



PLUS ILS SONT GROS....

Introduction:

Plus ils sont gros... prend place dans le village de Schoppendorf. Les aventuriers sont engagés par un noble pour éliminer le champion de justice du bourgmestre local, un gladiateur ogre. Ce noble souhaite en effet entamer une procédure en justice pour réclamer ses terres ancestrales. L'ogre est un adversaire redoutable, néanmoins, des personnages réfléchis devraient réussir à en venir à bout. Cette aventure est prévue pour des personnages dans leur première ou seconde carrière. Des Pjs moins expérimentés devront nécessairement être plus inventifs pour finir ce scénario, mais devraient pouvoir venir à bout de Mentag sans avoir recours aux armes. Des joueurs très sociables pourraient même finir cette aventure sans se battre une seule fois. Employée dans le cadre de la campagne *Repose sans Paix*, cette aventure doit être placée entre *La nuit des sorcières* et *l'affaire du joyau caché*.

Préparatifs:

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de WJRF ainsi que du *Bestiaire du Vieux Monde*. Les possesseurs du livre de *Background*, **Les Héritiers de l'Empire** seraient bien avisés de s'imprégner de l'atmosphère ainsi que de la mentalité et des coutumes du Middenland.

Vous pourrez retrouver les caractéristiques des monstres de chaque rencontre en fin de scénario pour une question de commodité. Il en va de même pour les éventuels PNJ importants.

Les Personnages:

Mentag l'Invaincu

Mentag est un ogre jovial. Il passe son temps à manger tout ce qu'il peut avaler, et occasionnellement à se battre. Bien sûr les humains des villes qu'il traverse avec son ami les regardent passer avec des regards d'effroi, mais il aime les voir fuir lorsqu'il se met à pousser des hurlements et qu'ils le traitent de dément. Le meilleur ami de Mentag se nomme *trottineur*. *Trottineur* est un halfling, et tandis que Mentag se bat, lui fait la cuisine. Mentag n'a jamais rien dit à *trottineur* car il l'aime bien mais en fait il n'apprécie pas vraiment la nourriture qu'il lui prépare, lui ce qui lui plaît, c'est de la viande bien saignante et si possible fraîchement tuée par ses soins dans un bon combat.

Trottineur la Bougeote

Trottineur et Mentag se connaissent depuis deux ans. *Trottineur* s'est fait prendre dans un petit village en train de vendre de fausses amulettes de chance (un de ses clients à fait une chute de cheval et est mort quelques minutes après avoir acheté une de ses soit disant 'épine de manicomore de chance'). Mentag était dans la même petite cellule, arrêté après avoir explosé le nez d'un fermier qui avait accepté un combat amical avec lui. Leur exécution était prévue pour le lendemain, mais l'alliance de la force de Mentag et de l'habileté des doigts de *trottineur* leur permirent de s'échapper. Depuis *trottineur* sert d'agent à Mentag, s'assurant qu'il obtienne les meilleurs prix pour ses services et le tenant autant que possible en dehors des plus gros ennuis.

Trottineur a laissé derrière lui la vie de fermier du Moot il y a déjà huit ans, déterminé à voir le monde. Malheureusement, le monde est rempli d'endroits très dangereux et il a les cicatrices qui le prouvent. Les seules personnes dont il se soucie sont Mentag et son petit chien, *Sauvage*, qu'il a trouvé à l'entrée d'une ferme en ruines juste avant d'arriver à Schoppendorf.

Erwin von Oberholtzer

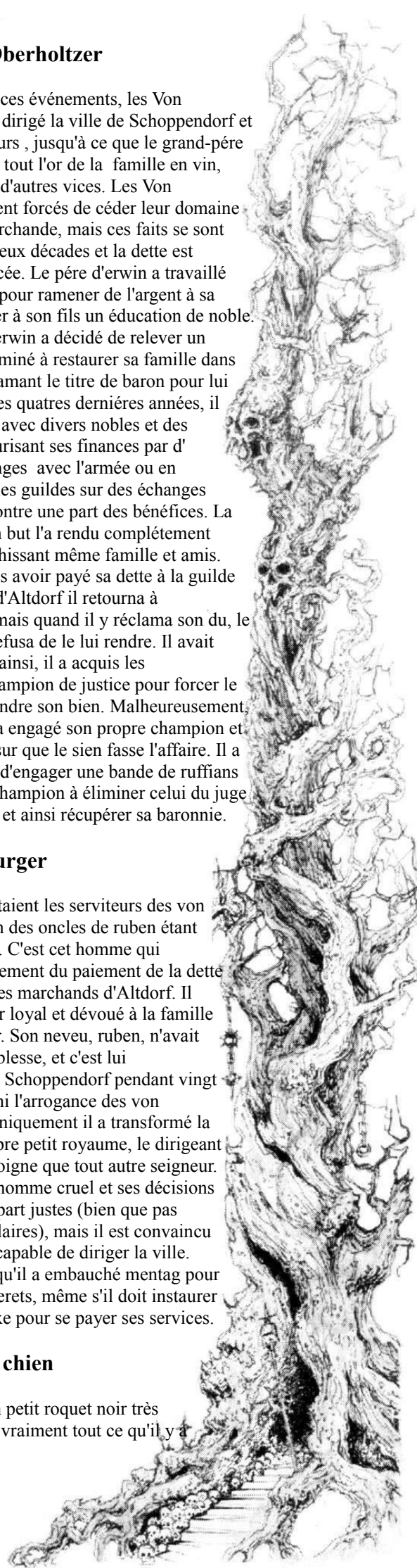
Vingt ans avant ces événements, les Von Oberholtzer ont dirigé la ville de Schoppendorf et les terres alentour, jusqu'à ce que le grand-père d'Erwin dilapide tout l'or de la famille en vin, femmes et dans d'autres vices. Les Von Oberholtzer furent forcés de céder leur domaine à une guilde marchande, mais ces faits se sont déroulés il y a deux décades et la dette est maintenant effacée. Le père d'Erwin a travaillé dur toute sa vie pour ramener de l'argent à sa famille et assurer à son fils une éducation de noble. Après sa mort, Erwin a décidé de relever un challenge, déterminé à restaurer sa famille dans son droit et réclamant le titre de baron pour lui-même. Durant les quatre dernières années, il a lié des pactes avec divers nobles et des marchands, sécurisant ses finances par d'ambitieux échanges avec l'armée ou en négociant avec les guildes sur des échanges commerciaux contre une part des bénéfices. La poursuite de son but l'a rendu complètement impitoyable, trahissant même famille et amis. Finalement après avoir payé sa dette à la guilde des marchands d'Altdorf il retourna à Schoppendorf, mais quand il y réclama son dû, le seigneur local refusa de le lui rendre. Il avait anticipé ce fait, ainsi, il a acquis les services d'un champion de justice pour forcer le seigneur à lui rendre son bien. Malheureusement, le bourgmestre a engagé son propre champion et Erwin n'est pas sûr que le sien fasse l'affaire. Il a donc l'intention d'engager une bande de ruffians pour aider son champion à éliminer celui du juge avant le combat et ainsi récupérer sa baronnie.

