



*Buccaneer Bass est fier de vous présenter :*

# *Pillage sur la falaise de Rannigh*

*Une aventure téléchargeable gratuitement  
à jouer dans l'univers D20 des Royaumes d'Acier  
de Privateer Press*





# Pillage sur la falaise de Rannigh

Une aventure gratuite pour le système D20  
pour PJ de niveau 1 à 3



Par l'équipage du Buccaneer Bass :

*Scénario* : Ralph Kelleners

*Textes additionnels* : Koen Goorickx et Tom Tabruyn

*Direction artistique* : Koen Goorickx

*Couverture* : Koen Goorickx

*Cartographie* : Steven Kees

*Rédaction* : Tom Tabruyn

&

*Version française* : Matthieu « Chilon » Vinel

Cet ouvrage requiert l'utilisation du Manuel des Joueurs, édition 3.5 de Donjons et Dragons®, publié par Wizards of the Coast®. Donjons et Dragons® et Wizards of the Coast® sont des marques déposées de Wizards of the Coast et sont utilisées sans leur permission. Le système D20 et le logo du Système D20 sont des marques déposées de Wizards of the Coast. Les termes Royaumes d'Acier, Cygnar, Cryx, Khador, Gorax, etc. sont des termes déposés (enfin j'imagine) par Privateer Press, Inc., 2004. Ils sont

utilisés dans la version française sans permission. Cet ouvrage est © Buccaneer Bass (enfin la version anglaise). Tous droits réservés. Cet ouvrage gratuit a été écrit et traduit par des fans, il est donc strictement interdit de le reproduire dans un but commercial. Bon je vais m'arrêter, je comprends même pas ce que j'écris, alors s'il vous plaît ne me poursuivez pas en justice... Ah oui, les illustrations se trouvant dans cet ouvrage sont la propriété de leurs auteurs légitimes (ça ne veut rien dire mais bon).

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

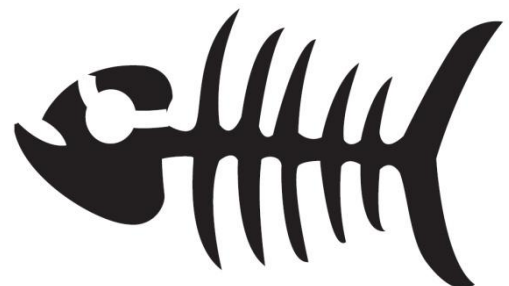
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	<b>2</b>
Résumé de l'aventure.....	3
Carte : Situation géographique .....	3
La falaise de Rannigh.....	4
Le village de Grandfalaise .....	4
<b>Premier Acte</b> .....	<b>5</b>
La forteresse.....	5
Carte : Le Fort .....	5
L'entrepôt .....	7
Carte : L'entrepôt .....	7
Le mess des officiers.....	8
Carte : Le mess.....	8
<b>Deuxième Acte</b> .....	<b>10</b>
La bourse ou la fuite .....	10
<b>Troisième Acte</b> .....	<b>13</b>
Après l'attaque.....	13
La plage.....	13
On remballe.....	15
<b>Annexes</b> .....	<b>16</b>
Annexe A : Monstres.....	16
Annexe B : PNJ.....	18
Annexe C : Dramatis Personae .....	19
A propos de Buccaneer Bass .....	22
A propos de Privateer Press .....	22
A propos du traducteur .....	22
Annexe D : Cartes.....	23
Carte : La caserne.....	23
Carte : Les écuries.....	23
Carte : Tour de fortification.....	24

Remerciements : Merci à nos petites amies et nos parents de ne pas avoir piqué une crise quand on s'est embarqué dans un autre projet barjot de jeu de rôles. Et surtout merci aux filles et aux gars de Privateer Press pour nous avoir offert les Royaumes d'Acier et Warmachine.

Et puis, on n'aurait rien pu faire sans l'aide de nos chats Tibeert, Spruit, Pimmeke, Niesel, Billy, Bolleke, et nos lapins Sammele (+), Mieps et Lady Penelope. Vous êtes géniaux, changez pas !



## Introduction

Cette aventure est conçue pour trois à quatre personnages de niveau 1 à 3. Elle présente aux joueurs la forteresse de Rannigh, une des centaines de forteresses couvrant la côte ouest du Cygnar qui furent construites pour défendre le royaume de la menace cryxienne.

Cette aventure a été rédigée comme une introduction à l'univers D20 des « Royaumes d'Acier ». Cet univers de jeu de rôle est publié par « Privateer Press » et les noms comme Cygnar et Cryx sont pleinement expliqués et détaillés dans leurs produits. Vous voulez en savoir plus ? Visitez [www.ironkingdoms.com](http://www.ironkingdoms.com), ou mieux : courez à votre boutique de jeux préférée et commencez à jouer !

Pillage sur la falaise de Rannigh est une aventure écrite par des amateurs, développée par l'équipe de Buccaneer Bass qui n'est rien d'autre qu'un regroupement de cinglés et de fans des Royaumes d'Acier. Ils ont même créé un site Internet pour partager leur amour du meilleur univers de fantasy du monde avec tous ceux qui veulent bien les écouter ou les lire. Vous voulez en savoir plus ? Visitez notre site sur [www.buccaneerbass.com](http://www.buccaneerbass.com). Vous êtes plus que bienvenu !

Si le MD le désire, les divinités et les créatures du Système D20 peuvent être utilisées dans cette aventure. Cependant, nous l'avons rédigée en gardant à l'esprit l'univers particulier des Royaumes d'Acier. Si vous désirez placer cette aventure dans un autre univers de jeu, vous aurez besoin de changer les dieux, les créatures et les lieux comme ils se présentent.

Pour jouer cette aventure votre groupe aura besoin du Manuel des Joueurs 3.5 de Donjons & Dragons. Les autres livres de règles D20 peuvent également s'avérer utiles. Dans le scénario suivant, nous avons abrégé leurs noms ainsi : MdJ (Manuel des Joueurs), GdM (Guide du Maître) et MdM (Manuel des Monstres). Si un numéro est attaché à ces abréviations (par exemple « GdM 39 ») cela signifie que vous feriez mieux de jeter un coup d'œil à la page 39 du Guide du Maître. De même, les ouvrages sur les Royaumes d'Acier comme le Guide des Personnages et le Monsternomicon, volume 1 : Créatures des Royaumes d'Acier (MNM) pourront vous être utiles.

## Conventions

Pour des raisons de mise en page, vous ne trouverez pas les caractéristiques des PNJs et des monstres au fur et à mesure de l'aventure. Au lieu de cela, les PNJs sont entièrement décrits dans l'annexe A. Leurs caractéristiques sont listées selon le format condensé détaillé dans le GdM III, et les ennemis (oh oui ! y'a de véritables saloperies là-dedans !) auront un Facteur de Puissance (GdM 38). Les monstres et leurs localisations se cachent également dans cette annexe.

Les textes qui doivent être lus aux joueurs se trouvent dans des cadres grisés. Evidemment, les autres informations que nous avons incluses peuvent s'ajouter à votre partie. En fin de compte, faites de votre mieux pour rendre vivants cet univers, ces personnages et ces monstres !

## Résumé de l'aventure

« Aahh... on s'est récupéré quelques nouvelles recrues. Bienvenue à la falaise de Rannigh. Contrairement à moi, vous autres petits asticots avez du faire une sacré connerie pour finir ici. Hé ben soyez assurés que vous allez regretter cette erreur pour un bon bout de temps. Jusqu'à ce que mes supérieurs me disent le contraire, vos petits culs m'appartiennent... »

- Capitaine Ervin Williams,  
commandant de la forteresse de Rannigh -

Les PJs devraient tous avoir un point commun : d'une manière ou d'une autre, ils ont fait une bourde et ont gagné un aller simple pour la forteresse de Rannigh.

Un beau jour, on leur ordonne de faire leur rapport au bureau du capitaine William, où ils découvrent que le capitaine et ses affaires ont disparu. Le sergent Thorpe leur donne alors l'ordre d'enquêter sur ce qui lui est arrivé.

Soudain, une troupe composée de gorax, de facoches et de nécro-serfs lance une attaque sur la forteresse. On attend des PJs qu'ils aident à défendre celle-ci contre l'assaut des forces cryxiennes.

