaireur dans les villages ennemis, où il excelle à tromper la méfiance des gens pour que la troupe puisse ensuite frapper au mieux. Ainsi, Siegfried ira sans doute parler aux joueurs, causant de tout et de rien, afin de les jauger.

Bien qu'il soit devenu de facto le chef d'Udru et de **Rolf** (voir plus bas), il est assez habile pour qu'Einkel n'en ait pas vraiment conscience, considérant les trois hommes comme un groupe d'amis. Bien évidemment, Siegfried est le cerveau derrière la mutinerie qui sévira en cours de partie. Cependant, là encore, il veillera à ne jamais se mettre trop en avant. Il en dira généralement juste assez à Rolf pour que ce dernier fasse le gros du travail.

Rolf est une tête brûlée. Gaillard de corpulence normale, pas bien grand et aux cheveux rouges vifs, il écoute toujours son instinct sans se poser de question. Amateur de violence, il obéit, ou anticipe à sa façon, les ordres de son sergent ou, plus souvent encore, de Siegfried.

Le reste de l'escouade se décompose entre amateurs d'action (ou de violence) et des personnes que la vie n'a jamais épargnées et qui ont décidé de lui rendre la pareille.

La seconde escouade est menée par **Oskar**, un jeune Kislévite plein de promesses. En effet, il a



gardé de ses ancêtres Dolgans une habilité certaine au combat, habilité doublée d'un sens tactique tout aussi développé. D'une musculature fine et dotée d'une moustache fournie qui évoque ses origines, Oskar est un chef apprécié de sa troupe, même s'il a l'habitude de la mener à la dure.

Dans ses rangs, un élément se distingue particulièrement, **Helmut**, dit la Pleureuse. En effet, ce dernier est un vétéran qui a vu plus que son quota d'atrocité et de renversement d'alliance. Aussi, bien que peu bavard, il fait souvent transparaître sa méfiance à l'égard des gens de ce monde. Combattant redoutable, il est de tous les coups de poings bien construits et rondement menés. Il est de ceux qui courent en silence dans les bois afin de tuer les gardes ennemis au poignard, sans états d'âme et à coup sûr. Son expérience est telle qu'il est souvent convié aux réunions de ses chefs.

Au demeurant, il n'aspire aucunement à commander, mais juste à être commandé par des chefs compétents, ce qui est le cas actuellement (la légende veut qu'il ait tué « accidentellement » un parvenu qui ne méritait pas son poste...). Il se charge aussi d'une certaine éducation des nouvelles recrues ou, de manière générale, de toute personne qu'il apprécie (même si ces personnes ne se rendent compte de son affection que plus tard généralement). Pour se faire, il n'hésite pas à feinter un égorgement si la personne s'assoupie indûment ou à jeter des défis dont, avec son expérience, il sort généralement vainqueur. Bref, les joueurs devraient en premier lieu se méfier de lui, pour finalement, trop tard certainement, se rendre compte de sa valeur.

Le reste de cette compagnie est composé de personnes atypiques (devenir mercenaire n'est pas banal) et toutes habituées à la mort ainsi que de quelques jeunes recrues qui demeurent discrètes derrière leurs aînés... Libre à toi, lecteur, d'en faire d'autres personnalités mémorables !

Les mineurs sont dirigés par Roger, un nain différent présenté dans cet [article](#). Comme vous pouvez le constater, Roger n'est pas un expert de

l'exploitation minière, mais cela ne l'inquiète guère, ce sera toujours assez bon pour un marchand humain.

Lorsque le Nain détectera des bruits de rébellion parmi les mercenaires, une idée géniale lui viendra alors. Erengard est un grand port pas trop loin, où il pourra aisément embarquer pour la Tilée. Là bas, nul ne viendra lui chercher des noises pour une fortune mal acquise dans une mine perdue des Montagnes Centrales...

De plus, en jouant sur la réputation des Nains et l'infailibilité prétendue de leur parole, il pourra être une aide des plus précieuses pour le groupe de rebelle, une fois ce dernier arrivé à Erengard. Combien même, un combat ne lui a jamais fait peur et rares sont ceux capables de le défaire au corps à corps...

Le cadre est jeté, place à l'action !

Départ au petit matin

Un jour de semaine, une expédition se rassemble aux portes de la ville. Tous les membres qui la composent ne se connaissent pas, chacun regarde l'autre avec curiosité. Seuls les mercenaires semblent indifférents à leur entourage. Ils en ont vu d'autres, eux...

Les notables se rassemblent rapidement pour mettre en route l'expédition. On compte notamment Karl Galdserbt, le marchand à l'origine de cette affaire, ainsi que son intendant, mais également un jeune Nobliou de la Cité, criant à qui mieux mieux pour faire valoir son autorité.

A côté se tient un Nain harnaché comme s'il partait en guerre. Il regarde avec attention la troupe de mercenaires, troupe dont le chef, Konrad « Chef de Meute », attend patiemment que les civils aient fini leurs discussions. Au besoin, il hâtera la prise de décision, sa cicatrice lui barrant le visage et la peau blanche de loup jetée sur son dos ayant toujours beaucoup contribué à décider les gens.



Peu à peu, l'ensemble bigarré démarre. Rapidement, on entend des cris à la tête du convoi. Le jeune Nobliou est mécontent de la position de la milice dans l'expédition. Il veut que cette dernière marche en tête et Konrad vient de le rabrouer. Une petite discussion s'ensuit avec l'intendant puis finalement avec Karl. Les miliciens commencent alors à marcher en tête. Konrad ne dit rien, mais les faces goguenardes de ses hommes laissent à penser que les miliciens n'ont pas forcément fait une bonne affaire...

Plus tard, il sera possible d'apprendre que la tête d'une telle expédition coure toujours le risque de tomber nez à nez avec un groupe d'Hommes Bêtes. Or ces derniers chargent d'abord puis réfléchissent ensuite.

La première journée de voyage se passe sans encombre. La région alentour est encore relativement habitée et notre expédition avance sur une bonne route.

Des mercenaires rugueux

Lorsque le soir arrive, l'expédition s'arrête dans une auberge. Cette dernière, nommée l'Antre de l'Espoir, accueille depuis longtemps les divers prospecteurs et têtes brûlées qui se rendent dans les Montagnes Centrales. Une des dernières bâtisses avant les grands espaces, elle est construite à la manière d'un petit fort. Une enceinte enserme le bâtiment et le rez-de-chaussée compte bien peu de fenêtres. Même au premier, les fenêtres rappellent plus des meurtrières qu'à des ouvertures pour laisser passer la lumière.

Les clients se divisent entre les habitués, des trappeurs et quelques agriculteurs un peu fêlés, et les différents groupes de passages. Ce soir, on trouve deux groupes de prospecteurs (une dizaine de personnes en tout) et un petit groupe de Nains avec des crêtes oranges.

L'ambiance est ce qu'en font les clients attablés. Il faut se lever pour chercher sa bière ou sa pitance, tel un rappel de la loi des grands espaces : chacun

pour soi.

Au final, les joueurs devraient percevoir une très nette ambiance de bout du monde.

Le gros de l'expédition mange dans la grande pièce commune, tandis que les « sommités », c'est-à-dire Karl, l'Intendant, l'halfeling, le Commandeur, le Chef de Meute et les émissaires, sont dans une pièce plus calme à l'écart.

Les mercenaires vont mettre à profit la soirée pour titiller les miliciens dont ils doutent de la valeur. Pour se faire, pas besoin de plan, il suffit de laisser aller la susceptibilité. Rolf, le mercenaire aux cheveux roux, fait en sorte que de la bière lui soit renversée dessus par un des miliciens (en se plaçant au milieu du chemin puis en se balançant sur sa chaise). La bière lui arrive sur le bas du pantalon et sur ses bottes.

Aussitôt, il pousse un cri, se lève violemment et prend le milicien par le col, criant : « Nettoie mes bottes avec ta langue ! ». Quelques hommes de l'escouade d'Einkel se lèvent également, afin d'obliger les autres miliciens à rester assis. Si le milicien s'exécute, tout se passe bien. Sinon, sinon... Udru se lève pour aller calmer ce malandrin qui ose insulter et/ou menacer un homme de la compagnie. Le malheureux milicien se retrouve alors les pieds à 50 cm du sol, une tête noire, massive et en colère juste devant lui. Udru n'utilise cependant pas plus la force, du moins pas en premier.

Il devrait alors y avoir une période certaine de flottements... Si les PJs présents n'avaient pas encore agi, laissez-en leur l'occasion. Quoi qu'il en soit, après quelques temps (et un milicien à deux doigts de lécher des bottes), Siegfried se lève afin de trouver une issue pacifique à l'affaire. Son idée est simple : que le milicien s'excuse correctement. Une simple tournée de bière à tous les mercenaires devrait suffire, chose qui lui évitera toute humiliation... Bien sûr, Udru approuve la proposition, et même Rolf paraît se laisser convaincre, même si c'est à contre cœur...

Par la suite, pendant que le milicien amène les



choppes, Siegfried viendra voir les miliciens (ou les PJs, c'est selon), afin de leur expliquer que certains de ses compagnons ont le sang un peu chaud et que parfois cela dérape méchamment. Heureusement, cela n'a pas été le cas ce soir.

Les autres mercenaires, eux, sirotent leur bière, ravis. Tout s'est déroulé comme prévu, ils ont de la bière gratuite et les miliciens ne feront plus les malins... Que du bonheur !

Un voyage aventureux...

Le reste du voyage se fait dans une région bien plus vide d'humains et de civilisations. L'idée du reste du trajet est la suivante : faire comprendre aux joueurs combien cette région est mal famée.

Pour se faire, voici quelques pistes que je vous laisse élaborer, voir, bien sûr, compléter par des idées de votre crue :

- Harcèlement : une meute de drôles de chiens suit la troupe et l'harcèle chaque nuit. Au programme : tour de garde, mulets tués et manque de sommeil. Les chiens ne sont pas stupides : alors que certains attirent l'attention d'un côté, d'autres font le tour discrètement et agissent. Ah, la nature !