Ruben Etburger

Les Etburger étaient les serviteurs des von Oberholtzers, un des oncles de Ruben étant leur majordome. C'est cet homme qui négocia l'arrangement du paiement de la dette avec la guilde des marchands d'Altdorf. Il était un serviteur loyal et dévoué à la famille von Oberholtzer. Son neveu, Ruben, n'avait pas la même noblesse, et c'est lui qui administra Schoppendorf pendant vingt ans, sans l'aide ni l'arrogance des von Oberholtzer. Ironiquement il a transformé la ville en son propre petit royaume, le dirigeant avec la même poigne que tout autre seigneur. Ce n'est pas un homme cruel et ses décisions sont pour la plupart justes (bien que pas forcément populaires), mais il est convaincu qu'il est le seul capable de diriger la ville. C'est pour cela qu'il a embauché Mentag pour défendre ses intérêts, même s'il doit instaurer une nouvelle taxe pour se payer ses services.

Hargneux le chien

Hargneux est un petit roquet noir très agaçant, et c'est vraiment tout ce qu'il y a à en dire.



Gunther Faernmaus

Gunther a quitté sa demeure de Salzenmund dans le Nordland après qu'il ait tué son propre frère dans un combat pour une femme. Il s'enfuit vers les principautés frontalières où il se joignit à une bande de mercenaires. Il a passé les dix dernières années à combattre, piller et violer aux travers des principautés frontalières, de la tilée et de l'estalie. Il était à Bilbali en Estalie lorsqu'il a entendu parler pour la première fois de la tempête du chaos qui ravageait l'empire. Il y est retourné, non pas par patriotisme, mais parce qu'il pensait que quelqu'un avec ses compétences serait fortement demandé durant cette période de troubles. Embarquant sur un navire en partance pour le nord, les forces d'Archaon furent défaites face à Middenheim avant qu'il n'atteigne Altdorf. Il ne se découragea pas, car il savait que son expérience lui serait sûrement très utile dans un futur proche. Il travaille actuellement pour Erwin avec pour ordre de lui ramener le maximum d'argent, mais il espère rapidement trouver un emploi plus exaltant. Gunther n'est pas le moins du monde effrayé par mentag. Il est particulièrement rapide et puissant avec sa grande épée, mais sa seule faiblesse est sa trop grande confiance en lui.

Synopsis

Les aventuriers arrivent dans la ville de Schoppendorf, et tombent sur un combat opposant un gladiateur ogre à trois déserteurs de l'armée impériale qui ont souhaité racheter leur faute en se battant. Le champion n'est autre que Mentag. Une fois le combat terminé, Erwin von Oberholtzer s'approche des personnages. Il leur explique que Schoppendorf et les terres environnantes ont longtemps appartenu à sa famille, mais on été perdu suite à une défaite au jeu. Sa famille disposait de vingt ans pour régler sa dette ou perdre définitivement ses terres. Erwin a payé la somme requise, mais le nouveau bourgmestre, Ruben Etzburger refuse de reconnaître que cette dette est définitivement enterrée et souhaite conserver son pouvoir et son influence. Normalement quiconque veut contester la décision d'un juge peut réclamer le jugement par les armes, mais Etzburger a embauché mentag pour relever les éventuels défis. Von Oberholtzer dispose ainsi de trois jours pour réclamer son dû, après il sera trop tard. Il cherche donc à embaucher les Pjs pour se débarrasser de l'ogre, remportant ainsi le combat qui l'oppose à Etzburger. Aux Pjs de trouver un moyen de mettre le monstre hors d'état de nuire. Avec mentag hors de combat, Etzburger paye un de ses gardes pour relever le défi de Von Oberholtzer, celui-ci révèle alors l'existence de son propre champion, Gunther, un champion de justice et vainqueur de nombreuses batailles. Le combat est court et brutal et von Oberholtzer est déclaré vainqueur. Il informe alors les personnages qu'ils pourront venir chercher le reste de leur salaire le lendemain. Malheureusement, le nouveau maire n'est

pas un homme de paroles et s'est entouré de nombreux gardes de la ville et de Gunther qu'il recevra les Pjs pour leur annoncer qu'ils ne percevront pas le solde de leur paie et qu'ils feraient bien de quitter les lieux immédiatement.