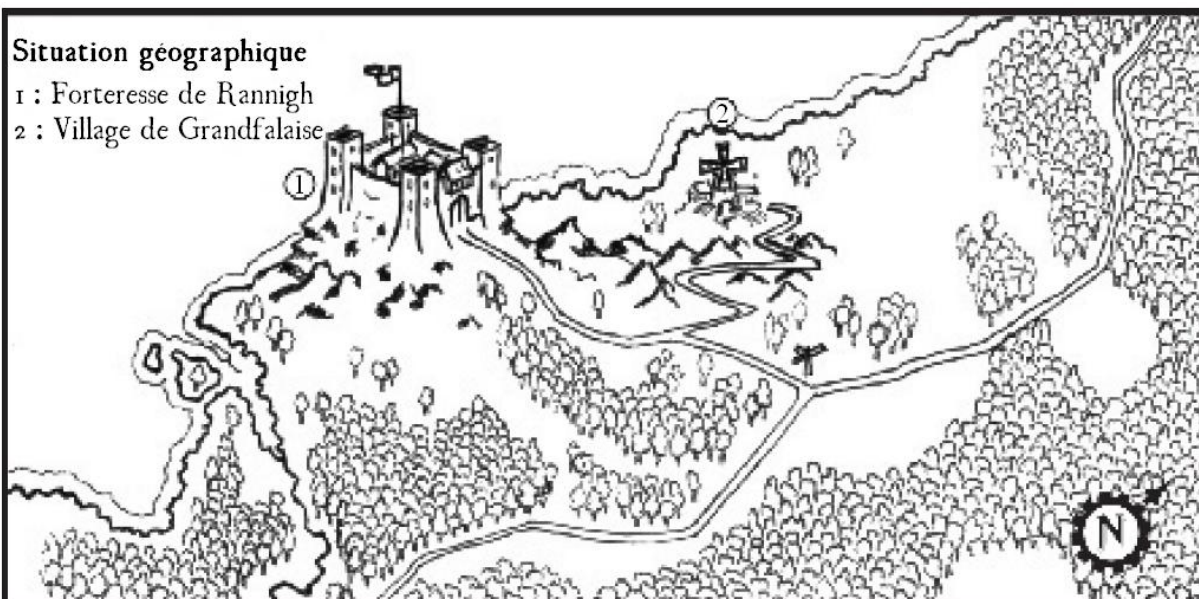
Pendant la bataille, les PJs remarquent que les portes de l'entrepôt sont grandes

ouvertes. Alors qu'ils enquêtent sur cet événement inhabituel, ils se retrouvent face à un groupe de bogrins qui tentent de voler le cortex d'un des deux scaraciers de l'entrepôt. Après s'être battus contre les bogrins, ils découvrent que l'un des cortex est manquant.

Lorsque les forces cryxiennes se sont retirées et que les PJs ont rapporté leur découverte au sergent Thorpe, on leur ordonne de récupérer le cortex manquant.

Comme ils enquêtent sur le lieu d'effraction, ils remarquent de minuscules empreintes de pieds qui se dirigent vers l'arrière de la forteresse. Après avoir suivi ces empreintes, ils découvrent un navire cryxien qui a jeté l'ancre dans la baie et un petit canot pagayant vers le rivage.

Sur la plage, ils affrontent un autre groupe de bogrins ainsi que le capitaine Williams qui s'est retourné contre le Cygnar et a aidé à organiser l'attaque en échange d'un emploi bien rémunéré dans l'armée cryxienne...



## La falaise de Rannigh

La forteresse de Rannigh fut érigée à environ soixante mètres au-dessus du niveau de la mer, sur une falaise à pic. Cette forteresse est située à quelques 160 kilomètres au nord de Hautes-Portes pour empêcher les forces cryxiennes d'entrer dans le golfe de Centreberge.

Il y a près de 25 ans, les forces cryxiennes attaquèrent la forteresse et le village voisin de Grandfalaise. Les villageois furent massacrés ou capturés pour en faire des esclaves et seule une poignée de soldats Cygnaréens survécurent. Après le massacre, Jonah Rannigh l'officier en charge, honteux de sa défaite, se jeta du haut de la falaise.

La forteresse est restée à l'abandon pendant plus de vingt ans mais a soudainement été remise en état il y a trois ans environ. Renommée « forteresse de Rannigh », elle sert maintenant d'entrepôt pour les équipements militaires vieux et usagés mais aussi de « placard » pour le personnel militaire retors. De ses habitants actuels, seul Thibault Unger, que les hommes surnomment « le vieux Tibby » pour plaisanter, était présent lors de l'attaque.

## Le village de Grandfalaise

Il s'agit d'un petit hameau de quelques douzaines de roturiers, généralement des pêcheurs et leur famille. Les villageois étaient ravis de partager un peu de leurs prises et de leurs récoltes avec les soldats de la forteresse en échange d'une patrouille régulière de la part de ses derniers dans les environs du village. Le chef de Grandfalaise, Ernst Ingham, était un bon ami du capitaine Rannigh puisqu'ils grandirent ensemble à Hautes-Portes. Les soldats en permission étaient toujours

chaleureusement accueillis dans le village, particulièrement par ces pêcheurs qui souhaitaient voir leur fille se marier avec un militaire plein d'avenir.

Lorsque le village fut attaqué, le capitaine Rannigh envoya quelques patrouilles au village pour soutenir ses défenses, mais les soldats affrontèrent une force écrasante de nécro-serfs en cours de route et furent massacrés sans merci.

Puis la forteresse elle-même fut assiégée, Rannigh dut se concentrer sur son propre bâtiment et laissa ainsi les villageois se battre seuls. Inutile de dire que le village était dès lors condamné. Tous les villageois furent exterminés sauf femmes et hommes en bonne condition, à qui l'on extirpa l'âme pour faire d'eux des esclaves jusqu'à leur dernier souffle. La forteresse tomba quelques heures après le village.

Le village de Grandfalaise est depuis inhabité et des rumeurs le disent hanté.

Seule une poignée d'aventuriers courageux ont pénétré le village maudit et ceux qui en sont revenus préfèrent ne pas parler des horreurs dont ils ont été témoins.

## Rencontres dans le village de Grandfalaise

Le MD peut jeter un d20 pour déterminer une de ces rencontres :

1-5 : 1d6 rats du diable (MNM II 38)

6-10 : Deux loups Assoiffés de sang (loup MdM 277 et archétype *Bloodthirsty* MNM 212)

11-15 : Une famille d'anciens pêcheurs, devenus nécro-serfs (animé), deux adultes et un enfant (MNM 170 *risen*)

16-20 : trois nécro-serfs (guerrier) (MNM 170 *warrior*)

## Premier Acte

Où les personnages découvrent la forteresse de Rannigh, ses résidents et son sinistre passé

### La forteresse

La forteresse est une robuste construction dotée de quatre tours à l'architecture sobre et sans fioritures, dont l'objectif principal est d'apporter une défense solide pour protéger l'arrière-pays.

Tandis que vous passez les portes de ses hauts murs, vous faites face à un bâtiment carré de l'autre côté de la cour. Une sorte d'entrepôt ou de magasin comme vous pouvez le deviner aux rails de fer, sûrement là pour faciliter le déplacement et le stockage de matériels lourds, qui disparaissent derrière les doubles portes boulonnées.

Sur votre droite se trouvent la caserne au toit bas, ses nombreuses fenêtres semblant jeter leur regard sur la place boueuse. C'est là que vous installerez vos paillasses ce soir. A l'opposé c'est le mess des officiers et les trois marches qui mènent à ses portes soulignant encore la différence entre les huiles et les bidasses.

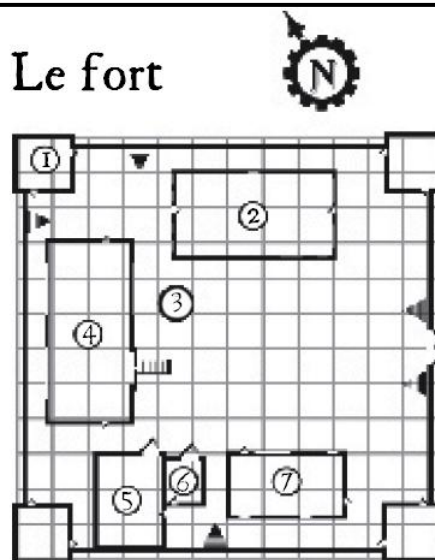
Au fond à gauche, près des écuries, une forge crache des nuages de fumée tandis que son occupant, invisible de là où vous vous trouvez, martèle et rafistole.

Au centre, un château d'eau tient sur une plate-forme bancale, évaluant encore le bon moment pour se renverser.

### Disparition

Résumé : Le capitaine Williams ordonne aux PJs d'aller chercher le mécanicien

### Le fort



- |                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| 1 : Tour de garde | 5 : Écuries            |
| 2 : Caserne       | 6 : Forgeron           |
| 3 : Château d'eau | 7 : Mess des officiers |
| 4 : Entrepôt      |                        |

1 carré = 3 mètres

gobber et toute personne à l'intérieur de l'entrepôt et de les lui ramener immédiatement. Lorsqu'ils arrivent au bureau de l'officier, les quartiers du capitaine semblent vides et le Sergent Thorpe leur ordonne d'enquêter sur la disparition du capitaine.

Le MD devrait commencer l'aventure pendant la soirée après les chœurs quotidiens. Les PJs peuvent vaquer hors de leur baraquement, pour fumer une pipe ou discuter avec d'autres soldats. Certains PJs (gobber ou autre personnage avec un attrait pour la mécanique) peuvent aider le gobber qui se trouve dans l'entrepôt à faire l'inventaire d'un nouvel arrivage de pièces métalliques.