- Du plaisir des rencontres : alors que le convoi avance, une petite troupe composée d'une dizaine d'Hommes Bêtes et dirigée par un Champion du Chaos apparaît. Par chance, Nurgle est leur maître et ils ne semblent pas vouloir engager le combat. Toutefois, leur présence met tout le monde à cran.

- La mort frappe du ciel : l'expédition passe entre deux collines. Les éclaireurs y sont passés préalablement, rien à signaler. Toutefois, une ombre surgit subitement. Avant que les joueurs ne puissent agir, une wiverne plonge sur le groupe et s'empare d'un mercenaire et un mulet. Tout le monde pointe alors ses armes vers le ciel, mais la créature est déjà passée de l'autre côté de la colline, emmenant ses proies avec elle. Comme l'indique le Bestiaire, voir une wiverne est considéré comme un mauvais présage... L'ambiance s'en ressent pour le reste de la journée.

- La civilisation était là, un jour : lors de la montée d'un col particulièrement pentu, du mouvement se

fait vers le col. Alors que le groupe progresse, des créatures commencent à jeter des pierres depuis le sommet. Ce n'est que de plus près qu'on s'aperçoit qu'il s'agit de Gobelins profitant de leur position. Lorsqu'un détachement de mercenaires ou miliciens s'approche trop, les Peaux Vertes disparaissent dans de drôles de trous à flanc de rocher. Les ouvertures sont petites et à l'intérieur règne un noir peu engageant. Helmut, lui, n'hésite pas. Une épée courte dans une main et une lanterne dans l'autre, il se fraie un chemin à l'intérieur. Les combats en lieux clos ne lui font pas peur... Après quelques temps, il ressort : il s'agit à priori d'un poste de garde humain abandonné depuis longtemps. Les Gobelins sont entrés par les anciennes meurtrières et ressortis par une vieille sortie secondaire. Ils sont désormais bien loin.

Ces événements peuvent aussi intervenir lors du voyage retour. De plus, lors du voyage retour, je conseille fortement de faire intervenir le petit intermède nommé « [Chaos Psycho](#) ». Ainsi, les joueurs se rendront compte qu'il y a des choses contre lesquelles même des Nains avertis ne peuvent rien faire...

Seul un événement est « obligatoire », il s'agit de la rencontre avec les Peaux Vertes et la découverte de leur campement. La partie qui vient le décrit.

Le plaisir des rencontres

Alors que le convoi progresse dans un fond de vallée, deux petites boules vertes surgissent promptement de la forêt. Les créatures, pas bien hautes, débouchent face aux miliciens en tête du convoi mais cela ne les ralentit pas : elles courent à travers leur rang à toute vitesse. Un des mercenaires, à proximité de Konrad, fait alors siffler son épée et une petite tête verte vole.

L'autre Morveux, car il s'agit de Morveux vous l'aurez compris, pousse alors un cri de stupeur et monte sur la tête du premier humain à portée de main (un PJ de préférence). Arrivé sur son nouveau perchoir, la menue créature piaille alors fortement en montrant du doigt le chemin par lequel elle est

arrivée. Bien sûr, afin de se maintenir, le Morveux s'agrippe fortement à la tête de son perchoir, un de ses ongles pénétrant douloureusement dans l'oreille de son support... Ai-je oublié de signaler que cette verte créature dégage une forte odeur fécale ?

L'ensemble de la troupe est quelque peu interloqué, mais Konrad Chef de Meute réagit de suite, ordonnant aux miliciens (car ils sont en tête du convoi), de serrer les rangs et de dégainer.

Subitement, une forme lourde se dessine dans les sous bois. Un orque de forte taille fait alors son apparition, haletant. Surpris de voir une telle troupe, il stoppe brutalement. Il se fait alors bousculer vers l'avant et d'autres Orques déboulent sur le chemin emprunté par l'expédition. La surprise se lit sur leurs visages : ils ne s'attendaient pas à une telle vue. Le Morveux, de son côté, piaille de plus belle, terrifié. Son perchoir a le tympan transpercé, tant par le volume sonore que l'ongle qui s'enfonce de plus en plus loin...

Nouveau moment de flottement. Les Orques, au nombre de six, regardent l'expédition et celle-ci le leur rend bien. De fortes carrures, les Orques portent tous une arme, qu'une hache, qu'une épée, et de nombreuses cicatrices, leurs petits yeux renfoncés laissant entrevoir une violence à peine cachée... Toutefois, ils n'ont ni armure ni bouclier et ne semblent pas, une fois n'est pas coutume, particulièrement belliqueux.

La surprise passée, ils commencent alors à s'invectiver entre eux, se tournant rapidement, et violemment, vers l'un des leurs. Konrad de son côté est inquiet, il ordonne à ses mercenaires d'armer leurs arbalètes et de former un cordon protecteur entre le convoi et la forêt alentour.

C'est alors que l'Orque sujet des délicates intentions de ses comparses prend la parole, dans un Reikspiel approximatif : « Vous prendre nous merde Verte » (donner ne fait pas partie de son vocabulaire restreint...). Du doigt, il montre le Morveux haut perché. Ce dernier se cache derrière la tête de son hôte du mieux qu'il peut, sans trop de succès bien évidemment. Les autres Orques approuvent alors

fortement la demande de leur compagnon, dans leur langue gutturale si particulière. A priori, ils attendent quelque chose.

Laissez alors un bref instant aux joueurs pour réagir, mais rapidement Konrad prend à nouveau l'initiative. Il fait un signe d'assentiment de la tête à Helmut, qui s'était rapproché discrètement du Morveux, et le mercenaire l'arrache alors de son installation. Bien évidemment, le Morveux résiste en criant, se tenant de toutes ses forces, et la tête du perchoir souffre quelque peu (et plus si affinités...).

Helmut envoie alors la bestiole vers ses frères de races et les Orques se précipitent pour le récupérer, se poussant à qui mieux mieux. Ceci fait, ils reviennent par où ils sont venus. Seul un Orque, celui qui avait pris la parole, se retourne alors, prononçant un « Grom ! » au sens évident (merci).

L'expédition reste interdite encore quelques instants. Que s'est-il passé ? Le petit Noble, le Commandeur comme il aime se faire appeler, ordonne alors à ses miliciens de poursuivre les Peaux Vertes. Les hommes d'armes restent cependant sans bouger, hésitants. On devine alors la fureur du jeune Noble, qui est loin de se faire autant écouter que Konrad Chef de Meute.

Konrad Chef de Meute demande alors à quelques mercenaires, dont Helmut, et les éclaireurs de faire le tour des alentours, afin de s'assurer que le convoi ne risque rien. Pendant ce temps, il déploie ses hommes de façon à protéger l'ensemble. De plus, il s'avance vers le point d'où sont arrivés les Orques, afin de s'assurer de la présence de traces faciles à suivre.

Sur le chemin de guerre

Un bref conciliabule a alors lieu, afin de déterminer la suite de la marche à suivre. Les émissaires de Bergsburg s'inquiètent pour la ville (qui, somme toute, n'est guère loin). Certains joueurs peuvent bien sûr participer à cette réunion. Il est alors décidé d'envoyer des « pisteurs » pour remonter la trace encore fraîche des Orques. De toute manière,

et de façon surprenante, ces derniers ne semblaient aucunement se soucier de discrétion. Au MJ de trouver une solution pour que certains PJs soient désignés.

De façon simple, les éclaireurs peuvent être envoyés reconnaître les alentours immédiats, notamment la suite du trajet, afin de se prémunir de tout danger, puis les différents chefs se tourner comme par hasard vers les mercenaires ou miliciens PJs. La piste des Orques est vraiment aisée à suivre. Elle s'élève rapidement, droit dans la pente. Les pisteurs peuvent y apprécier la force physique des Orques, car les foulées des Peaux Vertes sont toujours aussi grandes malgré le dénivelé.

Arrivé au sommet, une drôle de vue se dessine entre les arbres : de nombreuses fumeroles s'élèvent et une surface particulièrement grande a récemment été comme... labourée. La terre y est en effet plus ou moins à nu, enfin, pour ce que l'on en voit malgré la distance. Une sorte de podium semble s'élever à côté de cette étrange surface. A mi-pente, un petit rocher s'élève, point d'observation rêvé pour mieux distinguer ce qu'il se passe dans la vallée.

Gageons que les pisteurs décident de s'y rendre. Alors qu'ils cheminent, prudemment sans doute, une odeur sans équivoque leur signale des corps dans un état de décomposition avancé. Si jamais ils s'approchent, les personnages ont la surprise de découvrir plusieurs corps de Peaux Vertes s'étant donnés mutuellement la mort.

Continuant leur chemin, ils entendent alors du bruit en dessous d'eux. Un groupe de Gobelins progresse en fait prudemment, leurs arcs braqués vers la pente, prêts à tirer. L'un des Gobelins semblent détenir une possession de valeur, serrée étroitement contre lui, les autres le protégeant.

Espérons que les joueurs fassent preuves de discernement, si jamais ils se font découvrir, une volée de flèches les félicite de leur intelligence... Les Peaux Vertes, de plus, ne fuient pas, car la possession de celui au centre du groupe semble être lourde. Par contre, ils n'attaquent pas non plus,

voulant protéger leur bien si précieux. Si jamais un combat tourne en la défaveur des joueurs, Helmut, qui les suivait de loin sur l'ordre de son capitaine, attaque alors dans le dos les Gobelins, afin de les désorganiser et les faire paniquer. Toutefois, il se garde bien d'intervenir s'il le peut.

Un peu plus bas, le rocher s'élève à travers les bois, tel le promontoire qu'il est. Un Gobelin s'y trouve actuellement, en théorie en train de monter la garde pour ceux restés plus bas... En fait, il a trouvé un nid en montant et s'est emparé des œufs. Lorsque les pisteurs arrivent, le Gobelin est donc en train de gober un œuf tranquillement...