L'aventure commence

Il a plu toute la journée et vous êtes trempés, gelés jusqu'aux os et dans un bien triste état après avoir pataugé dans la rivière de boue qu'est devenu la route. Par bonheur, vous pouvez apercevoir la ville de Schoppendorf qui se dessine devant vous. Un garde malingre, drapé dans sa cape se tient devant la guérite qui bloque l'accès à une petite porte dans la palissade de bois. Après vous avoir lorgné de bas en haut, il grogne un peu et vous laisse enfin entrer à l'intérieur de la ville. Alors que vous vous lancez à la recherche d'une auberge pour vous reposer, vous entendez des beuglements assourdis par le bruit de la pluie qui continue de frapper le sol. Débouchant sur la place centrale de la ville, vous trouvez la population entière rassemblée autour d'une énorme fosse. À l'opposé de la foule se dresse une plateforme de bois qui surplombe l'arène, sur cette dernière se tient un groupe d'hommes et de femmes richement vêtus qui observent le spectacle.

Vous tracez votre chemin à travers la foule jusqu'à atteindre le bord de la fosse. À l'intérieur deux individus se font face. L'un tente vainement d'escalader le mur de boue qui constitue la fosse en s'aidant de sa hallebarde. Vous parvenez à reconnaître la livrée bleue et blanche des miliciens de Middenheim sous la couche de boue qui le couvre des pieds à la tête. Deux autres hommes portant la même tenue gisent contre les murs de la fosse. L'un d'entre eux à semble t il perdu la tête, cette dernière se trouvant un peu plus loin dans la boue.

L'autre tente vainement de conserver ses organes internes à l'intérieur de son corps, ses hurlements de douleur audibles malgré les hourras de la foule. Leur opposant est une énorme masse de chair et de muscles, deux poings de combat couvrent ses avant-bras. Un énorme bouclier à pointe couvre sa panse et un heaume recouvre son visage. Mesurant plus de deux mètres dix de haut il ne semble pas incommodé du tout par la boue, ni même par la lance brisée qui dépasse de sa jambe gauche.

La foule hurle comme un seul homme, tandis que les courtisans sur la plate forme jettent quelques regards indifférents au spectacle. Soudainement, l'ogre fait un mouvement brusque vers l'avant, brisant la hallebarde avec ses poings. Le Middenheimer a à peine le temps de pousser un dernier hurlement avant que le poing armé de l'ogre ne lui transperce le crâne. D'un coup de pied rageur, l'ogre retire le corps du soldat de son arme, avant de se tourner vers le garde blessé. D'un simple coup de sa lame il l'achève sous les applaudissements de la foule. Alors que les hurlements se calment, vous apercevez un petit individu qui se déplace vers l'avant de la plate-forme d'observation. À première vue il ressemble à l'enfant de l'un des spectateurs, mais à y regarder de plus près vous réalisez qu'il s'agit d'un halfling. Sa fine cape jaune et son chapeau à plumes sont à votre avis de très mauvais goût, mais il semble être très apprécié du public. Sa voix porte étonnement loin malgré le brouhaha ambiant. Il déclare:

“Une fois de plus, le courageux Mentag l'invaincu a dispensé le jugement des dieux aux infidèles! Et une fois de plus, bon peuple de Schoppendorf, prouvons notre joie au bourgmestre Etzburger pour nous avoir offert ce spectacle divertissant !”

La foule pousse une ovation tandis que le halfling se retourne vers un homme assis sur une haute chaise sur la plate-forme. Habillé de lourdes robes et flanqué de trois gardes, le bourgmestre Etzburger crédite la foule d'un geste de la main avant de tourner son attention vers un groupe de marchands.

Le halfling reprend:

“Aujourd'hui nous avons vu trois traîtres à l'Empire recevoir la juste punition pour leur couardise. Le jugement par le combat n'a servi qu'à prouver leur forfaiture.

La foule hurle encore, bien qu'avec un peu moins d'enthousiasme – la plupart on déjà commencé à regagner leur maison, tandis que plusieurs hommes aident l'ogre à sortir de la fosse. Le halfling semble remarquer que son temps de parole est compté, aussi parle t il plus vite pour terminer sa harangue.

“Oui mesdames et messieurs, justice est faite, et n'oubliez pas, que quiconque peut voir d'autres démonstrations de la force et des compétences de mentag, il est en effet disponible à l'embauche! De lourds objets à déplacer, d'autres à réduire en miettes, il est parfait pour tous les travaux de force!”

A ce point, il est clair que plus personne ne l'écoute, aussi disparaît il rapidement dans la foule des courtisans du bourgmestre.

Les Pjs curieux peuvent obtenir quelques renseignements. S'ils questionnent les habitants tout proches (test de commérage facile(+20%)), ils peuvent apprendre que les trois hommes étaient des déserteurs de la garde de Middenheim, qui ont fuit la cité du loup blanc lorsque la tempête du Chaos d'Archaon s'en approcha. Ils ont été découverts, vagabondant dans les bois près de la ville.

