



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Indépendants > **La colline gruyère**

La colline gruyère

- Synopsis -

dimanche 15 juillet 2007, par [Pitche](#)

Les mots clefs étaient : une colline légendaire, un vieillard inquiétant, un chef insoupçonné et un rat intelligent.

Introduction

Les PJ se sont arrêtés dans un petit village bien tranquille. Le lieu n'est remarquable par sa colline légendaire qui se trouve non loin de là. En des temps reculés, on s'est servi de celle-ci pour enterrer les valeureux chefs de la région au temps où l'étendard de l'Empire n'avait pas recouvert la région et la dirigeait. Depuis, avec l'existence de tous ces dédales et ces vieilles croyances, on l'appelle la colline gruyère.

Obtentions de renseignements

Ces renseignements peuvent être obtenus en se montrant curieux sur les lieux avec ce vieillard inquiétant, Markus, sorcier du village. Même s'il soigne les malades, il n'en reste pas moins inquiétant pour les villageois vite apeurés.

Colline squattée

Mais ce que les habitants ne savent pas, c'est qu'une communauté de **skavens**, des rats intelligents ont pris possession des lieux et se sont servis des galeries pour s'y établir, préparant un mauvais coup pour la région.

Les seuls éléments qui peuvent trahir leur présence, c'est l'affaissement d'une partie de la colline... L'entrée des catacombes est toujours accessible mais personne n'ose ou a l'idée de s'y aventurer.

C'est un dédale de couloirs, de tombaux qu'on ne préfère pas déranger...

De temps en temps, certaines personnes disparaissent d'un coup d'oeil, avalés par ces enfoncements et sont faits prisonniers et mangés par les skavens. C'est ainsi que la colline a ainsi peu à peu souffert de la réputation d'être hantée. Il ne faut pas déranger ces âmes mortes. Ceci peut très bien avoir amené l'un ou l'autre répurateur.

Répurateur disparu

Si c'est le cas, il y a bien eu un répurateur au village, mais il a disparu. A-t-il eu fini sa mission ? non, il a été capturé et tué par les skavens quand il pensait avoir à faire à des revenants...

Empoisonnement de bétail

Un autre élément notable, c'est la mort de quelques bêtes. Prémisses d'un empoisonnement à grande échelle préparé par les skavens. Avec quelques enquêtes, on peut se rendre compte que c'est l'eau de la rivière qui borde la colline qui est à l'origine de leur mort...

Recrue d'essence d'activité

L'activité des hommes-rats se faisant de plus importante, on entend la nuit des bruits provenant de la colline, parfois des lumières fusent ! Tout cela terrifie très fort les bergers qui vaquent dans le coin. L'aide des PJ est réclamée.

Sectataires au village

De plus, au sein du village, sans qu'on le sache, un



petit groupe de sectaires organise des réunions dédiées au Chaos dans les premières galeries de la colline. Leur culte est grandissant. Ils peuvent même avoir été contactés par les skavens pour se rendre complice de l'empoisonnement de la région. Ces personnes errent la nuit, on peut les suivre et suprendre leur manège ! Ceux-ci peuvent tenter d'assassiner les PJ au village durant leur sommeil.

Le meneur de jeu est invité à distiller tous ces événements et à les fournir peu à peu à la sagacité des joueurs.

Assaut final

A la fin, les PJ prendront d'assaut la colline pour y déloger toute cette racaille. Ils seront aidés d'un villageois, Stan, apprenti forgeron, qui alerté par les PJ forme une milice pour défendre le village, en véritable chef insoupçonné ! On remarque que la

colline est percée de nombreuses et nouvelles galeries (oeuvres des skavens).

Une graine de leader

En fait, c'est le descendant inconnu des ces glorieux chefs du passé. On retrouvera une fresque représentant ce tâche naturelle qui porte au front, marque et symbole héréditaire de ces chefs ancestraux.

Le Meneur de jeu pourra ainsi fournir un coup de pouce aux PJ en les faisant accompagnés de cette milice improvisée.

Conclusion

Parmi les tombes, le Meneur de jeu peut décider d'offrir aux PJ une arme remarquable ou aux PJ de la remettre au jeune Stan, son héritier. Les PJ seront remerciés par les autorités et les villageois d'avoir neutralisé toute cette engeance du Chaos.