Une fois encore, les joueurs devront faire preuve de prudence. Le Gobelin a une corne sur lui, soit largement de quoi donner l'alerte. Aussi, si les joueurs l'attaquent, le seul objectif du Gobelin sera de prendre la fuite pour pouvoir ensuite donner l'alerte. Heureusement, Helmut est dans les parages, et il interviendra avant toute catastrophe, d'un tir précis et mortel.

Au demeurant, si les joueurs recourent involontairement à l'aide d'Helmut, ce dernier ne se privera pas pour leur dire tout ce qu'il pense de leur incompetence, en quelques mots bien sentis. Cependant, ce n'est pas une commère, et il se contentera de faire un rapport au capitaine sans en parler à d'autres personnes. Mais il pourra très bien, à l'occasion, remémorer cet événement à des joueurs semblant à nouveau manquer de prudence.

Gageons que les joueurs arrivent vaille que vaille sur le promontoire rocheux. Une vue surprenante les attend depuis son sommet : de la fumée s'élève massivement de différents endroits de la vallée. Il ne s'agit pas d'un feu de forêt, loin de là, mais de différents groupes rassemblés. Un rapide coup d'œil permet d'en compter six. Par ailleurs, le terrain dégagé est désormais plus visible : de forme grossièrement rectangulaire, il est bordé de troncs qui en fixent les limites. La plate forme a côté consiste elle en une sorte de porte trophée. Si on s'y attarde un peu, on peut distinguer la chose qui y est suspendue : une tête, tranchée, de Nain...



Le retour se fait sans encombre (à moins que vous n'en décidiez autrement).

Attente mouvementée

L'expédition s'arrête quelques temps, afin de laisser le temps aux pisteurs de rentrer. Des guetteurs sont postés aux alentours et tout le monde est tendu... A raison ! En effet, deux Trolls ont suivi la trace des Orques jusqu'à arriver à l'expédition. Ils déambulent sans se presser mais vont tout de même finir par croiser notre troupe.

Lorsqu'un guetteur les aperçoit, il se dépêche de prévenir Konrad. Ce dernier fait sortir les lances à ses hommes, envoie d'autres guetteurs et fait allumer des torches. Les deux Trolls sont de joyeuses créatures, curieuses à souhait (même s'ils ne comprennent pas grand-chose ensuite). Aussi, sentant une drôle d'odeur, ils s'avancent vers la troupe. Lorsque le contact a lieu, la peur saisie un bon nombre des membres de l'expédition...

Konrad fait alors charger ses hommes sur le Troll le plus proche, leur demandant d'alterner coups de lances et de torches. Le Troll résiste comme il peut, blessant quelques hommes, mais ne peut défaire ses ennemis. Le second Troll commence alors à s'approcher et Konrad ordonne de revenir vers le convoi. Les deux Trolls discutent alors dans leur étrange langage, défèquent, et d'un commun accord s'éloignent de la scène, non sans avoir abattu quelques arbres par dépit.

Séparation

Lorsque les pisteurs reviennent et font leur rapport, les émissaires et le Commandeur Noble sont très perturbés par les nouvelles. Une troupe de Gobelinoïdes envisage-t-elle d'attaquer Bergsburg ? La ville ne peut rester dans l'ignorance d'une telle menace !

Aidés par quelques remarques bien placées de Karl, une partie des émissaires, sous la protection de la majeure partie des miliciens et du Commandeur,

décide de rebrousser chemin. En fait, seul le ou les émissaires PJs ainsi qu'un ensemble restreint de miliciens (le ou les miliciens PJs et le nombre requis de « figurant » pour faire un détachement minimal, soit environ 5 hommes d'armes en tout) continuent le voyage.

Les Peaux Vertes, créatures si surprenantes

En fait, un « tournoi » de Rotzball à la sauce Gobelinoïde a lieu. L'endroit change tous les ans, pas la date : avant la venue de l'hiver. Et pour cause : les chamans préfèrent un peu d'élagage dans les rangs avant la saison froide. De plus, cela leur permet de faire monter les chefs qui leur correspondent le mieux. Ils en profitent également pour s'échanger différents objets. Ainsi tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes...

En effet, les différentes tribus rassemblées ne cessent de s'affronter, par de petites escarmouches, entre les matchs. L'animosité des Peaux Vertes est légendaire et il suffit de peu d'encouragement pour qu'un jeune au sang particulièrement chaud, ou particulièrement ambitieux, parte pour une action d'éclat. Or, les chamans sont aussi les arbitres des matchs qui opposent les différentes tribus. Ils ont donc l'occasion de planifier des surprises mortelles ou des raids couronnés de succès.

C'est ce qui est arrivé aux Gobelins que les joueurs croisent. Leur escapade dans le campement d'une tribu adverse a été couronnée de succès. Ils en ont profité pour prendre le gros objet rond et noir qui est, paraît-il, la fierté de la tribu adverse. Quel bon tour n'ont-ils pas joué ! Et ainsi leur chaman pourra récupérer le boulet de canon, comme convenu avec son homologue lors du match... Peut-être même que lui parviendra à comprendre la magie derrière cette arme redoutable ?

Une destination bucolique

Le reste du voyage se fait à votre convenance, avec



possiblement les événements évoqués plus haut.

Avant d'aborder la mine et les péripéties qui y attendent les joueurs, un peu de géographie locale s'impose. Les environs sont comme suit :



Légende (plus d'explications suivent plus bas) :

- 1 : Mine, dont l'entrée est dissimulée dans une petite falaise.
- 2 : Col, des mercenaires y font le guet en journée.
- 3 : Antique tunnel utilisé par les Dawikonis dont les entrées sont dissimulées.
- 4 : Chemin qui mène de la mine au village Dawikoni.
- 5 : Col menant au village Dawikoni : un guetteur s'y trouve en permanence.
- 6 : Kerk Ungin, le village Dawikoni.
- 7 : Lignes de crêtes.

Les crêtes sont des zones rocheuses assez raides et dangereuses. Les cols sont bien moins hauts et plus accessibles.

La mine elle-même est comme suit :



Légende (plus d'explications suivent plus bas) :

- 1 : Entrée de la mine.
- 2 : Meurtrières.
- 3 : Ruisseau et baquet.
- 4 : Dalle dissimulée.
- 5 : Pièce.
- 6 : Entrée du puits.
- 7 : Ancienne entrée comblée.

Un emploi du temps bien chargé

Voici ci-dessous un petit calendrier. Bien sûr, libre à vous de le modifier en fonction de vos besoins et de vos envies !

Le calendrier est construit comme suit :

Jour-Moment

Description de l'événement

Les jours sont numérotés de la sorte : J1, J2 et ainsi de suite pour plus de facilité.

J1-Soirée

Arrivée devant la mine : celle-ci est condamnée par un éboulement (provoqué). Deux crânes ornent des poteaux non loin. Immédiatement, Karl est convaincu qu'il s'agit de membres de sa première expédition (de part sa connaissance des habitants de l'étrange village et un mauvais pressentiment).

Des mercenaires, par paire, sont envoyés au col fermant la vallée et sur la falaise dominant la mine. Ils sont dotés de cornes à la sonorité différente pour prévenir la mine. Leur objectif est de surveiller les approches. Ils ont avec eux des capes grises pour mieux se dissimuler dans les rochers.

Helmut, éventuellement accompagné, va reconnaître les alentours : de l'autre côté du col il découvre que des bergers ont récemment amené leur bétail dans les alpages (chaumière...). Il s'agit en fait des Dawikonis, mais ils ont rentré leurs bêtes en prévision de l'hiver.

J2-Matinée

Déblaiement de l'entrée de la mine. Udru est mis à contribution.

J2-Midi

Entrée dans la mine. Six têtes, en décomposition avancée, ornent le parvis. Dans un baquet, des pépites reposent sous un peu d'eau. Cette dernière s'avère empoisonnée. Toute matière organique entrée en contact est attaquée (brûlures, rougeurs...) après une trentaine de secondes... Toutefois, personne ne manque de remarquer que de l'or est présent en quantité.

L'intendant ordonne alors de vider le baquet de son eau afin d'en extraire les pépites. Les mineurs s'attellent, joyeux..., à la tâche.

Sur les ordres de Siegfried, Rolf met discrètement

de l'eau contaminée dans une gourde. Des PJs attentifs aux opérations de vidange ont une chance de voir la chose. Dans ce cas, Rolf restera interdit, mais Siegfried sauvera la situation « Tu penses déjà à nos futurs prisonniers ? Quelle sagesse ! ». Toutefois, si l'événement est remonté à Konrad, ce dernier agira... Les PJs sont alors clairement sur la liste noire de Siegfried.

Pour la petite histoire, les têtes sont belles et bien celles des compagnons de Karl. En effet, les Dawikonis veulent s'assurer qu'un futur exploitant se rende bien compte de la nature interdite de la mine. Pour plus de sûreté, ils ont également fait chuter des blocs de pierre de façon à condamner l'accès. Enfin, à l'aide d'une fleur de montagne, ils ont empoisonné le baquet où ils ont mis les pépites extraites par les précédentes exploitations.

J2-Après midi

Sous les ordres de Roger, les mineurs vont explorer prudemment les galeries. On y distingue deux types distincts de mises en œuvre (naines puis humaines), tous deux très anciens, ainsi que des traces de combat dans la partie supérieure. L'exploitation commence rapidement, les filons semblent bons et prometteurs.

Karl et Roger révèlent alors une surprise : ils vont utiliser de la poudre noire pour accélérer les travaux. Quelques mineurs protestent, car les explosions pourraient fragiliser la structure, mais rien n'y fait. Ainsi, à intervalles réguliers, des « petites » détonations vont venir animer la mine. Ambiance garantie.