Comme dans la plupart des scénarios publiés, les informations que vous pouvez partager ou lire à vos joueurs seront placées dans des encadrés. Les autres textes sont des informations additionnelles ou des mécaniques de jeu adressées uniquement à l'attention du MD.

Il est près de dix-neuf heures quand vous trouvez hors des baraquements, à discuter avec d'autres soldats. Il fera bientôt nuit comme l'indique le soleil qui se couche doucement à l'ouest, projetant une ombre dorée sur le golfe de Centreberge et soulignant les ombres de quelques mouettes qui flottent paresseusement au-dessus des vagues scintillantes. De petites ombres ont commencé à se lever et attendent avec impatience que le temps passe pour pouvoir grandir. Bientôt on allume les torches et les ombres commencent à danser autour des flammes vacillantes, créant au coin de vos yeux des ondulations à vous donner la chair de poule.

Ouaip, une nuit de plus dans la forteresse de Rannigh.

La brise salée qui vient de la côte est plutôt froide et joue avec les petites arabesques de fumée sortant de vos pipes. Le vieux Tibby a tout juste commencé à raconter une des ses histoires (encore une !) et un peu amusés, vous décidez de l'écouter :

*« C'était une soirée froide et sombre, il y a vingt-cinq ans. Les hivers étaient bien plus froids à cette époque. Vous, les jeunots, vous pouvez pas savoir ce que c'est. Manœuvrer au milieu de l'hiver, racler la neige et le gel sur vos pistolets. Ah... Même les Khadoréens diraient qu'il faisait froid à cette époque et quand ils disent que c'est froid, c'est... Brrrrr... Mais pour continuer mon histoire, hum, le capitaine Rannigh venait de nous ordonner d'aller nous coucher quand on a entendu ces cris affreux. »*

Vous remarquez que Tibby est visiblement secoué et étonnamment sobre lorsqu'il raconte ces événements. Il vous lance un rapide coup d'œil, plissant les yeux comme s'il se concentrait sur un détail minuscule de votre visage, puis continue :

*« Les cris. Je les entends toutes les nuits. Pas une seule où je ne rêve pas de ces cris et des choses que j'ai vues ce jour-là. J'en ai des frissons dans le dos, les mains moites, tout le toutim j'peux vous dire... »*

Le MD peut allonger ou raccourcir l'histoire de Tibby selon son bon vouloir. Cela peut être une bonne opportunité pour offrir aux joueurs quelques informations sur Grandfalaise, le capitaine Rannigh et l'attaque qui eut lieu vingt-cinq ans plus tôt.

*Le vieux Tibby raconte...*



Durant l'histoire de Tibby, le capitaine Williams débarquera et ordonnera aux PJs d'aller chercher « le petit asticot et quiconque sera avec lui » dans l'entrepôt et de les ramener à son bureau immédiatement pour qu'ils fassent leur rapport.

Ne donnez pas beaucoup de liberté aux PJs ici. Le capitaine Williams est le commandant en chef de la forteresse de Rannigh et on doit lui obéir sans poser de question. Si les PJs semblent hésitants, le MD pourra les faire se dépêcher avec des « Alors ? Qu'est-ce que vous attendez ? » de la part du capitaine, ou des « Si vous voulez pas passer toute la journée de demain à passer le balai dans la cour, vous devriez faire ce qu'il vous dit ! » de la part des autres soldats.

## L'Entrepôt

Lorsque vous arrivez à l'entrepôt, vous distinguez un peu de lumière venant de la fenêtre près du toit. Certaines fenêtres sont entrouvertes pour permettre au vent de balayer l'intérieur du bâtiment et d'y chasser la poussière. La porte est fermée comme d'habitude, car Grot le mécanicien gobber ne fait confiance à personne en ce qui concerne son matériel.

Si les PJs décident d'écouter à la porte, un jet réussi contre un DD 12 leur permettra d'entendre Grot maudire le nouveau système d'inventaire qu'il est censé mettre en place. Ou bien ils l'entendront parler aux deux scaraciers et les appeler « vieux Matthieu » et « vieux Brian ».

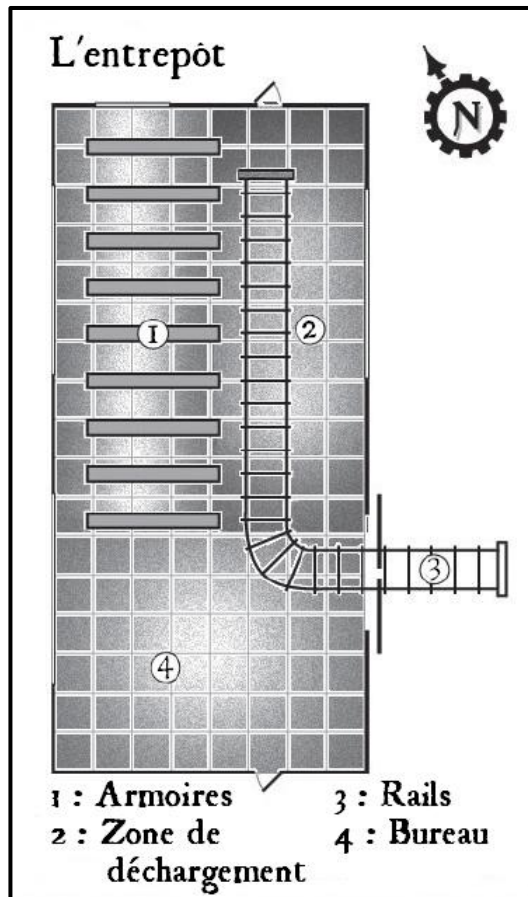
Les PJs peuvent aussi simplement frapper à la porte et une petite trappe dans la porte s'ouvrira pour dévoiler une paire de lunettes protectrices qui les dévisage. Si les PJs choisissent de crocheter la serrure pour se frayer un chemin à l'intérieur de l'entrepôt, le DD est de 25. Si Grot les remarque (faites faire un jet de Perception auditive d'un DD égal au résultat de Crochetage des PJs), on les traitera assez froidement durant le reste de l'aventure et il y a des chances que leur écart de conduite soit rapporté au sergent Thorpe ou au capitaine Williams ce qui aboutira à une sanction adéquate.

## Dans l'entrepôt

Des rangées de grandes armoires de stockage remplissent en majeure partie l'entrepôt.

Du sol au plafond, les murs de la salle sont recouverts de planches sur lesquelles reposent des écrous, des boulons et diverses pièces de mécanique. Près d'un tiers de la pièce est réservé à un large bureau et à une zone de travail, où le sol est couvert de bouts d'objets métalliques et de mitrailles.

En évidence dans la pièce se trouvent les deux grandes silhouettes des scaraciers, machines métalliques impressionnantes qui abritent une puissance énorme, utilisés par les Cygnaréens pour les travaux difficiles et pour prêter main-forte partout où il y en a besoin. Ces deux-là sont inertes, cependant, et l'un d'entre eux a même perdu une jambe que vous voyez posée sur un large établi en bois.



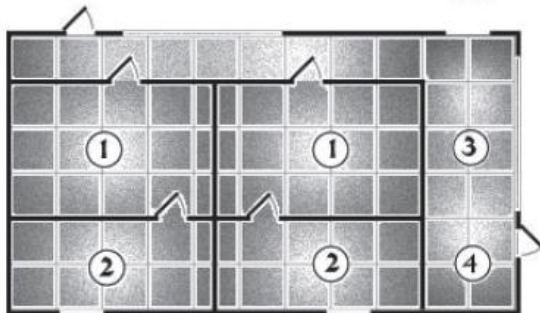
Une fois que les PJs ont rempli leur mission et informé Grot que le capitaine voulait le voir, il serait préférable que le MD leur fasse accompagner ce dernier au mess des officiers. S'ils hésitent à joindre le gobber, faites-lui dire qu'il ne veut pas les voir traîner autour de son « bureau ».

Grot ferme les portes derrière lui à l'aide d'une clé reliée à une chaînette qu'il porte autour de son cou. Il vérifie la serrure et les charnières à plusieurs reprises. Lorsqu'il remarque que vous le regardez fixement, il aboie :

*« C'est quoi qu'vous regardez ? On peut jamais être trop sûr avec tous ces mecs louches qui se baladent dans l'coin. F'voudrais pas qu'ce vieux fou se trimballe à l'intérieur. Morrow seul sait ce qu'il ferait en voyant ces scaraks. Pourrait s'prendre pour un de ces mékastratèges... ».*

### Le mess des officiers

#### Le mess des officiers



1 : Bureau                      2 : Quartiers  
3 : Salle à manger            4 : Cuisine

Le mess des officiers est une construction en briques avec de grandes fenêtres qui y déversent toute la lumière, et c'est en fait le seul bâtiment de la cour qui a reçu un coup de pinceau récemment.

En entrant, vous remarquez la propreté des sols miroitants et des fenêtres aux verres cristallins qui contrastent fortement

avec l'aspect poussiéreux du reste de la forteresse. Venant de la salle à manger ou de la petite cuisine derrière, une odeur d'ail et de côtelettes d'agneau à vous mettre l'eau à la bouche s'immisce dans vos narines.