La vérité est que les trois hommes étaient membres d'une unité de reconnaissance qui a été massacrée par les forces d'Archaon. Après avoir erré durant des mois dans la Drakwald, constamment harcelés par de petites bandes d'hommes bêtes et obligés de vivre avec la nourriture qu'ils arrivaient à récolter et à chasser, les trois derniers survivants furent capturés et accusés de désertion il y a deux jours. Ils ont aussitôt demandé le jugement par les armes, une vieille coutume impériale. Les malheureux ne savaient pas qu'ils auraient à affronter un gladiateur ogre.

Les personnages voudront peut être parler avec d'autres PNJ présents autour de la fosse, mais la plupart semble surtout pressé de regagner leur domicile. Le bourgmestre Etbzburger et ses courtisans s'éloignent en direction du manoir de ce dernier, aidés par les gardes qui forcent la foule à s'écarter, ils ne semblent pas vouloir discuter avec les gens du peuple et encore moins avec les étrangers. Mentag est fatigué après son combat et il a faim, lui se contente de manger (une vache !!), mais son “agent,” le halfling Trotteineur la bougeote, est plus loquace. Un test de commérage (+10%) peut fournir les renseignements suivants:

Degré de Succès:

*-0 Etbzburger a engagé mentag pour répondre à tout challenge concernant ses décisions. Trotteineur négocie le salaire de mentag, l'ogre ne semblant pas s'intéresser à ce genre de chose.

*-1 Le bourgmestre n'est qu'un pantin à la solde des marchands d'Altdorf. Il occupe sa position depuis une vingtaine d'années maintenant.

*-2 Une famille noble a autrefois dirigé la ville, mais elle a perdu tout son argent il y a de cela des années et a vendu ses terres à la guilde des marchands. Ils ont quitté la ville peu de temps après.

*-3+ Au moins un des descendants des anciens dirigeants de la ville est venu voir le maire de la ville la semaine dernière, essayant de récupérer les terres de sa famille. Celui ci lui aurait ri au nez avant de le chasser.

Les Pjs peuvent s'installer dans le 'Donjon de Cuivre', une grande auberge avec vue sur la plate-forme de la fosse. Une place dans la chambre commune coûte 8 pistoles par nuit, une chambre privée coûte 12 pistoles la nuit. Le bourgmestre a augmenté les taxes dernièrement (pour payer le salaire de mentag!!!), et l'aubergiste a augmenté ses tarifs en conséquence. La plupart des objets dont les Pjs voudraient se porter acquéreur sont disponibles en ville, cependant augmentez le tarif de quelques pièces pour refléter l'augmentation des impôts. Alors qu'ils se trouvent à l'auberge, ils sont approchés par Erwin von Oberholtzer. Ce jeune noble a remarqué l'arrivée des Pjs et après quelques instants a repéré qu'ils étaient étrangers à la ville. Il décide de les approcher, réalisant que ce petit groupe de mercenaires est

exactement ce dont il a besoin.

Alors que vous discutez de vos plans pour la journée de demain, un homme bien habillé s'avance vers vous. Ses vêtements semblent extravagants et son attitude dénote l'arrogance typique des nobles envers les gens du commun, il porte une épée à la taille et se déplace avec la grâce d'un duelliste.

Atteignant votre table, il incline brièvement la tête avant de parler avec un accent du Reikland.

“Messire, laissez moi me présenter. Mon nom est Erwin von Oberholtzer. Je serais enchanté de pouvoir vous offrir à boire en échange d'un peu de votre temps, je pense avoir un travail à vous proposer?”

Erwin explique que sa famille a autrefois dirigé Schoppendorf et les terres environnantes jusqu'à ce que son grand-père dilapidé toute la fortune familiale dans le jeu et le sexe. Les Von Oberholtzer furent ruinés et durent vendre leurs terres à un groupe de marchands jusqu'à ce que la dette soit épongée. La famille disposait de vingt ans pour rembourser. Le père d'Erwin a travaillé jusqu'à sa mort pour essayer de payer la dette, mais c'est finalement Erwin qui réussit à la rembourser totalement. Cependant lorsqu'il retourna à Schoppendorf pour réclamer ses terres, le bourgmestre refusa de reconnaître sa légitimité à diriger le territoire. Il semblait très heureux de sa position et de son pouvoir et ne voulait pas s'en séparer.

Avec mentag comme champion de justice, personne ne pourrait lui contester sa place de seigneur de la ville. Il a augmenté les taxes et dirige d'une main de fer.

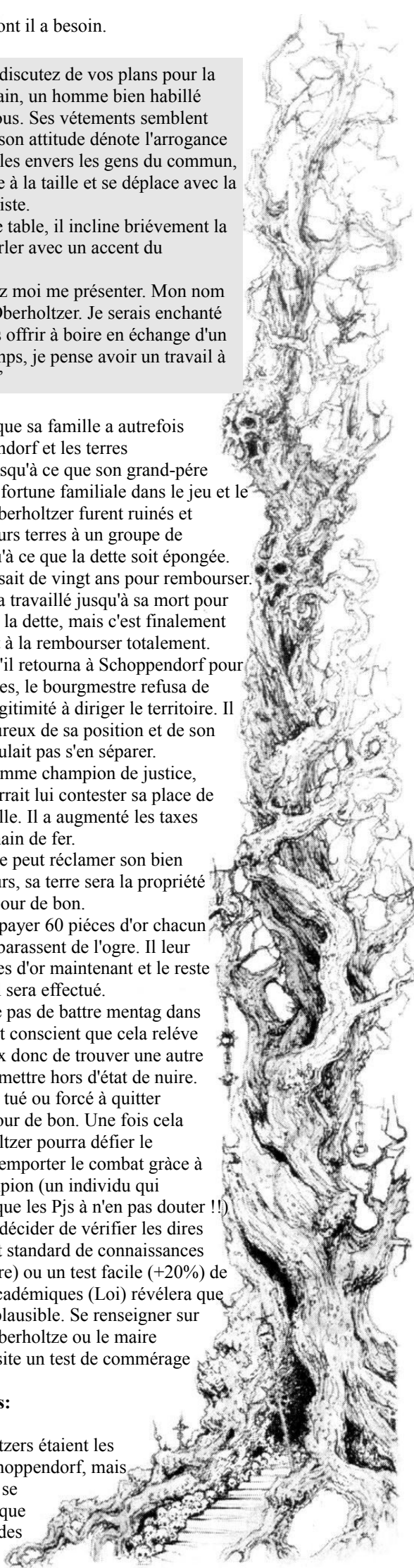
Si Oberholtzer ne peut réclamer son bien dans les trois jours, sa terre sera la propriété des marchands pour de bon.