Installation dans la zone de vie de la mine : Karl prend possession de la seule vraie pièce. Il la meuble rapidement de quelques tapis amenés dans ce but. Désormais, il sortira peu de son nouveau logis, préférant laisser son intendant, Günther Loutrot, gérer la vie quotidienne et surveiller que l'ordre règne. Karl va mettre à profit pour « honorer » à sa façon les crânes de ces amis : il les nettoiera patiemment puis les exposera dans sa pièce, afin que tout le monde puisse les honorer une dernière fois. Cela sert aussi, bien sûr, d'avertissement : la

région est hostile.

Ceci étant fait, Karl commencera à boire (le lendemain à priori) et à ressasser les dernières semaines. En effet, c'est la première fois qu'il a un peu de temps pour lui depuis sa mésaventure. Toutefois, cela ne l'empêchera pas de sortir de temps en temps pour s'assurer que tout le monde fait bien son travail. Et il a une méthode inquisitive bien à lui de s'assurer que tout soit fait...

Le reste de sa troupe campe devant l'entrée de la pièce du marchand, à l'exception de Rosetta qui partage la pièce de Karl (pour son plus grand désarroi : l'évolution de son maître sera un souci permanent pour la cuisinière).

Les mercenaires campent entre la chambre de Karl et l'entrée. Ils tendent quelques tentures afin d'avoir un semblant d'intimité. Toutefois, leur feu principal est décalé de façon à être accessible de tout le monde.

Les mineurs sont non loin du puits. Ils partagent quelques tentes et un petit foyer. Enthousiastes au début, vu la richesse de certains filons, ils vont peu à peu dégriser... Sous la surveillance de Karl et de l'intendant Günther, Roger les fait travailler comme des diables. De plus, la mine est rendue dangereuse par les explosions et les infiltrations d'eau. Enfin, tout cet or qui passe ne sera que peu pour eux...

Les miliciens et les émissaires sont relégués plus bas, non loin d'une galerie condamnée il y a fort longtemps (par un éboulement à priori). Il y a fort à parier qu'ils fassent camp commun.

Une partie des mulets est mise non loin, mais la plupart doivent rester dehors, surveillés par les mercenaires.

Tout au long du séjour, il faudra aller chercher du bois. Pour ce faire, il faut descendre plus bas dans la vallée. Tout le monde doit y aller, c'est donc une bonne occasion de discuter.

Fait important, désormais les mercenaires fouillent intégralement toute personne sortant de la mine, à l'exception du marchand et de son intendant. En



effet, ils ont pour consigne de s'assurer que personne ne sort d'or. Les mercenaires allant effectuer leur tour de garde à l'extérieur sont aussi soumis à ce contrôle.

La chose n'est pas sans poser problème et l'atmosphère s'en ressent, surtout que l'intendant veille à ce que tout le monde respecte cette nouvelle règle. De sombres discussions ont lieu entre mercenaires. Ne leur ferait-on pas confiance ? Si les miliciens ou les émissaires protestent, l'intendant leur fait comprendre qu'ils peuvent camper dehors s'ils le préfèrent.

J2-Début de soirée

Un couple esseulé d'harpies commencent à survoler le coin : les mulets semblent avoir retenu leur attention. Tout le monde ne peut qu'être tendu par ces sombres créatures... A la tombée de la nuit, elles poussent quelques cris stridents puis s'en vont.

J2-Nuit

Des tours de garde, pour les mulets à l'extérieur et depuis les meurtrières de la mine, sont organisés. Toutefois, un observateur attentif pourra remarquer que les gardes sont parfois plus nombreux qu'ils ne devraient : ça discute sec...

Si un des joueurs est mercenaire, les discussions tournent autour des points suivants :

- de la poudre noire dans une vieille mine, est-ce bien sage ? « On veut bien protéger le marchand...Mais si l'plafond tombe, c'est pas nos lances qui l'sauveront ! Et puis mon cousin Gert m'a dit l'aut' jour que la fumée d'c'te poudre rend fou. Y a po d'place ici en plus... »

- « T'sais toi comment qu'l'chef de meute a négocié notre contrat ? Ca serait pas d'chance qu'on soit pas payé en proportion de l'or sorti. Avec ce qu'y avait dans l'baquet y à déjà d'quoi faire, alors d'ici un mois... »

J3-Matinée

Interception de deux éclaireurs Dawikonis. Alors que tout était calme, la corne des guetteurs du col résonne dans la vallée, d'un son bref répété deux

fois (signal pour indiquer qu'il faut aller vers eux en toute urgence).

C'est alors le branle bas de combat immédiat, des mercenaires s'équipent puis commencent à monter le col, deux d'entre eux à cheval.

C'est alors qu'ils aperçoivent les guetteurs du col descendant à toute vitesse. Ils indiquent avec de grands gestes une certaine direction, où les hommes en armes ont vite fait de repérer deux petites silhouettes.

Ces dernières ont depuis rebroussé chemin, espérant distancer leurs poursuivants. Une course poursuite s'engage alors.

Les guetteurs tentent de couper la route aux intrus et finissent par y arriver. Sans intervention des joueurs, les mercenaires finissent par capturer les Dawikonis et les ligotent pour les ramener à la mine. Karl a maintenant de quoi passer son temps...

La présence de ces prisonniers a deux buts : amener les joueurs à rester à la mine (pour ajourner/retarder la torture/mise à mort des Dawikonis) et les faire s'impliquer socialement auprès du reste. Cela devrait prendre un bon bout de temps.

De façon plus complète, suite à la première venue de Karl, les Dawikonis ont décidé de s'assurer régulièrement de la non-occupation de la mine.

Pour se faire, deux jeunes du village s'y rendent régulièrement. Ils utilisent un antique tunnel creusé à flanc de montagne par les Nains pour éviter de passer par le col. Cependant, les guetteurs font bien leur travail... Les jeunes éclaireurs ne parlent que le Gebirgspiel, la langue des Dawikonis. Ils n'ont pas encore eu l'occasion de se rendre en Kislev...

Plus tard, Konrad enverra des hommes pour trouver par où ces jeunes hommes sont arrivés. Il tombera alors sur le tunnel dont Karl insistera pour qu'il soit détruit d'une charge de poudre noire bien placée.

J3-Journée

Pluies abondantes : de l'eau commence à s'infiltrer dans la mine, tant dans les tunnels que la zone de



vie. Les éboulements, faits par les Dawikonis pour bloquer la mine, ainsi que les explosions, ont fait des dégâts...

Un nain ou un mineur ne pourra que s'inquiéter des infiltrations d'eau. Normalement, on évite que la zone de vie elle-même subisse des infiltrations. Cela n'est donc pas trop normal. De plus, des joueurs habiles (ou discutant avec d'autres personnes plus alertes) pourront remarquer qu'il n'y a aucune trace d'eau antérieure sur le sol de la zone de vie. Les infiltrations sont récentes, cela ne fait pas de doute.

Ivre, Karl commence à ruer de coups les éclaireurs, en les insultant copieusement. Les cris des malheureux résonnent à plusieurs reprises... Günther l'intendant tente plusieurs fois de résonner son maître, mais sans succès.

Une des meilleures façons d'arrêter la torture est de sortir les deux malheureux de la pièce, et des griffes, du marchand. Les miliciens en ont le droit légal, reste à convaincre les mercenaires qu'agir de la sorte ne menace pas leur employeur.

C'est une bonne occasion de constater que les mercenaires tiennent à respecter leur contrat à la lettre : ils sont pour défendre le marchand et ses hommes. Ils ne peuvent donc rien contre des miliciens faisant appliquer le droit Impérial. Konrad lui-même éclaircit ce point si nécessaire. Amender le contrat est cependant toujours possible, mais aussi coûteux...

Par ailleurs, Konrad sort à plusieurs reprises pour s'assurer que tout le monde dans sa troupe remplit bien ses tâches malgré la pluie. Son absence entraîne un certain relâchement, et des discussions, parmi les mercenaires présents dans la mine.

J3-Soirée

Les pluies n'ayant pas cessé, de l'eau soulève une dalle dans la zone de vie de la mine : un torrent en jaillit, emportant quelques objets qui étaient dans la cache !

Heureusement que la salle est bien creusée : l'eau s'écoule naturellement vers les portes (qui

s'ouvrent elles mêmes vers l'extérieur).

Une ancienne cache Naine a été mise à jour, la pression de l'eau ayant fait bouger la dalle. Les membres de l'expédition eux ne peuvent qu'hypothéquer sur l'origine de la chose. Cette cache, un carré d'un mètre sur un mètre profond d'une cinquantaine de centimètres, contenait des objets de valeur, dont la plupart sont désormais rouillés (bouts de casques, de cottes de mailles). Seul un marteau est toujours en bon état, chose des plus surprenante vu son âge... Bien évidemment, Karl le prend pour lui dès qu'il l'aperçoit.

Karl revient alors à la charge pour s'assurer que personne ne s'est emparé de richesse lui revenant de droit, faisant fouiller par les mercenaires toute personne lui paraissant suspecte. Les derniers événements lui ont légèrement tourné la tête et il devient paranoïaque.

Si jamais les joueurs ont mis la main sur le marteau et que Karl s'en rend compte, ce dernier devient fou de colère (« C'est ma mine, tout ici m'appartient ! ») et ordonne aux mercenaires d'aller récupérer son bien. L'Intendant intervient alors, demandant à la Milice de faire appliquer la loi (le marchand est effectivement sur sa propriété, ce qui y est trouvé lui revient de droit).

Sur les ordres du marchand, l'intendant sélectionne ensuite quelques mineurs et les emmène dehors, sous bonne garde et avec des lanternes, afin de s'assurer qu'aucun bien de valeur n'a échappé à l'attention de tous.

Toujours dans la soirée, les Harpies sont de retour, une petite dizaine cette fois. Elles se posent hors de portée et contemplent les mulets avec appétit, semblant choisir laquelle sera leur prochain repas. Les gardes sont bien évidemment des plus tendus et Chef de meute fait allumer des feux à l'extérieur (ça nécessite du bois ça d'ailleurs)...