Deux portes fermées donnent sur le couloir dans lequel vous attendez, l'une d'entre elle affichant « Capitaine Williams » et l'autre « Sergent Thorpe ».

A l'opposé de la fenêtre qui se trouve sur la façade du bâtiment, vous remarquez une magnifique peinture murale, illuminée par les rayons du soleil couchant, et figurant un homme seul au bord d'une falaise alors qu'en arrière-plan se dresse une forteresse en feu. Il s'agit de la peinture que Tibby affirme avoir réalisée, mais qui pourrait imaginer qu'un vieil ivrogne soit capable d'une telle prouesse ?

Les PJs peuvent choisir d'écouter à la porte, de jeter un coup d'œil à l'intérieur ou d'inspecter le bureau du sergent Thorpe. Ecouter à la porte ne révélera rien. Si les PJs jettent un coup d'œil, ils découvriront que le capitaine et ses affaires ne sont plus dans le bureau. Au moment où ils décident d'entrer dans la pièce, le sergent Thorpe apparaîtra et leur demandera ce qu'ils font. S'ils vont au bureau d'à côté, le sergent Thorpe écoutera leur histoire et entrera dans le bureau du capitaine.

Après un rapide coup d'œil dans le bureau, le sergent donnera l'ordre aux PJs de chercher le capitaine Williams et de lui rapporter tout ce qu'ils découvriront. Si le MD le souhaite, le sergent Thorpe peut également rajouter que Tibby radotait à propos d'un mauvais pressentiment et de quelque chose de sinistre qui devait arriver ce soir.

En entrant dans le bureau les PJs peuvent découvrir certains de ces éléments :

- Le sabre du capitaine et ses diplômes officiels de l'Académie Militaire Royale du Cygnar ne sont plus accrochés au mur derrière son bureau.

- Quelques livres semblent avoir disparu de sa bibliothèque (ses préférés sur les stratégies militaires).

- Il n'y a plus aucun de ses vêtements à l'exception d'une vieille ceinture et d'une paire de bottes militaires de rechange.

- Une des lattes en bois du plancher a été déplacée et révèle à présent un compartiment secret sous le lit.

- Un jet de Fouille DD 20 permettra de découvrir un petit bout de papier, en partie

brûlé, coincé sous le tapis près de la poubelle. L'encre sur le papier semble être de l'encre rouge. Un jet d'Intelligence DD 15 réussi fera comprendre aux personnages qu'il s'agit de sang. Néanmoins, cette information n'est pas décisive et le MD peut vouloir la laisser de côté pour le moment. Le contenu encore lisible de la lettre indique la date d'aujourd'hui et la lettre C en capitale.

Après avoir fouillé le bureau, il est probable que les PJs commencent à vérifier les autres bâtiments de la forteresse. S'ils font un rapport au sergent Thorpe à propos du bout de papier, il le leur confisquera et leur demandera de continuer leur recherche du capitaine.

### Vis ma vie de...

Une bonne façon de comprendre la vie des soldats dans la forteresse est de regarder leur emploi du temps.

Le voici :

06h00 : Réveil. Les soldats ont une demi-heure pour se lever, se laver et s'habiller.

06h30 : Levée du drapeau et appel du matin. Les annonces sont faites. Les assignations particulières confiées.

07h00 : Petits exercices. Les sergents de service rassemblent leurs troupes.

07h30 : Petit-déjeuner.

08h30 : Les tâches quotidiennes commencent. Les troupes spéciales sont envoyées à leurs tâches.

12h30 : Appel du midi. Les soldats ont une demi-heure de temps libre.

13h00 : Déjeuner.

14h00 : Les tâches continuent, ainsi que les exercices et les assignations.

18h00 : Appel du souper. Les soldats ont une demi-heure de temps libre.

18h30 : Souper.

19h30 : Appel du soir autour du drapeau. Les annonces sont faites.

20h00 : Rapport des troupes spéciales et des sergents. Les soldats de deuxième classe sont libres (à moins qu'ils ne soient de garde ou assignés à une autre tâche).

21h00 : Le drapeau est baissé. Temps libre.

22h30 : Extinction des feux.

Cet emploi du temps diffère selon les garnisons (selon la taille de la garnison, son emplacement et selon la bonne volonté du commandant).

Les tâches spéciales à la forteresse de Rannigh comprennent : l'inspection, la reconnaissance, la chasse, l'abatage d'arbres pour le feu et pour la construction, la transmission de messages, l'escorte de visiteur ou de provision, etc.

Les tâches quotidiennes comprennent : les exercices physiques, les leçons, le nettoyage, la garde, etc.



## Deuxième Acte

Où les personnages assisteront personnellement à une nouvelle invasion de la forteresse de Rannigh et où ils auront de nombreuses opportunités de soutenir ses défenses



### La Bourse ou la Fuite...

Résumé : Alors qu'ils seront à la recherche du capitaine Williams, les PJs verront l'un des gardes tomber soudainement d'une des tours. L'alerte sera alors sonnée et les PJs devront se préparer au combat. Les forces cryxiennes attaquent la forteresse une nouvelle fois.

Le MD peut choisir de laisser les PJs faire leurs recherches dans la forteresse d'abord ou de les jeter directement dans l'action. Alors qu'ils sortent de l'un des bâtiments le MD devrait lire le passage suivant :

Vous venez de sortir du bâtiment lorsque vous entendez un cri pétrifiant venant des portes de la forteresse. L'un des gardes tombe d'une tour dans la cour, une flèche plantée dans le crâne.

Les autres gardes dans les tours réussissent à sonner l'alerte avant de recevoir eux aussi une volée de flèches. Alors qu'un second garde tombe au sol, vous distinguez des grappins lancés au-dessus du mur.

### La tactique cryxienne

La forteresse est attaquée par une armée de facoches, de nécro-serfs et de gorax. Les attaques se concentreront sur les portes de la forteresse. Les archers tenteront de vider le chemin de ronde de ses gardes. Pendant ce temps, des grappins seront lancés pour passer au-dessus de la muraille.

Le but est d'envoyer quelqu'un à l'intérieur de la forteresse pour en ouvrir les portes.

Une fois les portes ouvertes, la majorité de l'armée cryxienne la prendra d'assaut pour arriver au corps à corps. Quelques-uns se disperseront dans la forteresse pour tenter de mettre le feu aux bâtiments ou de détruire tout ce qui leur tombe sous la main. Un petit groupe de ces pillards pourra être utilisé par le MD pour une rencontre avec les PJs si besoin est.

Dans le même temps, deux petits groupes de trois bogrins s'introduiront dans la forteresse par l'arrière. Ils utiliseront des ponchos gobber et des fléchettes empoisonnées pour tromper et mettre hors d'état de nuire les gardes (ou les PJs) qu'ils rencontreront. Leur mission est de s'infiltrer dans l'entrepôt et de voler les cortex des deux scaraciers.

### La tactique de la forteresse

Aussitôt l'alerte donnée, le sergent Thorpe jaillira du quartier des officiers. Il enverra aux remparts tous les soldats qu'il croisera dans la cour (y compris les PJs) pour défendre les murs. Ensuite il essaiera de mobiliser les soldats restants aussi vite que possible.

Le temps qu'il rassemble tout le monde dans la cour, les forces cryxiennes devraient juste avoir ouvert les portes. Le sergent Thorpe ordonnera alors aux hommes de se munir d'armes à distance et de former deux rangs. Le premier rang posera un genou à terre et ouvrira le feu. La deuxième rangée restera debout et attendra que le premier rang commence à

recharger pour tirer. De cette manière, ils devraient tous avoir tiré une ou deux fois avant que les troupes cryxiennes ne les atteignent au corps à corps.

Lorsque les forces cryxiennes s'approcheront, le sergent Thorpe ordonnera aux hommes de dégainer leurs armes de corps à corps et de se préparer à charger.

### Qu'en est-il des PJs ?

S'ils n'ont pas déjà chargé tout droit avec insouciance, le MD devrait éviter de les jeter dans le feu de l'action. Il serait préférable que les PJs prennent part à plusieurs rencontres de plus petite échelle. Vous trouverez des exemples ci-dessous.

#### + Sur les remparts :

Rappelez-vous que certains membres des forces cryxiennes sont armés d'arcs et d'arbalètes. Le MD est donc tenu d'effectuer quelques jets de dés pour voir si les PJs sont atteints s'ils insistent pour rester debout sur la muraille. Ou vous pourriez jeter quelques dés au hasard pour leur faire peur.

- Lorsque les PJs arrivent au niveau de la muraille, ils découvrent les énormes griffes d'un gorax s'accrochant au sommet d'un rempart. Si les PJs n'agissent pas rapidement, le gorax escaladera la muraille et leur fera face dans un combat au corps à corps.

- Les personnages avec des armes à distance peuvent essayer de se débarrasser de quelques archers.

- L'un des PJs a le porteur de l'étendard Cryx en ligne de mire.