Erwin est prêt à payer 60 pièces d'or chacun aux Pj s'ils le débarrassent de l'ogre. Il leur donnera 10 Pièces d'or maintenant et le reste lorsque le travail sera effectué.

Il ne leur impose pas de battre mentag dans la fosse, car il est conscient que cela relève du suicide. À eux donc de trouver une autre solution pour le mettre hors d'état de nuire. Mentag doit être tué ou forcé à quitter Schoppendorf pour de bon. Une fois cela fait, von Oberholtzer pourra défier le bourgmestre et remporter le combat grâce à son propre champion (un individu qui présente mieux que les Pjs à n'en pas douter !!) Les Pjs peuvent décider de vérifier les dires d'Erwin. Un test standard de connaissances générales (Empire) ou un test facile (+20%) de connaissances académiques (Loi) révélera que son histoire est plausible. Se renseigner sur la famille von Oberholtzer ou le maire Etbzburger nécessite un test de commérage

Degré de Succès:

*-0 Les Oberholtzers étaient les dirigeants de Schoppendorf, mais peu de personne se rappelle de plus que cela. La plupart des habitants actuels



étaient enfants quant ils ont quitté la ville. Le bourgmestre Etzburger a augmenté les taxes et n'apprécie pas que le peuple l'ennuie.

*-1 Le bourgmestre est dur mais juste. Beaucoup de personnes pensent qu'il se remplit les poches avec les taxes qu'il prélève (ce qui est faux !!). Erwin von Oberholtzer est arrivé en ville il y a quelques jours et a immédiatement réclamé sa terre ancestrale auprès du maire, ce qui lui a été refusé.

*-2 Elsa Steingartmann, la femme de l'aubergiste était une jeune femme lorsque les von Oberholtzer sont partis, mais elle se souvient que le chef de famille de l'époque était un alcoolique qui passait la majeure partie de son temps entre Altdorf, Middenheim ou Talabheim, ou la rumeur raconte qu'il a dilapidé sa fortune dans le jeu (et dans les activités lubriques proposées par les adorateurs du Sceptre de Jade.)

*-3+Un des serviteurs de von Oberholtzer est un guerrier, un homme puissant qui ressemble à un nordlander. Il est couvert d'une lourde cotte de mailles et une grande épée pend à son côté.

Il devrait sembler clair aux personnages qu'attaquer mentag ouvertement est une très mauvaise idée. Même si le groupe entier est composé de guerriers au moins un ou deux d'entre eux se feront tuer dans l'opération (ou perdront des points de destin) s'ils l'attaquent directement. Les personnages vont donc devoir trouver un autre moyen d'en venir à bout.

Mentag et la bougeote vivent dans une baraque abandonnée à l'extérieur de la ville.

Les habitants n'apprécient pas trop l'idée qu'un ogre puisse habiter dans le centre ville.

Trottineur possède un petit chien noir qu'il appelle Hargneux. Hargneux est aussi teigneux qu'un Snotling, ses jappements se faisant entendre dès qu'un étranger approche de la cabane, faisant de lui un système d'alarme très efficace. Trottineur n'est pas idiot, il sait très bien que le maire a des ennemis qui pourraient décider de lui nuire et atteindre ainsi son champion, c'est pourquoi il dort dans une pièce fermée au dessus de celle de mentag. Lorsqu'ils ne se battent pas dans la fosse ou travaillent pour un des fermiers locaux, on peut les trouver dans la cabane.

Si les personnages décident de parler d'eux même avec trottineur, il leur répondra poliment mais s'en tiendra aux généralités. De son côté, mentag les ignorera complètement, les renvoyant vers son ami en cas de besoin. Il est content de laisser le halfling gérer ce genre de chose et parler pour lui. Les Pjs disposent de trois jours pour trouver le moyen de venir à bout de mentag quelques une des possibilités d'action sont listées ci dessous, mais vos joueurs peuvent tout à fait imaginer quelques choses de différent.

Corruption et menaces: corrompre mentag ne fonctionnera pas, pour la simple raison que c'est le halfling qui s'occupe des comptes et que le maire l'a payé extrêmement cher, trop

pour les maigres ressources de vos joueurs. Cependant si les personnages se montrent très menaçants en cas de refus il y a une chance que le halfling se tienne sur ses gardes et décide de disparaître tout simplement avec son ami (cette option n'est à utiliser qu'en dernier recours si vos joueurs n'arrivent vraiment pas à trouver autre chose pour éliminer l'ogre.)