J4-Matinée

Décès d'Oskar suite à une chute de la falaise surplombant la mine...



Les Harpies ne se perdent pas en conjoncture : Oskar touche à peine le sol que déjà elles se précipitent à ses côtés. En un rien de temps sont jambes sont arrachées. Les Harpies, dans leur précipitation, tirent en effet le corps dans différentes directions.

Alerté rapidement, Konrad fait charger ses hommes et les Harpies se dispersent. Toutefois, Oskar est méconnaissable, parsemé de coups de griffes et séparé de ses jambes...

Rolf dit que c'est un accident. Il prétend que quelque chose avait bougé dans la vallée et qu'Oskar a voulu voir ce qu'il en retournait. Il a alors glissé sur une pierre rendue glissante par la pluie... Ah la la, ces Kislévites ne connaissent franchement rien à la montagne !

Konrad n'avale visiblement qu'à moitié son explication, mais ne peut rien faire. Un règlement de compte entre mercenaires, ça n'a rien d'exceptionnel. Cependant, en son fort intérieur, il ne peut s'empêcher de se demander s'il n'y a pas plus derrière cette chute...

De leur côté, Rolf et Siegfried craignaient que le sergent, apprécié de ses hommes comme il l'est, ne soit un danger sur leur chemin vers la fortune. Donc acte, d'une bonne poussée lors qu'Oskar regardait effectivement la vallée.

Le ciel continue à se vider de toute son eau, par trombes incessantes.

J4-Journée

Décès d'un mulet parmi ceux sous bonne garde : insignifiant sauf pour l'esprit alerte.

Rolf a tout simplement profité de son tour de garde des mulets pour expérimenter le mélange « eau empoisonnée et boisson ». Le résultat est concluant : le goût n'est que très peu altéré et le mélange semble tout autant mortel.

Si Rolf s'était fait pincer lors de son « prélèvement d'eau contaminée », lors du J2, Siegfried demande à Udru de le faire. Ce dernier sera cependant moins à

même de répondre correctement à d'éventuelles questions. C'est d'autant mieux pour les joueurs.

Dans la journée, Konrad va à nouveau s'assurer plusieurs fois lui-même que ses hommes à l'extérieur montent bien la garde. Il connaît ses hommes, prompts à se mettre à l'abri sous la pluie même quand leurs ordres sont de faire le guet attentivement. Konrad craint en effet que les étranges villageois ou, pire, des Hommes Bêtes ne tentent de profiter de cette mauvaise visibilité pour s'en prendre à la mine...

J4-Milieu de journée

Sous la pression de l'eau, la galerie condamnée cède : torrent de boue et d'ossements...

Les mercenaires, sur les ordres de Karl, font en sorte que tout le monde reste, y compris Roger qui pourtant veut partir. Pour lui la mine n'est plus sûre, et il tient à pouvoir jouir vivant de son or nouvellement acquis. Karl ordonne alors de mettre le nain sous bonne garde tout en continuant l'extraction. Les mineurs ne débordant pas d'enthousiasme, Karl profère des menaces, appuyé par son garde de corps. Si jamais les mineurs s'en prennent au marchand, les mercenaires interviennent. Les hommes n'ont donc guère de choix : ils retournent au fond la mort dans l'âme. Roger, lui, en retire une bonne leçon : ne jamais se séparer de ses armes, même en terrain « ami »...

Pour les PJs, s'ils veulent également prendre la tangente, plusieurs aspects sont à considérer :

- S'ils sont mercenaires, ils ont des supérieurs qu'il faut obéir.

- La montagne est dangereuse à souhait, y voyager en petit nombre n'est sans doute pas recommandé. Harpies, vous avez dit harpies ?

- Ils ont tous des « objectifs » à remplir...

- Enfin, s'ils ne veulent que sortir de la mine sans pour autant quitter la vallée, pas de soucis... mais beaucoup d'eau !

Plus tard dans la journée Siegfried est chargé de la garde du Nain : il en profite pour tâter le terrain et finit par conclure un accord avec Roger. Le Nain les aidera à passer les montagnes pour rejoindre



Erengard. Une fois sur place, si les autorités sont sourcilleuses, il leur servira de sauf conduit (la probité d'un Nain étant légendaire). Bien évidemment, il aura sa part d'or en échange.

Au demeurant, Roger n'est pas fou : il sait pouvoir compter sur ses capacités martiales en cas de besoin.

De façon plus générale, Rolf exprime lui clairement son mécontentement, entre les dangers de la mine, parcourues de torrents souterrains et d'explosions, les supérieurs qui ne s'en soucient pas, trop contents qu'ils seront d'empocher tout l'or, la région qui est des plus dangereuses, entre des Harpies et un hiver approchant rapidement, enfin, cerise sur le gâteau, un commanditaire Karl, qui est complètement fou...

Bien sûr, il ne dit cela haut et fort qu'en l'absence de Chef de Meute. Lorsque des mercenaires semblent opiner, Siegfried passe à l'action et va les travailler au corps, évoquant ce que « Rolf veut faire ce soir » et ce qu'ils pourraient faire de tout cet or. Et Erengard n'est pas loin...

J4-Soirée

Suite au repas, 6 mercenaires, dont Helmut et Konrad Chef de meute, sont « malades ».

De façon prévisible, Siegfried est passé à l'action, après avoir convaincu pas mal des mercenaires.

J4-Nuit

Changement de garde rime avec changement de pouvoir ! A la lueur des flammes, Siegfried se révèle sous son vrai jour... La prise de contrôle s'effectue rapidement, l'arme au poing et en force.

Une fois le contrôle assuré, les joueurs s'aperçoivent que deux des mercenaires ont passé un mauvais moment. Ils ont cru bon de vouloir rester dans le droit chemin. Siegfried et ses hommes les ont rués de coups et ils respirent à peine.

J5-Aube

Les mutins s'en vont, Roger parmi eux. Ils laissent un souvenir derrière eux : une énorme explosion retentit... Les portes sont-elles bien fermées...

J5-Journée

Les prisonniers passent d'abord quelques heures à se séparer de leurs liens. Ils s'occupent alors des blessés. Ceux qui ont résisté aux mercenaires ont besoin de soin. Il en va de même des Dawikonis, qui ont sans doute subi un sort guère enviable.

Il y a certes de l'eau en abondance mais la nourriture est rare. De plus, aucune sortie n'est en vue.

J5-Soirée

Du mouvement se fait à l'extérieur... Des Nains apparaissent, évoluant avec précaution. Ils semblent s'attendre à une attaque à tout instant.

Si jamais ils sont interpellés, ils réagissent avec la plus grande précaution, craignant une ruse. Toutefois, ils réalisent vite que les personnes dans la mine sont enfermées.

Après réflexion, les Nains décident de les sortir afin de tirer l'affaire au clair. Les Dawikonis, surtout les Anciens, insistent pour qu'on laisse ces humains dans la mine qu'ils ont profanée, que cela ne serait que justice. Toutefois, le Seigneur Nain présent ne l'entend pas de cette oreille.

Mais cela n'implique pas que les Nains seront cléments à leur égard. La mine ouverte, ses résidents sont promptement sortis par des Nains qui ne disent mot. Les Nains prennent soin des plus mal en point mais les autres sont traités sans ménagement.

Rapidement, les Dawikonis se rendent compte de la présence de leurs éclaireurs. De grandes discussions s'en suivent alors entre les Nains et les villageois. Voir plus bas pour plus de détails, dans la partie « Et les joueurs dans tout ça ? ».



Vie quotidienne

A côté de ces péripéties qui, je n'en doute pas, occuperont beaucoup ne serait ce que l'esprit des joueurs, il y a toutefois des actions quotidiennes plus reposantes :

- recherche du bois : par petits groupes, des hommes doivent descendre chaque jour vers la vallée... C'est une corvée, dangereuse qui plus est. On descend donc armés et en groupe. Pour une fois, même les mercenaires font fi des différences.

Idées d'interaction :

Lors d'une recherche de bois, le petit groupe voit une belle biche... En la poussant dans un piège, il y a plus de chances d'améliorer le quotidien.

Si les joueurs sont en mal d'actions, une mauvaise rencontre peut aisément avoir lieu lors de ces corvées de bois. Les monstres ne manquent pas dans les Montagnes Centrales (et souvent la fuite est la meilleure des tactiques...).

- « nous on a de quoi vous ravigoter » : les mercenaires sont de gais lurons, ils ont prévu ce qu'il faut... Au programme, poudres, potions et champignons qui ont le don de rendre la vie plus joyeuse et en couleurs... Bien sûr, tout cela moyennant finances.

Idées d'interaction :

Les mercenaires ont aussi plus que de s'amuser... Des petits stimulants avant un combat, ça a du bon aussi. Par contre c'est cher. Et personne ne dit qu'après c'est crampes d'estomac et mal de tête, dans le meilleur des cas.

Si les joueurs ne savent pas ce qui se passe, il y a matière à quiproquo : des mineurs et des mercenaires qui échangent de la poudre en tachant d'être discrets...

- « Hum, ça sent bon, qu'est ce que c'est ? Touche pas ! ». Rosetta cuisine pour l'équipe du marchand. De bonnes odeurs émanent de la pièce de Karl.

Quant aux autres, viande séchée et biscuits... De quoi créer des amitiés inattendues.

Kerk Ungin : son architecture, ses habitants.

Le village de Kerk Ungin est perché à flanc de montagne. Voué avant tout à l'élevage, des chèvres et des vaches laitières essentiellement, Kerk Ungin a une population humaine d'environ 200 âmes.

Plus pittoresque, les villageois ont veillé de diverses façons à assurer leur sécurité :

- des pieux, espacés d'une vingtaine de centimètres, entourent le village et sont dirigés vers son centre. Cela ne manque jamais d'exciter la curiosité des joueurs, mais son usage est simple : piéger les ours lorsqu'ils tentent de pénétrer dans les habitations.