- Les personnages détecteront deux facoches à l'intérieur de la forteresse, courant vers les

portes. Ils ont déjà évité plusieurs attaques à distance. Qu'y aurait-il de plus héroïque que de sauter du mur pour tomber sur leurs dos poilus ?

#### + Dans la cour :

Au milieu de la cour, le chaos règne en maître. Une immense bataille se déroulera entre les troupes cryxiennes et les soldats de la forteresse. Les personnages sont libres de s'y jeter mais dans ce cas le MD ne devrait alors avoir aucun remord à sérieusement blesser les PJs.

- Les personnages détectent un facoch qui vise le sergent Thorpe sur la muraille.

- Les PJs voient un nécro-serf marchant vers les écuries avec une torche enflammée.

- Les PJs remarquent Tibby allongé sur le sol, un gorax, la bave aux lèvres, prêt à lui porter le coup fatal.

- Le porteur de l'étendard de la forteresse s'écroule. Les personnages porteront-ils la bannière ?

- L'un des PJs fait face à un lieutenant nécro-serf dans un combat à un contre un.

« Aux remparts ! »



### Le cortex ou la Vie !

Le MD est libre de modifier la durée de la bataille selon les capacités des PJs. Cependant, gardez à l'esprit qu'ils prendront part à un autre combat avant d'avoir la chance de se soigner.

A un certain moment l'un des PJs devrait remarquer qu'une des portes de l'entrepôt est grande ouverte. Cela signifie que les bogrins ont réussi à entrer dans la forteresse et sont maintenant à l'intérieur de l'entrepôt...

Au milieu du chaos total de la bataille, vous remarquez tout à coup qu'une des portes de l'entrepôt est grande ouverte. Vous êtes sûrs que Grot l'avait fermée et il ne la laisserait jamais ouverte pendant une attaque.

Vous distinguez alors la gapette de Grot par terre dans l'entrebâillement de la porte. Une petite main gris-vert saisit vivement la casquette et disparaît à l'intérieur du bâtiment...

Grot a remarqué la porte ouverte un peu avant les PJs et s'est dirigé vers l'entrepôt. Par la suite, une équipe de bogrins l'a capturé. Les bogrins viennent juste de tirer Grot à l'intérieur lorsque les PJs remarquent la porte ouverte de l'entrepôt. Ils ont également vu un des bogrins attraper la casquette de Grot.

Lorsqu'ils arriveront dans l'entrepôt ils découvriront qu'un bogrin fouille le cadavre de Grot pendant que les deux autres retirent la plaque d'armure située à l'avant d'un des scaraciers. L'autre scaracier a déjà sa plaque métallique démontée. Donnez un instant à vos joueurs pour préparer leur plan d'action. Ensuite le bogrin le plus proche les verra et préparera sa sarbacane.

### La tactique des bogrins

Les bogrins utiliseront leurs ponchos gobber au maximum pour méprendre les personnages. Un bogrin continuera à travailler sur le scaracier, concentré sur la récupération du cortex pendant que les deux autres tenteront de parer les attaques des PJs. Le MD devrait décider du poison que les bogrins utilisent sur les fléchettes de leurs sarbacanes et sur leurs dards. Il est suggéré d'utiliser un poison assez léger, qui endormira un personnage pendant quelques tours. Une fois le cortex en leur possession, les bogrins tenteront de fuir par la sortie la plus proche.

Aussitôt que les bogrins ont fui ou lorsque les PJs ont réussi à les battre, une autre alerte sera sonnée. Le son diffère de celle entendue aux portes de la forteresse. Les personnages gobbers le reconnaîtront comme étant celui d'une petite corne utilisée par les tribus bogrins.

Un jet réussi de Détection DD 15 révélera qu'un des cortex est manquant. Une fouille de l'entrepôt sera infructueuse puisque l'un des groupes de bogrins l'aura emporté.





## Troisième Acte

Où les personnages découvriront que leur ancien commandant est passé du côté obscur



### Après l'attaque

Résumé : Les PJs s'apercevront qu'il manque un des cortex et on leur ordonnera d'enquêter sur l'affaire. Ils découvriront ensuite un navire cryxien dans la baie. Sur la plage, ils affronteront les voleurs de cortex et retrouveront le capitaine disparu.

Lorsque les PJs quitteront l'entrepôt, ils seront témoins de la retraite des forces cryxiennes. Les soldats cygnaréens les poursuivront pendant un moment, tout en criant vengeance et victoire. Le sergent Thorpe a été blessé mais il insiste pour que l'on prodigue les premiers soins aux soldats d'abord. Il commencera à organiser le déplacement des cadavres cryxiens ainsi que l'enterrement des camarades tombés au combat.

Lorsque les PJs s'approchent du sergent, il leur ordonne de fouiller tous les bâtiments à la recherche d'ennemis toujours présents. Le MD est libre d'insérer un nouveau combat à ce moment. Par exemple, les PJs pourraient rencontrer un nécro-serf près de la meule de foin où dort Tibby dans le grenier de l'écurie. Si les PJs informent le sergent qu'un cortex est manquant, il leur ordonnera d'enquêter et de le retrouver à tout prix.

### Les recherches

Lorsque les PJs fouillent les cadavres des bogrins (s'ils n'ont pas réussi à fuir), ils découvriront que ces derniers

transportaient des sacs vides, à peu près de la taille d'un cortex. Une fouille des alentours de l'entrepôt (DD 12) révéleront de petites traces de pas se dirigeant vers la muraille ouest.

Sur la muraille, deux gardes gisent morts, la gorge tranchée. En regardant vers la mer, les PJs distingueront un navire cryxien. Un jet de Détection DD 15 permettra aux personnages de voir un petit canot naviguant vers la plage.

La silhouette noire d'un large navire contraste sur l'horizon qui s'obscurcit. La froide brise marine déploie un pavillon cryxien déchiré et lacéré. Sur le pont une lanterne est allumée et sa lumière monte et descend deux fois de suite.

Quelques instants plus tard, vous remarquez un canot glissant vers la plage. A l'intérieur de celui-ci, une forme de la taille d'un homme rame à un rythme soutenu. Malheureusement, il fait trop sombre pour pouvoir distinguer les traits de son visage.

### La plage

Les personnages se précipiteront sûrement en direction de la plage. S'ils ne le font pas mais souhaitent rapporter leur découverte au sergent Thorpe, expliquez-leur que chaque seconde compte et qu'ils n'atteindront la plage dans les temps que s'ils partent **MAINTENANT.**



Encore une fois le MD est libre d'inclure de nouvelles rencontres sur le chemin de la plage à l'aide de monstres errants.

Essayez juste de les faire se dépêcher un peu.

Lorsque les PJs atteignent la plage, lisez le passage suivant :

Alors que vous courez sur la plage, le canot vient d'atteindre la côte. Vous repérez plusieurs petites silhouettes se précipiter vers l'embarcation. L'un d'entre eux porte un sac sur son épaule.

Les autres se démènent avec un petit coffre en bois. Elles sont suivies par une grande forme humanoïde portant un manteau noir. A cet instant, la personne dans le canot vous remarque et lance l'alerte. La silhouette encapuchonnée se tourne et sort un pistolet militaire. En faisant cela, la capuche tombe sur ses épaules et révèle le visage de son porteur.

Les yeux gris et froids du capitaine Williams plongent directement dans les vôtres.

Le capitaine fera feu sur le personnage le plus proche. Puis il se retournera et courra vers le bateau, attrapant le coffre et le petit sac s'ils ne sont pas déjà dans le canot. Il ordonne alors à l'un des bogrins de venir avec lui sur l'embarcation et demande aux autres d'attaquer le groupe.

Le nombre de bogrins dépendra de la réussite des personnages dans l'entrepôt. Sur la plage, on dénombre cinq bogrins et l'un d'entre eux accompagne le capitaine jusqu'au canot. Les bogrins qui se sont échappés de l'entrepôt doivent être ajoutés à l'escouade. Les deux plus dangereux

attaqueront avec des armes de mêlée. Les autres utiliseront leurs ponchos gobbers pour se dissimuler et tenteront d'encercler les PJs afin de les attaquer dans le dos.

Pendant ce temps, des trois personnes s'échappant dans le bateau, le capitaine fera feu avec ses deux pistolets en direction du groupe de PJs. Un bogrin rechargera l'un des deux tandis que le capitaine utilisera l'autre. Durant les trois premiers tours de combat, les personnages pourront toujours atteindre le canot en marchant dans l'eau.

Après le troisième tour, ils devront nager pour atteindre le bateau. Un jet de Natation DD 15 réussi sera nécessaire pour poser pied sur le canot. Si l'une des personnes maniant les rames est blessée, le bogrin empoignera l'un d'elles et commencera à ramer. Cela réduira le DD de Natation à 12. Si la personne est tuée et que le bogrin doit ramer tout seul, le DD est de 10. Pendant que le bogrin ramera, le capitaine devra recharger ses pistolets lui-même.