Droguer ou affaiblir Mentag: Les Pjs peuvent essayer d'affaiblir mentag avant de l'affronter. Ceci peut être tenté de multiples manières. Drogue l'ogre se révélera assez difficile, car trottineur prépare tous ses repas lui même et lui rapporte de l'eau dans une barrique qu'il va chercher à la rivière. Tout poison qui serait ajouté à la nourriture sera probablement détruit par la généreuse cuisson que le halfling fait subir à tout ce qu'il prépare (dans 60% des cas). Si les personnages n'ont pas de poisons en leur possession, un test de survie réussi (-10%) dans les bois environnants permet de trouver des herbes et de champignons qui peuvent être broyés puis mélangés pour préparer une bonne quantité de toxine.

Quiconque ingère cette pate infecte doit immédiatement faire un test d'Endurance (-20%) ou subir une pénalité de 5% sur toutes ses compétences de combat et ses tests d'agilité, le tout pour une durée de quinze minutes. Si les personnages ne peuvent distraire trottineur un moment le temps de mettre le poison dans la marmite, ils peuvent convaincre mentag d'avalier un 'cadeau' qu'il lui offre, ce dernier mangeant n'importe quoi, de préférence sanguinolent et cru. Un autre moyen de saper la force de mentag peut consister à l'épuiser physiquement, par exemple en lui demandant d'aider à couper et transporter des troncs d'arbres depuis la forêt. Mentag est fort et pourra tenir le rythme durant un jour ou deux, mais cela crée aussi une excellente opportunité de glisser du poison dans sa nourriture ou son eau tandis qu'il travaille. Si les personnages arrivent à faire travailler mentag une journée entière, il souffre d'une pénalité de 5% en Force et Agilité. Ces malus passent à 10% s'il travaille deux jours auquel se rajoute 5% de malus en CC.

Si vos joueurs trouvent une idée géniale pour affaiblir l'ogre, vous pouvez augmenter la pénalité à respectivement 15 et 10% et une attaque en moins. Embaucher mentag coûte 6 sous de cuivre par jour, mais si les Pjs arrivent à convaincre trottineur cela peut être gratuit (test de sociabilité avec plus ou moins de bonus en fonction des cadeaux offerts).

La haine du peuple: Les personnages peuvent essayer de retourner le peuple contre l'ogre. Beaucoup sont aigris à cause de l'augmentation des taxes, les autres n'apprécient tout simplement pas l'idée d'avoir un ogre parmi eux.... et qui avale chaque jour ce qu'une famille mange en une semaine. Il ne faudrait ainsi pas grand chose pour mettre le feu aux poudres tant la tension est grande en ville depuis quelque temps. Convaincre la foule peut se faire de multiples façons: des paroles acerbes lancées à la volée dans une taverne, une plainte sur l'augmentation des prix chantée un jour de marché ou tout autre chose capable de faire réagir le peuple. Cependant les Pjs devront se montrer discrets s'ils ne veulent pas qu'etzburger ou le halfling se doutent de quelque chose.

Provoquer une émeute nécessite un test de commérage et 10 degrés de réussites cumulés. Le test peut être plus facile si vos joueurs ont réussi à lancer des rumeurs particulièrement pernicieuses contre l'ogre et le halfling, voir même contre le bourgmestre etzburger. Chaque personnage peut faire un test par jour. Si un personnage rate un test de plus de 20%, le maire ou trottineur remarque que quelque chose ne tourne pas rond. S'ils sont repérés, le maire envoie trois de ses meilleurs gardes pour les matraquer et les chasser hors de la ville, ils devront cependant fuir la ville s'ils sont amenés à les tuer, car dans ce cas c'est toute la milice qui sera à leur recherche.

Si les joueurs arrivent à créer un mouvement de contestation et de haine envers l'ogre, ils n'ont plus qu'à conduire la foule vers la demeure de mentag où elle se chargera elle même du guerrier géant. Si vos joueurs le souhaitent, ils peuvent livrer quelques assauts contre l'ogre mais rapidement le peuple de Schoppendorf fera le reste. A moins que les personnages ne portent un coup critique à mentag, celui ci ne mourra pas, par contre ce ne sera pas le cas de trottineur. Assommant les villageois les plus proches, il s'emparera du corps de

son ami avant de prendre la fuite en direction des bois. Si vous êtes gentil, les deux survivront, mais décideront de toute façon de quitter la ville pour un temps (ce qui vous donnera l'occasion de replacer ces deux sympathiques personnages dans des aventures ultérieures)

Trottineur : Si les personnages réalisent à quel point trottineur garde mentag sous son emprise, ils peuvent décider de s'en prendre à lui. Des joueurs à l'inclinaison morale plutôt bonne pourraient décider de le kidnapper, les plus mauvais le tueraient simplement. S'il est fait prisonnier, mentag refusera de combattre, s'il est tué, l'ogre sera triste et refusera de quitter sa cabane. Des personnages fûtés pourraient même tenter de convaincre mentag que l'auteur de tout ceci n'est autre que le maire du village (grâce à un test de charisme +20%). mentag chargera alors à travers la ville comme un dément pour s'en prendre au maire et se fera tuer par sa garde personnelle.