En effet, la bête commence alors à monter sur un pieu, afin de le passer, et finit soit les quatre pattes en l'air et son bidon sur un pieu, sans pouvoir repartir, soit proprement empalé. Dans les deux cas, son espérance de vie est brève, à la grande joie des habitants (NdA : ce type de palissade est réputé avoir existé dans les montagnes polonaises).

- un habile réseau d'alerte. Les trois cols qui entourent la petite communauté sont gardés en permanence. Des guetteurs y vivent dans de petites huttes dissimulées et passent en théorie leur temps à s'assurer que nulle menace ne se profile à l'horizon.

Pour communiquer avec le village, les Dawikonis font un usage efficace des petits torrents de montagne : suite à quelques travaux, des messages gravés sur du bois ont de bonnes chances de descendre rapidement jusqu'au village, où un petit filet les stoppe. Une petite cloche retentit alors, alertant les habitants alentour qui ne manquent pas de venir voir. De même, afin d'être assuré que les guetteurs sont toujours à leur poste, chacun envoie un message matin, midi et soir.

Bien sûr, le système n'est pas parfait : il y a parfois



de fausses alertes au village (la cloche sonnait alors que nul message n'est présent) ou des messages n'arrivent pas à destination. Pour ce dernier point, dans le cas des trois messages quotidiens, la corne de brume sonne alors (voir ci-dessous). Lorsqu'il s'agit d'alerte, pour lesquels tout un code existe afin de détailler la menace, les guetteurs mettent généralement deux de leurs messages à l'eau en peu de temps, afin de limiter les risques. En hiver, nul guetteur. Il fait trop froid dans les hauteurs pour que quiconque y demeure en permanence.

- une galerie coure d'une cave au centre du village vers une sortie sur un autre versant, en direction de la citadelle. Ce tunnel fait double usage. En ultime recours, les habitants peuvent s'en servir pour se mettre à l'abri ou prendre la fuite. Dans des temps troublés, mais cependant moins graves, un messager peut partir discrètement vers la citadelle de Karak Krak.

- une grande corne de brume trône au centre du village. Son but est simple : alerter les villageois alentours en cas d'attaque.

Un long appel indique qu'il faut revenir au plus vite au village, ce dernier étant menacé ou un événement grave venant de se passer.

Deux appels, au contraire, que le village est en train d'être évacué et qu'il faut se rendre au plus vite chez les Nains de Karak Krak. Cette alarme à deux appels a déjà été utilisée par le passé, lorsqu'une horde d'Hommes Bêtes infestaient la région. Le village avait été détruit, mais l'essentiel, à savoir les humains et leurs bêtes, avait pu prendre la fuite et revenir ensuite.

Trois appels indiquent aux guetteurs qu'il leur faut relancer le message du moment (matin, midi ou soir), car tous n'ont pas été reçus. Ces derniers appels sont d'un volume moindre que les précédents. Par ailleurs, de loin, on peut aisément confondre ces appels avec le bruit du vent dans les rochers. Les Dawikonis savent bien sûr faire le distinguo aisément.

Le village est dirigé par l'Ancien le plus vieux, qui ne

manque pas, certes, de consulter son entourage. Toutefois, on ne vit pas vieux dans les Montagnes Centrales...

Leur mentalité est, de façon générale, assez obtus. Les conditions de vie, très dures, ne sont sans doute pas étrangères à cet état de fait. Toujours est-il que les Dawikonis méritent certainement le qualificatif de « Plus Nains que Nains ». Ils tiennent beaucoup à leur alliance avec les Nains, au demeurant leur contact principal avec l'extérieur, et ils ont compris que respecter vaille que vaille les Traditions ne peut jamais leur faire défaut, ou du moins ne pourra jamais mettre à mal leur Alliance.

De plus, avant toute décision importante, ils préfèrent en référer au Seigneur Nain. Vu qu'ils ne se passent pas grand-chose la plupart du temps, cela n'a jamais posé de problème, mais leur gestion des événements récents, passé et à venir, risque fort de remettre cette habitude en question...

Au niveau linguistique, les Dawikonis parlent le Gebirgspiel, un dialecte partageant des racines communes avec le Reikspiel mais néanmoins trop éloigné pour permettre la communication. Ceci dit, il existe un jeune Dawikoni qui est allé passer quelques temps à Kislev, il baragouine donc un peu de Kislévite. De même, un Ancien a pas mal servi dans l'armée Naine, du temps de sa jeunesse, et il a de beaux restes de Khazalide.

Dit, on va voir les paysans ?

Il y a de bonnes chances que les joueurs désirent se rendre chez ces gens étranges dont ils ont entendu parler (et dont, probablement, ils doivent s'assurer de l'allégeance envers Sigmar). Karl leur indique alors la route et leur fait part de ses pensées : ces peçnots sont des fous dangereux qu'il vaut mieux éviter d'approcher, sauf bien armé et prêt à en découdre... Il en veut pour preuve les têtes de ses anciens compagnons.

Si un des PJs est mercenaire, il joint au groupe une escorte. Autrement, il fait partir un groupe de mercenaires peu après les joueurs. Leur objectif est



simple : s'assurer qu'ils reviennent en vie. Plus spécifiquement, Karl insiste pour qu'en aucun cas les mercenaires ne se laissent capturer.

Le trajet de la mine au village prend une journée complète de marche. Il faut passer le col fermant la vallée, puis redescendre et passer un autre col. Karl ayant fait ce trajet jeté sur un mulet, il ne se souvient que le col menant au village est gardé.

Le trajet devrait se passer sans encombre majeur. Vous pouvez bien sûr changer la chose ou prendre un malin plaisir à faire peur aux joueurs avec un hypothétique ours (aux traces énormes).

Dans la montée menant au col, un jet de perception visuelle très difficile réussi permet de se rendre compte que ça a bougé au sommet. Une fois en haut, il n'y a rien de suspect. Cependant, si les joueurs cherchent un peu, ils peuvent trouver une petite hutte, très basse (où le sol est encore chaud). La petite rivière de montagne, non loin, semble aussi avoir été retravaillée. L'essentiel est surtout cette vue plongeante sur le village, accroché au flanc de la montagne. C'est alors que retentit une fois la corne de brume...

La descente, qui dure environ une heure et demie, les fait passer dans des pâturages. Arrivés devant le village, les joueurs prennent conscience de plusieurs choses :

- des pieux tournés vers l'intérieur entourent le village.
- des personnes en armes peuvent être vues, généralement l'arc en main et cherchant un couvert.
- sur les hauteurs, des hommes descendent rapidement par petits groupes. Ils sont également armés.
- si des mercenaires suivent les joueurs, les Dawikonis n'ont pas manqué de les apercevoir et un surplus d'agitation règne dans la petite communauté.

Les joueurs vont certainement tenter d'entamer la discussion. Après force patience, et des hommes en armes ayant pris position au-dessus d'eux, à portée de tir, un homme s'avance à découvert, répétant ce que lui dit un Ancien qui demeure protégé. Bien

évidemment, personne, dans le groupe des joueurs, ne devrait comprendre ce qu'il dit. Après quelques essais, il est probable que le jeune ayant quelques connaissances du Kislévite soit mis en avant.

Les Dawikonis désirent savoir qui sont ses gens s'avancant sur leurs terres. Viennent ils de la mine de Karazin, celle qui a été profanée par des étrangers comme eux ? Résident ils dans la mine ? Si oui, que sont devenus les deux jeunes Dawikonis ?

Ils refusent de répondre à toute autre question « Vous êtes sur nos terres, c'est nous qui posons les question ».

Une fois leur curiosité satisfaite, les Dawikonis exigent que les intrus déposent leurs armes et avancent de dix pas. Suite à cela, les Dawikonis les entourent, toutes armes prêtes à servir... Un groupe passe rapidement derrière nos Aventuriers et dispose de leurs armes posées au sol. Puis un groupe plus consistant de villageois vient ligoter tous les Impériaux (et assimilés, pas de racisme !).

Sans plus de question, le groupe est alors amené dans une profonde cave. Une échelle permet d'y descendre : les joueurs sont détachés, descendent puis on retire l'échelle et condamne la porte. Les joueurs ne sont pas prêts de sortir de si tôt.

Si jamais les joueurs refusent de déposer les armes, les Dawikonis s'échauffent. Une retraite s'impose alors, faute de quoi une bagarre sanglante pourrait éclater. Par la suite, il ne fera pas bon rester dans les parages... Toutefois, si les mercenaires sont du groupe des joueurs, ils refusent de déposer les armes, partent si nécessaire mais resteront dans les parages.

De même, si un groupe de mercenaires suit notre joyeuse troupe de joueurs, les Dawikonis les ont certainement aperçus et sont des plus tendus.

Dans l'hypothèse où les joueurs se retrouvent emprisonnés, les Dawikonis ne viennent plus leur parler. A la nuit venue, ils leur fournissent de quoi manger et boire avec précaution (ils n'ont pas oublié la ruse de Karl et ses hommes). L'hostilité de



leurs hôtes est évidente.

En fait, les Dawikonis sont en train de délibérer. Ils attendent également que les bergers d'importance soient rentrés au village (des jeunes sont allés les chercher). Enfin, un émissaire est parti auprès des Nains.

Heureusement, au plus fort de la nuit, les mercenaires restés alentour viennent à la rescousse. Helmut, ou un mercenaire de votre invention si ce dernier n'est pas de la partie, s'infiltrer en silence dans le village, égorgeant proprement un vigile au passage. Il ouvre alors la porte de la geôle et les fait monter à l'aide de l'échelle qui était posée non loin. Il les dirige alors en dehors du village. Le reste de la nuit consiste alors en une fuite effrénée en direction de la mine...

A leur retour, Karl ne manquera pas de venir aux nouvelles, avec toute l'ironie requise. Les joueurs pourront également remarquer une ivresse certaine chez le marchand, de même que certaines affabulations sur ses défunts compagnons dont les têtes reposent à côté de lui... L'or, pas plus que l'argent, ne fait pas le bonheur !