*Le capitaine*



### On remballe...

Si le capitaine Williams s'enfuit et emporte le cortex avec lui, les personnages auront gâché leur seule opportunité de s'échapper de la forteresse. Ils feront face à la colère du sergent Thorpe et à plusieurs années de durs labeurs sur la falaise de Rannigh, à reconstruire les remparts détruits.

Si le capitaine Williams s'enfuit mais que le cortex est récupéré, les PJ's auront accompli leur mission. Après leur rapport auprès du sergent Thorpe, des mandats d'arrêt représentant le capitaine Williams seront distribués auprès des forteresses le long de la côte. Les PJ's seront pardonnés pour leurs fautes passées et reprendront du service dans leurs unités respectives ou dans une chasse à l'homme organisée pour ramener ce traître d'Ervin Williams. Bien sûr, le MD peut toujours utiliser un officier de plus haut rang pour leur offrir un autre emploi en fonction de leur réussite dans cette mission et commencer une campagne à partir de là. N'oubliez pas que le capitaine Williams peut facilement être utilisé comme ennemi récurrent ayant de la rancune envers le groupe.

Si le capitaine Williams fini par être attrapé, il sera libéré de l'armée et privé de son grade. Il sera ensuite emprisonné pendant plusieurs années pour y réfléchir sur sa trahison envers le Cygnar. Les PJ's seront récompensés comme ci-dessus. Dans cet exemple, le capitaine Williams pourrait s'échapper de prison et harceler le groupe dans leurs futures aventures.

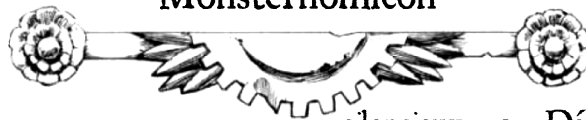
Si le capitaine est attrapé ou tué mais que le cortex n'est pas retrouvé, les PJ's seront toujours récompensés pour avoir mis à jour la trahison du capitaine Williams. Ils pourraient être envoyés pour une mission (suicide) dans le territoire Cryx pour y récupérer le cortex.





## Annexes

Où le Maître de Donjon peut trouver un trésor de sagesse et l'auteur recopier mot à mot des passages de la Trilogie Witchfire et du Monsternomicon



### A. Monstres

#### Rat du Diable

FP ½; Monstre de taille P; DV : ½d10 (3 pv); Initiative +2; Déplacement : 12 m (8 cases), nage 6 m; CA +12; Attaque : morsure +2 (1d4); Particularité : odorat; Alignement : toujours neutre mauvais; Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +0; Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 12, Int 3, Sag 11, Cha 4

*Dons et Compétences* : Déplacement silencieux +5, Discrétion +5

*Trésor* : normal

#### Loup Assoiffé de sang

FP 2; Animal de taille M; DV : 2d8+4 (13 pv); Initiative +6; Déplacement : 15 m (10 cases); CA +13 (+3 Dex, +2 naturelle, -2 Assoiffé de sang); Attaque : morsure +5 (1d6+3); Attaques spéciales : Rage sanguinaire; Particularités : vision nocturne, odorat; Alignement : chaotique neutre; Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol -1; Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 7, Cha 6

*Dons et compétences* : Discrétion +2, Perception auditive +3, Déplacement

silencieux +3, Détection +3, Survie +1; Pistage, Arme de prédilection (morsure)

*Trésor* : aucun

#### Bogrin

FP 1; Humanoïde de taille P; DV : 1d8 (5 pv); Initiative +1; Déplacement : 6 m (4 cases); CA +12 (+1 taille, +1 Dex); Attaque : dague +2 (1d4), arc court +2 (1d6), sarbacane (1d4); Particularités : camouflage, vision nocturne; Alignement : généralement chaotique neutre; Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +0; Caractéristiques : For 11, Dex 12, Con 11, Int 9, Sag 11, Cha 8

*Dons et compétences* : Evasion +3, Discrétion +8, Déplacement silencieux +3; Arme de prédilection (dague)

*Trésor* : Ponchos gobber et du poison soporifique

#### Facoche

FP 2; Humanoïde de taille M; DV : 2d8 (9 pv); Initiative +1; Déplacement : 9 m (6 cases); CA +17 (+1 Dex, +6 naturelle); Attaque : défenses +1 (1d8+1), armes courantes et armes de guerre (+1 aux dégâts); Particularités : odorat; Alignement : généralement neutre; Jets de

sauvegarde : Réf +1, Vig +6, Vol +0 ;  
Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 16,  
Int 10, Sag 10, Cha 10

*Dons et compétences* : Discrétion +2,  
Perception auditive +4, Déplacement  
silencieux +2, Fouille +5, Détection +7

*Trésor* : aucun

### Gorax

FP 2 ; Géant de taille G ; DV : 3d8+6 (15  
pv) ; Initiative +3 ; Déplacement : 9 m (6  
cases) ; CA +13 (-1 Dex, +5 naturelle, -1  
taille) ; Attaque : griffes +5 (1d6+4) ;  
Particularités : odorat ; Alignement :  
neutre mauvais ; Jets de sauvegarde : Réf  
+0, Vig +5, Vol +1 ; Caractéristiques : For  
18, Dex 8, Con 14, Int 5, Sag 10, Cha 5

*Dons et compétences* : Perception auditive +4,  
Détection +2 ; Science de l'initiative,  
Course

*Trésor* : aucun

### Nécro-serf (Lieutenant)

FP 1 ; Mort-vivant de taille M ; DV :  
2d12 (13 pv) ; Initiative +2 ; Déplacement :  
9 m (6 cases) ; CA +12 (+2 naturelle, +CA  
d'armure si portée) ; Attaque : arme  
courante +2 (+1 aux dégâts) ;  
Particularités : mort-vivant, +2 résistance  
au renvoi des morts-vivants ;  
Alignement : loyal mauvais ; Jets de  
sauvegarde : Réf +1, Vig +0, Vol +2 ;  
Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con —,  
Int 9, Sag 10, Cha 8

*Dons et compétences* : Escalade +6, Discrétion  
+6, Perception auditive +3, Déplacement

silencieux +6, Fouille +3, Détection +3,  
Maîtrise des cordes +4

*Trésor* : aucun

### Nécro-serf (animé)

FP 1/3 ; Mort-vivant de taille M ; DV :  
½d12 (7 pv) ; Initiative +2 ; Déplacement :  
9 m (6 cases) ; CA +12 ; Attaque :  
morsure +1 (1d4) ; Particularités : mort-  
vivant ; Alignement : neutre mauvais ; Jets  
de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +2 ;  
Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con —,  
Int 2, Sag 10, Cha 4

*Dons et compétences* : Perception auditive +3,  
Détection +3

*Trésor* : aucun

### Nécro-serf (guerrier)

FP ½ ; Mort-vivant de taille M ; DV :  
1d12 (7 pv) ; Initiative +1 ; Déplacement :  
9 m (6 cases) ; CA +12 (+2 naturelle, +CA  
d'armure si portée) ; Attaque : arme  
courante +1 ; Particularités : mort-vivant,  
+2 résistance au renvoi des morts-vivants ;  
Alignement : chaotique neutre ; Jets de  
sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol -1 ;  
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17,  
Int 2, Sag 7, Cha 6

*Dons et compétences* : Escalade +5, Discrétion  
+4, Perception auditive +3, Déplacement  
silencieux +5, Détection +3

*Trésor* : aucun

## B. PNJ



### Grotanaluk

Grotanaluk est le mécanicien gobber en charge de l'entrepôt. Il est responsable de l'inventaire de toutes les pièces et éventuellement de la réparation des deux scaraciens. Grot est très suspicieux envers toute personne entrant dans l'entrepôt car il a peur que quelqu'un ne tripote ses trésors métalliques.

Grot, gobber mâle Raf 4; FP 4; Taille P; pv: 18; initiative +3; déplacement: 6m (4 cases); CA 16 (+2 armure de cuir, +3 Dex, +1 taille); Attaque: dague +4 (+3 bonus de base à l'attaque, +1 taille), pistolet à perceplate +7 (+3 bonus de base à l'attaque, +3 Dex, +1 taille); dégâts de dague: 1d4; dégâts de pistolet à perceplate: 2d4; jets de sauvegarde: Réf +7, Vig +5, Vol +2; alignement: neutre bon; caractéristiques: For 11 (+0), Dex 16 (+3), Con 12 (+1), Int 16 (+3), Sag 13 (+1), Cha 10 (+0)

*Langues:* cygnaréen, molgur (dialecte gobber)

*Compétences et dons:* Artisanat (machines à vapeur) +10, Artisanat (mékamagie) +10, Artisanat (rouages) +10, Artisanat (outils) +6, Détection +5, Fouille +7, Connaissance (mékamagie) +10, Connaissance (machines à vapeur) +10, Estimation +7, Profession (mékamagie) +7, Perception auditive +4

*Particularités:* Camouflage, Résistances, Vision nocturne

*Équipement:* L'équipement de Grot est constitué de vis, d'écrous, de ressorts et d'une myriade d'autres outils.