Assassinat: Bien sur, l'option la plus simple reste d'attaquer mentag et de le tuer. Des personnages enclins à la bagarre pourrait décider de l'affronter, mais après la petite démonstration qu'il a faite contre les soldats impériaux, vous devriez les convaincre que ce n'est pas une bonne idée. Ils devraient donc chercher un moyen de l'affaiblir un peu. L'approche la plus simple serait de le tuer pendant son sommeil. Le plus gros obstacle sera alors représenté par Hargneux le chien. S'il réussit un test de perception en opposition à un test de déplacement silencieux il remarque les Pjs et donne l'alarme. Trottineur a également pris quelques précautions, la porte est barrée la nuit et il a tendu deux cordes pleines de clochettes juste derrière. La barre peut être déplacée sur un test réussi de crochetage, et ne pas déclencher le second piège nécessite un test de déplacement silencieux à -30%. Si les Pjs disposent des outils nécessaires, ils peuvent tenter de désamorcer les cordes sur un test de crochetage (-10%) réussi. S'ils ne souhaitent pas passer par l'entrée principale, ils peuvent tenter d'escalader le toit et pénétrer dans la pièce où dort trottineur (jet d'escalade facile +20%). cette entrée n'est pas piégée. S'ils arrivent à porter des attaques contre mentag alors qu'il est endormi, chacune d'entre elle touche automatiquement et inflige d10 points de dommages en plus. Dans ces conditions même un ogre a une chance de survie, mentag et son ami fuiront sûrement la ville mais ils n'oublieront pas les personnages et pourraient bien revenir se venger dans d'autres aventures.

Une autre solution pourrait consister à mettre le feu à la cabane et attendre que mentag en sorte pour l'attaquer alors qu'il est encore choqué. Malheureusement les récentes pluies ont rendu le bois humide et difficilement inflammable. Si les personnages pensent à cloturer les portes et fenêtres les dégâts subis par mentag et trottineur seront plus importants. Mentag essaiera alors de se frayer un passage en abattant un mur. (reportez vous à la page 136 du livre de base pour les règles concernant le feu et l'asphyxie). Une combinaison de ces deux méthodes peut également être employée (pénétrer dans la cabane, et tandis que quelques membres du groupe frappent lachement mentag, les autres allument un feu...)

Von Oberholtzer réclame son bien: Au troisième jour, erwin défie etzburger, invoquant son droit à obtenir réparation par le combat. Si les personnages ont réussi à écarter mentag (d'une manière ou d'une autre), le maire cherche désespérément quelqu'un qui pourrait combattre pour lui. Il propose 30 couronnes d'or au volontaire. Après un court instant, l'un de ses gardes du corps se porte volontaire. En réponse, erwin révèle gunther, son propre champion. Ce dernier vient rapidement à bout du garde, une fois le duel terminé, erwin éjecte le maire de sa position et l'exile de Schoppendorf. Il se rend ensuite directement dans son château. Si les Pjs cherchent à faire pression sur lui pour obtenir le paiement de leur solde, il leur demande de repasser un peu plus tard, il doit en effet finir de sécuriser sa nouvelle position comme seigneur de la ville, étudier les comptes, trouver la clé du trésor...

Les choses se passent différemment si mentag n'a pas été éliminé ou affaibli par les joueurs, dans ce cas, le champion de von Oberholtzer se fait tuer après un apre combat et erwin se fait chasser de Schoppendorf avec tous ses suivants, y compris les Pjs, avec pour ordre de ne jamais y revenir.

Le paiement: Si les personnages se rendent effectivement le lendemain à la demeure d'erwin pour y récupérer leur argent, ils sont accueillis par un serviteur sur le palier. Ils sont ensuite escortés jusqu'au bureau du nouveau maire par deux des gardes de la ville puis introduits après qu'on leur ait confisqué leurs armes (cependant les gardes ne cherchent pas après d'éventuelles armes cachées).

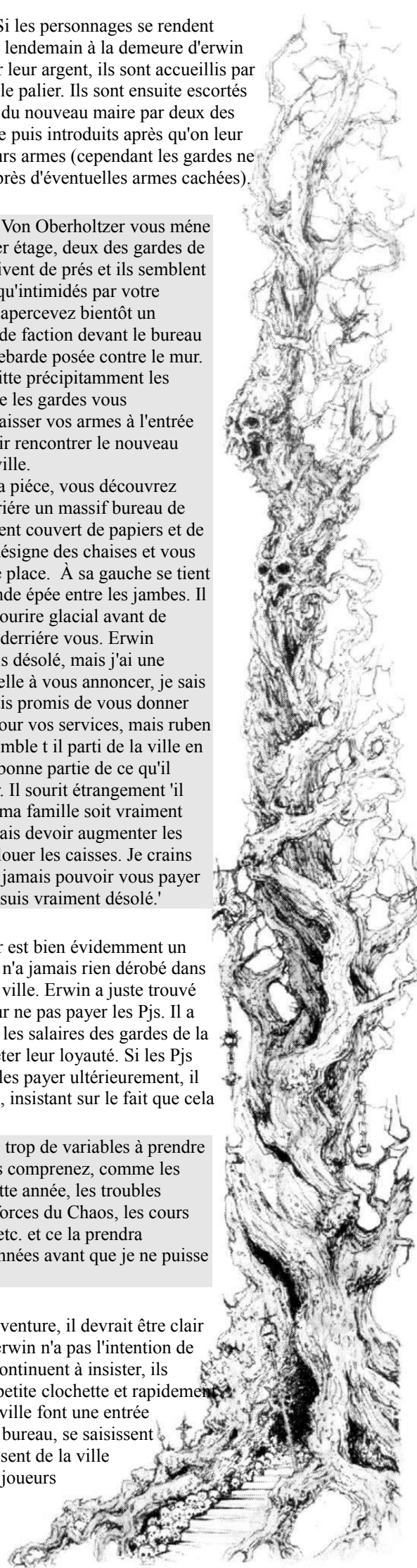
Le serviteur de Von Oberholtzer vous mène jusqu'au premier étage, deux des gardes de la ville vous suivent de près et ils semblent plus s'ennuyer qu'intimidés par votre présence. Vous apercevez bientôt un nouveau garde de faction devant le bureau d'erwin, sa hallebarde posée contre le mur. Le serviteur quitte précipitamment les lieux, tandis que les gardes vous demandent de laisser vos armes à l'entrée avant de pouvoir rencontrer le nouveau seigneur de la ville.