Pour ce qui est du calendrier des événements, pas d'inquiétude : décalez le comme bon vous semble ou faites intervenir des PNJs afin de détailler les événements récents. De façon plus générale, le calendrier présenté plus haut n'est qu'indicatif, n'hésitez pas à le bousculer si cela sert mieux votre partie.

Et les PJs dans tout ça ?

Il est certain que les joueurs ne vont pas assister passivement aux événements agitant la mine. Grand bien leur en prenne. Il y a en fait plusieurs « objectifs » sous jacents :

- éviter que les Dawikonis capturés ne soient trop maltraités. En effet, une fois les Nains venus à la rescousse, ces deux jeunes gens donneront leur version des événements. Seuls des gens ayant agis pour mettre fin à leur torture trouveront grâce à leurs yeux, de façon fort compréhensible (« Qui ne

dit mot consent »).

- éviter les morts Dawikonis lors de la rencontre avec les habitants... que ce soit de leur fait ou du fait des mercenaires.

- éviter que la mutinerie ait lieu, ou, à défaut, ne pas se ranger du côté des rebelles... Si tel était le cas, au demeurant, toute la suite du scénario s'en trouverait modifiée et cela deviendrait du ressort du MJ. La route jusqu'à Erengard sera sans doute longue... Pour en revenir au sujet, plus ils seront mêlés avec les mutins plus cela jouera en leur défaveur (du moins dans la mesure où les joueurs ne filent pas avec les mutins). Bien sûr, s'ils n'ont rien fait du tout pour prévenir la mutinerie, cela ne peut jouer en leur faveur.

Lorsque les Nains auront fait le « nettoyage » de la mine, ils s'attacheront à comprendre les événements récents. Ils se montreront plus compréhensifs que les Dawikonis. Ils ne tiennent pas, notamment, à se mettre à mal avec l'Empire. Aussi, les miliciens et les Emissaires seront relativement épargnés. Il en va de même pour toutes les personnes que les représentants impériaux désigneraient comme tel. Cela peut même inclure des mercenaires PNJs, cela ne gêne pas pour la suite.

En fait, tout dépend du succès des joueurs sur les trois points évoqués plus haut. Les Nains, et les Dawikonis dans une moindre mesure, seront plus cléments si les joueurs sont parvenus à éviter toute mort et torture.

Concernant la profanation de la mine, seul Karl semble vraiment coupable aux yeux des Nains, et encore, surtout dans la mesure où sa fuite, suite à la première expédition, a entraîné la mort de Dawikonis. Il est probable que les Nains estiment qu'une condamnation légère, selon la loi Naine, est, au moins, appropriée. Charge à vous, MJ, de définir ce que cela est. Pour ma part ce fut une courte peine, soit 20 ans d'emprisonnement. Après tout, pour les Nains, 20 ans, ce n'est pas grand-chose !

Une fois toutes leurs délibérations finies, les Nains partageront les membres de l'expédition en deux groupes : ceux pouvant rentrer et ceux ne pouvant



pas...

Parmi ceux qui restent, la présence de Karl est presque certaine. Toute personne proche de lui ou ayant manifesté des velléités de mutinerie devrait connaître le même sort. Si vous pensez que le sort des mercenaires peut émouvoir les joueurs, il est alors peut être bon de les laisser sur place. Plus tard, lorsque le groupe passera à proximité des Orques et Gobelins, la motivation pour rendre services aux Nains en récupérant la tête de l'un des leurs ne sera que plus grande.

Ceux qui rentrent sont accompagnés par un groupe de Nains, afin que des contacts officiels soient établis avec les autorités Impériales. Ce groupe compte 10 soldats Nains équipés pour le voyage dirigés par Grunum, un sergent. Ils servent d'escorte à Hergig, un politicien Nain de la citadelle envoyé pour la prise de contact.

En guise de conclusion, cette partie du scénario doit être très libre. Il en est inutile de vouloir contraindre les joueurs dans une direction ou une autre : l'arrivée des Nains mettra de toute façon un terme aux événements. Aussi, si tout s'emballe ou prend des proportions folles, guère de soucis.

Par ailleurs, je me permets de rappeler que des moments « uniquement conter » par le MJ peuvent aussi très bien passer. En effet, certaines scènes ne se prêtent guère à l'interprétation des joueurs. Il peut n'y avoir qu'une seule issue, ou les joueurs peuvent avoir du mal à interpréter leurs personnages dans ses moments. Personnellement, la capture des Dawikonis et les événements suivant l'arrivée des Nains n'ont pas été joué en tant que tel, je me suis contenté de décrire la scène (avec moult emphases).

L'Aventure, ou l'occasion de se démarquer...

Lors du voyage, les éventuels événements sont laissés à votre appréciation.

Tout cependant évolue lorsque le groupe arrive

dans les environs du campement Orques et Gobelins aperçu à l'aller.

En effet, que ce soit du fait des joueurs ou d'autres membres de l'expédition, les Nains entendent parler de la présence de leurs ennemis héréditaires. S'ils apprennent qu'en plus une tête de l'un des leurs est sensée s'y trouver, leur sang ne fait plus qu'un tour et ils bouillonnent littéralement sur place. Toutefois, leur mission est claire : atteindre Bergsburg pour y établir des liens « officiels ».

Dans ces circonstances, que faire ? Grunum, le chef, a cependant une idée. Il suggère en effet aux autres personnes voyageant avec les Nains que le Roi de Karak Krak serait certainement reconnaissant si par bonheur quelqu'un évitait à la tête du Nain de rester entre les mains des Gobelinoïdes. En effet, c'est un grand déshonneur pour les Nains que de laisser la chose ainsi. Grunum et ses nains ne peuvent remplir cette noble tâche, car telle n'est pas leur mission et ils n'entendent obéir aux ordres. Toutefois, l'affront fait à leur peuple est grand, et si quelqu'un pouvait le réparer...

Eventuellement, si des personnes proches des joueurs sont toujours retenues par les Nains, Grunum laisse entendre que, de façon évidente, le Roi de Karak Krak reconsidérerait la chose si la tête venait à lui être remise. Bref, usez de la ficelle qui va bien pour motiver vos joueurs.

Toutefois, je déconseille de trop forcer la main aux joueurs. Cela arrive déjà assez souvent comme ça sans qu'il ne soit utile de les pousser encore une fois : cette étape du scénario est facultative. Les joueurs sauront choisiront-ils la voie de la gloire ou celle, plus paisible mais moins plaisante, du moindre risque ? Méritent-ils leurs Points de Destin ?

S'ils choisissent la sûreté, la partie *Retour à la maison : héros ou pleutres ?* est la prochaine étape, sinon ce qui suit devrait vous intéresser bien plus.

Le Rotzball à la sauce Peau Verte

Le contexte de ce tournoi si original a déjà été



évoqué dans la partie *Les Peaux Vertes, créatures si surprenantes*. Voyons en le détail.

Sept groupes sont présents cette année. Il s'agit pour l'essentiel des Orques et Gobelins d'âges mûrs. Les femelles sont restées dans les campements, protégées par des forces réduites. Les détachements viennent des tribus suivantes :

- deux tribus d'Orques et Gobelins des Bois. Ces derniers viennent toujours accompagnés de leurs Araignées Géantes, faute de quoi des Orques risqueraient de s'en prendre méchamment à eux.

- une tribu d'Orques et Gobelins des Collines, accompagnés des Loups servant de montures aux Gobelins.

- trois tribus d'Orques et Gobelins des Montagnes. Ces tribus sont venues avec des Trolls (comme ont pu le constater les joueurs). Les Trolls, toutefois, ne prennent pas part aux matchs, cela serait par trop déloyal.

Toutes ces tribus ont établi un campement provisoire dans la vallée. Les campements sont ainsi :



Légende :

- 1 : tribu du Nez Déchiré, Orques et Gobelins des Bois, victorieuse l'an dernier, en charge de la surveillance du ballon (la tête de Nain).

- 2 : Orques et Gobelins des Collines.

- 3 : Orques et Gobelins des Montagnes.

- 4 : Orques et Gobelins des Montagnes.

- 5 : Orques et Gobelins des Bois.

- 6 : Orques et Gobelins des Montagnes.

- 7 : Terrain de jeu. Sur la gauche se trouve le promontoire accueillant la tête tranchée.

- 8 : Rocher s'élevant hors du couvert forestier, point d'observation.

- 9 : Route empruntée par l'expédition, à l'aller comme au retour.

- 10 : ligne de crêtes des collines alentours.

Afin de garantir tant que se faire se peut la sécurité du trophée, les membres de la tribu du Nez Déchiré montent la garde autour de ce dernier. Trois Orques, dotés de corne afin de donner l'alarme si besoin, sont en permanence autour, tandis que des

araignées ont élu domicile dans les arbres surplombant la scène. Des Gobelins de la tribu viennent aussi régulièrement se moquer des Orques de faction (« T'es coincé là sale bout d'gras ! Tu peux rien m'faire, na na ni na nère. »)

Ceci dit, l'endroit est loin d'être statique. Les coups bas sont nombreux entre les matchs et lors des matchs l'ensemble vient se mettre autour du terrain (les chamans n'ont pas envie que de petites affaires se trament dans leur dos), c'est alors la folie.

Si jamais des éclaireurs sont envoyés, ces derniers peuvent aisément se rendre compte de la situation. Ils croisent des groupes d'Orques ricanant sans aucune discrétion et portant quelque chose (un « on a fait un bon coup » à la mode Orque), des Gobelins inquiets et des restes de combat (flèches dans des arbres, traces de luttes). Ces raids sont effectués par des groupes d'entre une et une vingtaine de membres. Les chamans ne veulent pas non plus que cela dégénère en guerre ouverte. De même, si les éclaireurs regardent de plus près un des camps, ils pourront constater des traces de combat ou d'effraction. Il n'est même pas impossible qu'ils assistent en direct à une tentative de pénétration.