### Soldat type

Gue 1; FP 1; humanoïde de taille M (humain); pv 8; Initiative +0; déplacement: 9 m (6 cases); CA 14 (chemise de cuir cloutée + rondache); attaque: gourdin +2 (1d6+1/2x), épée longue +2 (1d8+1/19-20/2x); alignement: loyal neutre; jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +3, Vol +0; For 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

*Dons et compétences:* Escalade +1, Dressage +1, Saut +1, Connaissance (tactiques militaires) +2, Equitation +2, Natation +2; Attaques réflexes, Science du désarmement, Science de l'initiative

### Soldat type (expérimenté)

Gue 3; FP 3; humanoïde de taille M (humain); pv 20; Initiative +0; déplacement: 9 m (6 cases); CA 15 (chemise de mail + rondache); attaque: gourdin +2 (1d6+1/2x), épée longue +2 (1d8+1/19-20/2x); alignement: loyal neutre; jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +3, Vol +0; For 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

*Dons et compétences:* Escalade +2, Dressage +1, Saut +1, Connaissance (tactiques militaires) +3, Equitation +2, Natation +3; Attaques réflexes, Science du désarmement, Science de l'initiative, Arme en main

### C. Dramatis Personae

« *Que... ?*

*Oh, vous m'avez fait peur capitaine Rannigh. Hé, le bon vieux Tibby est un peu nerveux ces derniers temps.*

*Quoi ?!*

*Qu'est-ce que c'était ça ?! Une attaque ?!*

*Fermez les portes !... Aux canons ! »*

- Le vieux Tibby après une bière Sowles de trop -

#### Unger, Thibault

Tibby est la seule personne résidant actuellement dans la forteresse de Rannigh qui été



témoin de l'attaque sur celle-ci, il y a 25 ans de cela. Et ça a eu de drôles de conséquences sur sa santé mentale. A l'époque de l'invasion, il était l'un des lieutenants du capitaine Rannigh.

Pendant la bataille, il fut coincé sous un tas de débris, les restes d'un mur explosé en morceaux par sorcellerie. Ses jambes piégées sous les rochers, il ne put bouger durant toute l'attaque. Lorsque trois nécro-serfs le découvrirent, il fut capable de tuer deux d'entre eux avec son épée mais le troisième le poignarda plusieurs fois à l'aide d'une pique. Thibault s'évanouit et fut laissé pour mort.

Il se réveilla dans un lit d'hôpital à Hautes-Portes où il apprit le destin du capitaine Rannigh et de tous ses amis. Cela le rendit fou de tristesse et les docteurs durent l'attacher à son lit.

Pendant trois jours et trois nuits, il hurla de toutes ses forces, la bouche presque complètement sèche. Après cela, il se calma et l'on traita sa maladie. Il ne put jamais réutiliser sa jambe gauche, ce qui le force à marcher avec deux béquilles en bois. Une fois le traitement médical terminé, il

retourna à la forteresse et y vécut comme un ermite jusqu'à sa rénovation. On lui permit d'y rester en tant qu'homme-à-tout-faire.

Thibault se réveille encore en hurlant chaque nuit, trempé de sueur. Pendant la journée, il essaye de noyer ses souvenirs dans l'alcool.

Thibault « Vieux Tibby » Unger, humain, Gue 2 ; FP 2 ; Taille M ; pv : 15 ; initiative +0 ; déplacement : 9m (6 cases) ; CA 14(+4 chemise de maille) ; Attaque : épée longue +3 (+2 bonus de base à l'attaque, +1 don) ; dégâts de dague : 1d4 ; jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3 (+3 de base), Vol +2 (+2 de Sagesse) ; alignement : chaotique neutre ; caractéristiques : For 11 (+0), Dex 10 (+0), Con 14 (+2), Int 12 (+1), Sag 15 (+2), Cha 10 (+0)

*Langues* : cygnaréen, ordique.

*Compétences et dons* : Dressage +6 (+4 rang, +2 don), Escalade +3, Equitation +6 (+4 rang, +2 don), Intimidation +1, Natation +4, Saut +4, Endurance, Fraternité animale, Dur à cuire, Arme de prédilection (épée longue)

*Equipement* : une bouteille de bière Sowles.

## Julian Thorpe

Le sergent Thorpe est un vétéran de 37 ans qui a connu nombres d'escarmouches et de batailles.



Originaire de Ruissepêche sur la frontière sud de la forêt de Boisd'épines, il a servi dans l'armée cygnaréenne comme éclaireur pour le château de Pontpierreux et le fort Rhyker.

Dernièrement, il est devenu instructeur en techniques de survie et de furtivité. Il est connu pour emmener les nouvelles recrues aux Marches d'Héliotrope et les laisser se battre pour survivre. « S'ils utilisent tout ce que je leur ai enseigné, ils me demanderont de rester un peu plus longtemps », voilà ce qu'on l'entend souvent répondre quand quelqu'un questionne ses méthodes d'entraînement.

Très dévoué envers ses hommes, il n'en attend pas moins d'eux. Pendant une mission d'éclaireur dans le bois de la Veuve, un jeune capitaine qui venait d'obtenir son diplôme à l'Académie Militaire Royal du Cygnar insista pour rejoindre le groupe de Thorpe dans les bois. Lorsqu'ils rencontrèrent une colonie de Wyldegeists, le jeune capitaine, désireux de gagner quelque expérience en combat, prit commande des hommes de Thorpe. Après avoir vu quatre hommes se faire massacrer, Thorpe assomma le capitaine, rallia ses hommes et vaincu de justesse les Wyldegeists. Une fois revenu au Fort Rhyker, le capitaine en informa certaines de ses connaissances parmi les plus hautes instances de l'armée cygnaréenne et Thorpe fut condamné pour désobéissance et agression d'un supérieur.

Malgré le respect qui lui était dû pour ses hauts faits et malgré ses nombreuses

recommandations, il fut condamné à servir comme instructeur à la forteresse de Rannigh lorsqu'elle fut rénovée. Il s'y trouve depuis trois ans et s'occupe des exercices de routine à la forteresse.

Sergent Julian Thorpe, humain, Rôd 8 ; FP 8 ; Taille M ; pv : 53 ; initiative +4 ; déplacement : 9m (6 cases) ; CA 17 (+3 armure de cuir clouté, +4 Dex) ; Attaque : cimeterre +10/+5 (+8/+3 bonus de base à l'attaque, +1 For, +1 arme de maître) ; Fusil militaire +12/+7/+2 (+8/+3 bonus de base, +4 Dex) ; dégâts de cimeterre : 1d6+1, dégât de fusil militaire 2d8 ; jets de sauvegarde : Réf +10 (+6 de base, +4 Dex), Vig +7 (+6 de base, +1 For), Vol +3 (+2 de base, +1 Sag) ; alignement : chaotique neutre ; caractéristiques : For 13 (+1), Dex 18 (+4), Con 14 (+2), Int 14 (+2), Sag 12 (+1), Cha 13 (+1)

*Langues* : cygnaréen, khadoréen, llaelais.

*Compétences et dons* : Artisanat (Armes à feu) +13 (+11 rang, +2 Int), Connaissance (Tactiques militaires) +13 (+11 rang, +2 Int), Déplacement silencieux +15 (+11 rang, +4 Dex), Détection +10 (+9 rang, +1 Sag), Discrétion +15 (+11 rang, +4 Dex), Dressage +4 (+3 rang, +1 don), Empathie avec les animaux +6 (+5 rang, +1 Cha), Equitation +7 (+3 rang, +4 don), Escalade +4 (+3 rang, +1 For), Fouille +11 (+9 rang, +2 Int), Maîtrise des cordes +7 (+3 rang, +4 Dex), Natation +4 (+3 rang, +1 For), Perception auditive +10 (+9 rang, +1 Sag), Saut +4 (+3 rang, +1 For), Survie +6 (+5 rang, +1 Sag), Arme de prédilection (fusil militaire), Arme exotique (fusil militaire), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Pistage, Prestige, Vigilance.

*Équipement* : un fusil militaire et un cimeterre de maître.

**Ervin Williams**

Le capitaine Williams était l'un des meilleurs étudiants durant l'année où il a obtenu son diplôme à l'École Militaire Royal du Cygnar, il y a 3 ans. C'est un excellent tacticien et il a l'esprit pointu.



Malheureusement, la remise de diplôme a eu lieu l'année de la rénovation de la forteresse de Rannigh et celle-ci avait besoin d'un commandant. Le capitaine Williams aurait eu une brillante carrière dans l'armée devant lui, s'il n'avait été désigné pour diriger la forteresse. Et il le sait. La première année il tenta tout ce qu'il pu mais ses hommes n'étaient pas vraiment motivés et sa relation difficile avec le sergent Thorpe, qui quelque part n'aimait pas le fait d'avoir un supérieur plus jeune que lui, le rendirent de plus en plus amer.

Il a écrit de nombreuses lettres à ses supérieurs, demandant à être transféré ou assigné dans un lieu où ses compétences serviraient réellement. Jusqu'à présent il n'a pas reçu une seule réponse...