Une fois dans la pièce, vous découvrez erwin assis derrière un massif bureau de chêne entièrement couvert de papiers et de livres. Il vous désigne des chaises et vous invite à prendre place. À sa gauche se tient gunther, sa grande épée entre les jambes. Il vous lance un sourire glacial avant de fermer la porte derrière vous. Erwin déclare : ' je suis désolé, mais j'ai une mauvaise nouvelle à vous annoncer, je sais que je vous avais promis de vous donner plus d'argent pour vos services, mais ruben etzburger est semblé t il parti de la ville en emportant une bonne partie de ce qu'il restait du trésor. Il sourit étrangement 'il semblerait que ma famille soit vraiment maudite, et je vais devoir augmenter les taxes pour renflouer les caisses. Je crains donc fort de ne jamais pouvoir vous payer votre dû et j'en suis vraiment désolé.'

Von Oberholtzer est bien évidemment un menteur. Ruben n'a jamais rien dérobé dans les caisses de la ville. Erwin a juste trouvé cette excuse pour ne pas payer les Pjs. Il a juste augmenter les salaires des gardes de la ville pour s'acheter leur loyauté. Si les Pjs lui demande de les payer ultérieurement, il reste très évasif , insistant sur le fait que cela sera impossible.

Il y a beaucoup trop de variables à prendre en compte vous comprenez, comme les moissons de cette année, les troubles causés par les forces du Chaos, les cours du commerce, etc. et ce la prendra sûrement des années avant que je ne puisse vous payer.

A ce point de l'aventure, il devrait être clair pour les Pjs qu'erwin n'a pas l'intention de les payer. S'ils continuent à insister, ils font sonner une petite clochette et rapidement les gardes de la ville font une entrée en force dans le bureau, se saisissent d'eux et les chassent de la ville en rigolant. Vos joueurs n'ont plus qu'à réclamer le



jugement par les armes pour obtenir réparation, mais dans ce cas ils se retrouveront sûrement face à gunther dans une fosse de gladiateur....

Appendices

Mentag l'invaincu

Race: Ogre

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
71	40	49	59	41	30	48	21

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	26	4	5	6	/	/	/

Carrières: Ex gladiateur, Ex vétéran, Champion de justice de justice

Compétences: Connaissance (ogres, empire), Intimidation, résistance à l'alcool, Langue (grumbarth, reikspiel, langage de bataille), esquive, commérage, jeu, perception.

Talents: Sans peur, menaçant, combat de rue, force accrue, maîtrise (armes à deux mains, armes lourdes, fléaux, armes de parade, armes d'escrime), coups précis, coups puissants, parade éclair

Armure: tête: 2, corps:3

Armes: coups de poing (x2),

Trottineur la bougeote

Race: Halfling.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
17	40	25	21	52	37	36	52

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	2	4	/	/	/

Carrière: Escroc

Compétences: Commérage, connaissances (halfling, héraldique/généalogie), métier (cuisine), langue (reikspiel, halfling), jeu, baratin, charisme évaluation

Talents: maîtrise (lance-pierre), vision nocturne, résistance au chaos, chance ambidextre, éloquence

Arme: dague

Dotations: beaux atours, paquet de cartes dés, 200 Couronnes d'or

Hargneux le chien

Voir page 230 du livre de règles

Gunther Faernmaus

Race: Humain.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	32	39	42	52	40	35	33

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	3	4	4	/	/	/

Carrières: Ex mercenaire, Ex vétéran, Champion de justice

Compétences: Connaissance (tilée, empire), Intimidation, résistance à l'alcool, Langue (tiléen, reikspiel, langage de bataille), esquive, commérage, jeu, perception.

Talents: Sans peur, menaçant, combat de rue, force accrue, maîtrise (armes à deux mains, armes lourdes, fléaux, armes de parade), coups précis, coups puissants, parade éclair

Armure: Armure de mailles complète.

Points d'armure: tête:3, Bras: 3, Corps: 3, Jambes: 3

Armes: 3 Dagues, fléau, épée longue.



Notes pour la campagne Repose sans Paix:

Si vous jouez ce scénario dans le cadre de la campagne repose sans paix, vos joueurs disposent d'un élément supplémentaire qui pourrait faire pencher la balance en leur faveur pour réussir leur mission. Il s'agit bien évidemment de Johann le Fantôme. Mentag ne sera pas effrayé du tout par l'apparition, mais il en va autrement pour Trottineur. Cette méthode est cependant à utiliser avec prudence car elle peut abrégé la séance de jeu plus vite que prévu si le halfling s'enfuit en hurlant trop rapidement de Schoppendorf, emmenant avec lui son ami l'ogre.

Rédacteur: Baron Zéro le 16 Juillet 2007

Correction et relecture: Freya Haukursson

Fond de page: Games Workshop