Si jamais les éclaireurs croisent des raideurs, point d'inquiétude : ces derniers sont trop concentrés sur les exactions pour prêter trop d'attention aux intrus. Ils les attaqueront peut être, mais ce sera alors juste pour tenir les éclaireurs à distance respectable. De plus, ils ne donneront pas l'alerte : la mission avant tout ! Les gardes des différents campements sont un peu différents, mais là encore la paranoïa n'est pas de mise : les gardes ont parfaitement conscience que des leurs sont en train de jouer un joli tour à une autre tribu. Vaut mieux assurer l'essentiel, c'est pas « quelques z'hommes » qui vont changer le cours des choses...

En fait, seuls les chamans et les différentes bêtes (loups, Trolls, araignées géantes) présentent un vrai danger. Les premiers ne manqueront pas de s'alarmer s'ils voient des Peaux Blanches aux alentours. Les derniers, eux, s'ennuient pas mal et apprécieraient un peu de distraction. Bien sûr, il y a aussi les « protecteurs » du trophée de la tribu du



Nez Déchiré. S'ils donnent l'alarme, c'est toutes les tribus qui se sentiront concernées (chacune pensant que l'autre a fait le coup). Les araignées, elles, ont consigne d'attaquer tout intrus. De toute façon, on a rarement entendu une araignée crier...

Lors des matchs, tout est plus simple : les campements sont quasiment vides, tout le monde se rassemblant autour du terrain.

Aussi, les joueurs ont, une fois de plus, de nombreuses possibilités :

- tenter une infiltration... Guère original, mais pouvant être couronné de succès. Les araignées seront certainement des surprises inattendues. De plus, il faudra constamment jouer sur leurs nerfs, avec des petites rencontres de raideurs...

Le gros du danger viendra des gardes en faction : s'ils parviennent à donner l'alarme, toute la vallée sera tel un volcan en éruption. Les chamans tenteront certes de diriger les Peaux Vertes, mais sans succès. Des combats sporadiques éclateront un peu partout. Une fois sortie des alentours immédiats du promontoire, le principal danger pour les joueurs est que des Gobelins restent à distance respectable (sur leurs loups par exemple) tout en donnant l'alarme. Ce type de menace est à éliminer très rapidement.

Si jamais cela n'était pas le cas, les autres Peaux Vertes ne manqueraient pas de venir vers les joueurs : de nombreux combats en perspectives. Peut être que le paragraphe « anti-sèche » ci-dessous est alors à considérer.

- jouer de l'animosité entre les tribus. Entre les matchs, cela revient par exemple à emprunter des objets de valeurs à un campement pour les déposer dans un autre. Cela peut aussi consister en une volée de flèche en direction d'un chef, volée suivie d'une fuite en direction d'un autre campement. Les Gobelinoïdes sont sur excités et ils ne feront guère preuve de réflexion.

La meilleure solution consiste à faire la chose lors d'un match : les campements sont alors déserts. Voler un totem pour aller le déposer dans un autre

camp (et là y détruire la tente du chef par exemple) garanti une fois d'empoigne conséquente. Même s'ils venaient ensuite à provoquer l'alarme, cela serait bien moins grave : tout le monde aura d'autres chats à fouetter.

J'oubliai un point important : des Morveux débiles et bruyant, en nombre éventuellement, peuvent venir à tout moment s'amuser avec nos héros... Il ne sera guère possible de tuer toutes ces sales bêtes, par contre elles sont bruyantes à souhait. Un peu de ruse pourra toutefois sortir d'affaire les aventuriers. Par exemple, une pièce jetée avec adresse au milieu des Morveux les occupera un bon bout de temps...

Anti-sèche

Vos joueurs ont provoqué l'alerte, se sont laissés suivre par 10 Gobelins qui ne cessaient de sonner de la corne et on choisit un chemin retour passant par tous les campements ? En bref, leurs Points de Destin ne suffiront pas à les sortir ce mauvais pas ? Point de panique, si vous sentez miséricordieux un deus ex machina est toujours possible ! En effet, il se pourrait que :

- qu'un groupe important d'Orques et Gobelins (des Bois) arrive sur les fuyards. Les derniers instants des joueurs sont, semble-t-il, arrivés...

Subitement, un autre attroupement gobelinoïde déboule précipitamment. Sans chercher à réfléchir, ces derniers venus chargent alors la troupe d'Orques et Gobelins des Bois qui venaient d'arriver... Des cris de ralliement, en Orque bien sûr, retentissent alors. Alors que les joueurs s'éloignent, d'autres groupes se jettent au cœur de la mêlée. Les Peaux Vertes se sont trouvées d'autres préoccupations...

- les chamans se sont rendu compte que la situation leur échappait plus que de rigueur...

D'un commun accord, ils rappellent les tribus vers le camp, afin de faire le point. Une tête de Nain est bien peu de chose somme toute, il vaut mieux



éviter que tout cela ne dégénère... Des bruits de corne retentissent alors du centre du camp. Les Peaux Vertes sont interpellés (ils reconnaissent les cornes de leurs chamans) et font rapidement demi-tour...

- La cité de Shallya n'est pas restée inactive...

Alors qu'une troupe d'Orques chargent les joueurs, telle une vague fatale, des carreaux fendent l'air et tuent les Peaux Vertes. Une troupe de Bergsburg est arrivée ! Caché dans les parages, les Impériaux cherchaient à en savoir plus sur ce rassemblement. C'est la chance qui a guidé leur pas : ils tombent à point pour tirer les joueurs d'un mauvais pas...

Dans tous les cas, si vous deviez avoir recours à une telle anti-sèche, je suis d'avis d'enlever un Point de Destin à tous les joueurs présents, quels que soient les Points perdus précédemment au cours de la partie. User ainsi de la chance est un jeu dangereux...

Agir de la sorte est plus aisé si vous cachez aux joueurs leurs Points de Destin. Ainsi, ils auront juste conscience d'avoir eu de la chance, sans en connaître le prix. Or rien n'est gratuit, c'est bien connu.

De façon plus générale, garder le compte des Points de Destin du côté du MJ est une pratique que je recommande chaudement. Ces derniers n'entrent plus alors explicitement dans les discussions (« J'en ai encore 2 moi, j'ai peut-être éventuellement tenter. Et toi, il t'en reste ? »...) et, de façon générale, l'intensité dramatique est bien plus grande. Allez, s'en est fini de mes conseils à deux sous : on enchaîne !

Retour à la maison : héros ou pleutres ?

Comment déterminer cette dure question ? Hé bé, c'est tout simple ! Leurs compagnons de route peuvent-ils citer quelques exploits à leur mérite ? Ont-ils récupéré la tête du Nain ? Ont-ils bravé une compagnie de mercenaires pour assurer la paix avec un petit village ?

S'ils ont agi en braves, les Nains ne manquent pas de le faire remarquer aux autorités de Bergsburg. La ville exprime alors sa reconnaissance aux joueurs et, éventuellement, les laisse participer aux négociations qui vont suivre ou présenter la ville aux Nains (« Accompagnez les dans notre belle ville et montrez leur ses charmes. Tâchez de revenir en fin d'après-midi au Conseil : une petite réception vous y attendra »). Il se peut même que les joueurs aient attiré l'attention d'un membre du Conseil, mais cela est une autre histoire... Dans tous les cas, il est probable que les Nains de Karak Krak se souviennent d'eux, qu'ils soient ex-mercenaires, membres du groupe du marchand, miliciens ou émissaires.

Des pleutres, ce sont des pleutres vous dites ? La ville fait alors le minimum. Un petit sergent fait un rapide bilan (« Rude aventure hein les gars ! Aller, rentrez chez vous, la boue vous manque non ? ») et les renvoie chez eux sans plus de ménagement. Il en va de même avec des Émissaires, qui se rendent alors compte de l'importance qui leur était réellement accordée. S'ils se font accompagner de mercenaires ou membres de l'équipe du marchand, personne ne s'occupe de ces derniers...

Conclusion

Ce scénario est ainsi achevé. J'espère que, malgré sa longueur, il ne vous a pas ennuyés. Pour ma part, je dois avouer que sa genèse fut parfois difficile. Il me trottait dans la tête depuis un bail, sans jamais en sortir. Une fois cette tâche attaquée, il n'a pas coulé avec la fluidité propre à des choses plus simples. Il m'a fallu réfléchir, revenir sur ce que j'avais fait et ainsi de suite. Un exercice dont je ne suis pas familier. J'espère, quoi qu'il en soit, que ce scénario ouvert vous amusera le temps de quelques parties.

Un dernier conseil avant d'en finir. Avec les 2 groupes que j'ai confrontés à ce scénario, j'ai eu à chaque fois la surprise suivante : les joueurs peuvent affronter des menaces terribles, hordes de Skavens, démons et autres monstruosités, sans s'inquiéter plus que cela, gaiement presque («



Chouette, une baston ! »). Par contre, les mêmes joueurs peuvent avoir une peur des plus prononcées d'un petit groupe de mercenaires qui ont fait un « show », à leur façon, pour en imposer. Les joueurs hésitent dès lors à se mêler de près ou de loin des affaires des mercenaires, ne cessent de se répéter « Ce sont des guerriers professionnels, ils sont 23, ils peuvent nous tuer n'importe quand ! ». Par conséquent, si vous détectez ce genre de symptômes, je vous conseille d'un peu dédramatiser les mercenaires : ces derniers peuvent avoir peur, eux aussi (« Wiwerne, vous avez dit wiwerne ? AAAAhhhhhhh ! »), certains d'entre eux sont de jeunes combattants

(entraînements à la lueur du feu, le soir ?), tous vont toujours aux toilettes, quoi qu'il arrive...

P.-S.

Si quelqu'un se sent une envie d'illustrer ce scénario, j'en serai ravi. Pour me contacter utilisez mon mail (zedros.schwartz_at_gmail.com, en remplaçant le _at_ par un @) ou envoyez un message privé à ZedroS depuis les forums du Site de l'Elfe Noir (www.sden.org/forums).