Capitaine Ervin Williams, humain, Gue 6 ; FP 6 ; Taille M ; pv : 45 ; initiative +3 ; déplacement : 9m (6 cases) ; CA 14(+5 cuirasse) ; Attaque : épée longue +8/+3 (+6/+1 bonus de base à l'attaque, +1 For, +1 arme de maître) ; pistolet militaire +10/+5 (+6/+1 bonus de base, +3 Dex, +1 don) ; dégâts d'épée longue : 1d8+1, dégâts de pistolet militaire 2d6 ; jets de sauvegarde : Réf +5 (+2 de base, +3 Dex), Vig +6 (+5 de base, +1 For), Vol +3 (+2 de base, +1 Sag) ; alignement : chaotique neutre ; caractéristiques : For 13 (+1), Dex 16 (+3), Con 14 (+2), Int 12 (+1), Sag 12 (+1), Cha 10 (+0)

*Langues* : cygnaréen, khadoréen.

*Compétences et dons* : Artisanat (Armes à feu) +10 (+9 rang, +1 Int), Connaissance (Tactiques militaires) +4 (+3 rang, +1 Int), Dressage +1 (+1 rang), Equitation +6 (+3 rang, +3 don), Escalade +2 (+1 rang, +1 For), Intimidation +5 (+5 rang), Natation +2 (+1 rang, +1 For), Saut +2 (+1 rang, +1 For), Arme de prédilection (pistolet militaire), Arme exotique (pistolet militaire), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Prestige, Tir à bout portant.

*Équipement* : un pistolet militaire et une épée longue de maître.



## A propos de Buccaneer Bass

Buccaneer Bass est composé de quatre membres : Koen, Steven et Ralph qui ont joué aux jeux de rôles ensemble pendant plusieurs années et Tom, dernier arrivé à la table (bien qu'il fut déjà un membre actif du Golden Goblin club).

L'idée d'écrire du « vrai » matériel de jeu de rôles nous titillait depuis quelque temps et quand Koen est devenu Press Ganger<sup>1</sup> les dés étaient lancés. Nous avons fait nos premières armes avec des démonstrations des Royaumes d'Acier et de Warmachine durant la convention Gamesworld de 2003.

Puis l'idée de créer un site internet de fans a germé et nous avons fondé Buccaneer Bass Inn avec la volonté de vous fournir du matériel écrit par des fans, un peu dans la veine du site internet Kargatane pour Ravenloft (qui est malheureusement fermé aujourd'hui).

## A propos de Privateer Press\*

Privateer Press a été fondé par Brian Snoddy, Matt Staroscik et Matt Wilson en décembre 2000. Ils se sont efforcés de nous fournir des ouvrages de qualité jusqu'à présent. Et qui s'en plaindrait ?

Warmachine est arrivé dans notre club de figurines comme une tempête, balayant tout sur son passage, et l'univers des Royaumes d'Acier nous a apporté un vent frais de fantasy traditionnelle mêlée aux rouages, à la vapeur et à l'odeur de poudre d'un univers steampunk. Et le meilleur s'annonce déjà à l'horizon. Le Guide des Personnages des Royaumes d'Acier vient d'arriver sur nos étagères, WARMACHINE : Escalation

<sup>1</sup> NdT : démonstrateur de jeux et organisateur d'évènements pour Privateer Press.

et le Guide de l'Univers des Royaumes d'Acier ne devrait pas tarder...

## A propos du traducteur

Si vous avez lu cette traduction jusqu'ici, je vous en remercie.

Joueur de jeux de rôles depuis bientôt 10 ans (déjà !), j'ai eu un coup de cœur pour les Royaumes d'Acier en lisant la trilogie Witchfire.

Mes moyens étant assez limités (Word 2007 et PhotoFiltre), j'ai dû fournir pas mal d'efforts pour cette traduction (avec beaucoup de prises de têtes sur la mise en page !). Néanmoins, j'ai pris beaucoup de plaisir à l'écrire et j'espère vraiment que vous en avez pris autant à la lire. A bientôt, pour une nouvelle traduction...

Matthieu « Chilon » Vinel



\*Privateer Press n'est EN AUCUN CAS responsable de cette publication.

Mais nous admettons malgré tout que leurs produits nous inspirent « pas mal » !

P.S : On espère que vous aimerez notre scénario.

L'équipage du Buccaneer Bass

D. Cartes

### La caserne

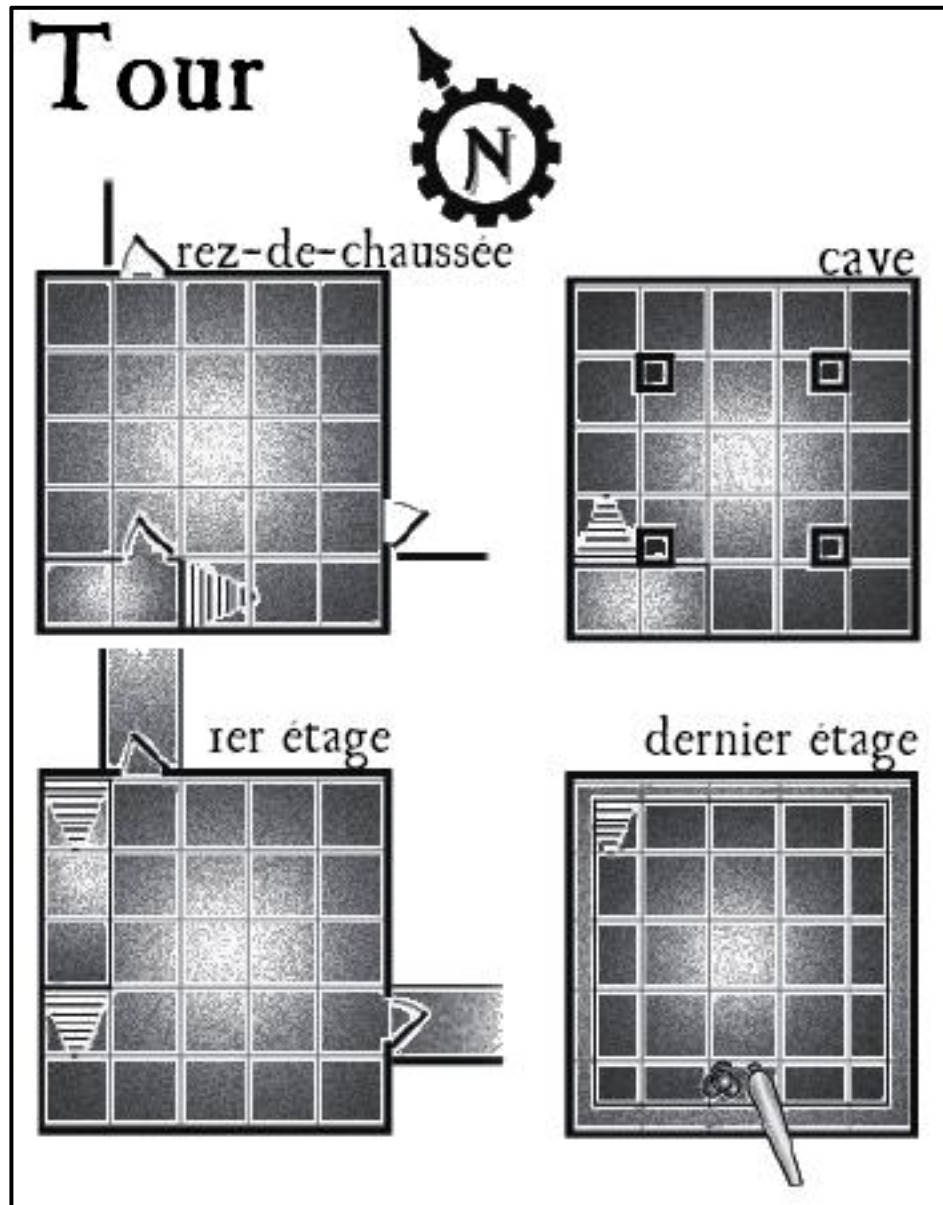
The map shows a grid-based layout of the barracks. A central horizontal corridor connects five rooms: 1 (Dépôt), 2 (Sanitaires), 3 (Dortoirs), 4 (Cantine), and 5 (Cuisine). Room 1 is at the top left, room 2 is at the top middle, room 3 is at the bottom middle, room 4 is at the bottom right, and room 5 is at the far right. A compass rose in the top right corner indicates North (N).

1 : Dépôt      4 : Cantine  
 2 : Sanitaires    5 : Cuisine  
 3 : Dortoirs

### Les écuries

The map shows a grid-based layout of the stables. It consists of three main areas: 1 (Stalles) at the top left, 2 (Ecurie) in the middle, and 3 (Forge) at the top right. Area 1 is a 2x4 grid, area 2 is a 6x4 grid, and area 3 is a 3x3 grid. A compass rose in the top right corner indicates North (N).

1 : Stalles      3 : Forge  
 2 : Ecurie



A bientôt sur  
[www.buccaneerbass.com](http://www.buccaneerbass.com)