

Peste Skaven !!



Introduction:

Cette aventure pour le jeu de rôles Warhammer mettra aux prises des personnages dans leur première carrière avec un groupe de moines de la peste skavens qui souhaitent répandre une nouvelle maladie sur les terres des hommes. Ils seront missionnés pour retrouver un guérisseur et devront affronter de vils bandits et bien sur des skavens tout au long du chemin. Finalement ils trouveront le remède dans un coffre fermé par un code secret et pourront sauver les villageois avec un peu de chance.

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de WJDRF ainsi que du bestiaire du vieux monde. Le supplément de background, les héritiers de Sigmar peut être utile.

Le Middenland:

Le Middenland est une des régions les plus puissantes de l'Empire. Ses ressources économiques et militaires sont telles que son influence rivalise sans peine avec le Reikland ou le Talabecland. Middenheim, sa capitale, est l'égale de Talabheim ou d'Altdorf et est connu dans tout le Vieux Monde comme le siège de la foi envers le Dieu Ulric, le Seigneur de l'Hiver et des Batailles. Le Middenland est essentiellement composé de la terrible forêt de Drakwald, un endroit sinistre, fief de hardes d'hommes-bêtes innombrables. Quelques sites plus anecdotiques comme les marais de Midden éternellement calmes et les collines hurlantes complètent le tableau.

Le village de Dunkelbild:

Le lieu où se déroule une partie de l'action de cette aventure, le village de Dunkelbild, est localisé sur les terres du Duc Von Bildhofen. Bien sur le MJ est libre de remplacer ce village par un autre plus approprié à sa campagne. Dunkelbild est un village de 67 âmes aux constructions de bois, proche d'une petite rivière et de la forêt. Le temps Dunkelbild deviendra peut être un endroit prospère mais pour le moment les habitants se contentent de revendre le bois qu'ils coupent dans la forêt. La colonie est entourée d'une palissade de bois assez ancienne et plus en très bon état. Le seul bâtiment de pierre du village est une bâtisse à deux étages qui ressemble à un petit manoir et qui sert d'auberge. Cinq volontaires parmi la population servent de milice locale et patrouillent régulièrement les abords du village et de la forêt à la recherche d'éventuelles menaces. Vous trouverez ci dessous une liste de quelques personnages importants de ce village.

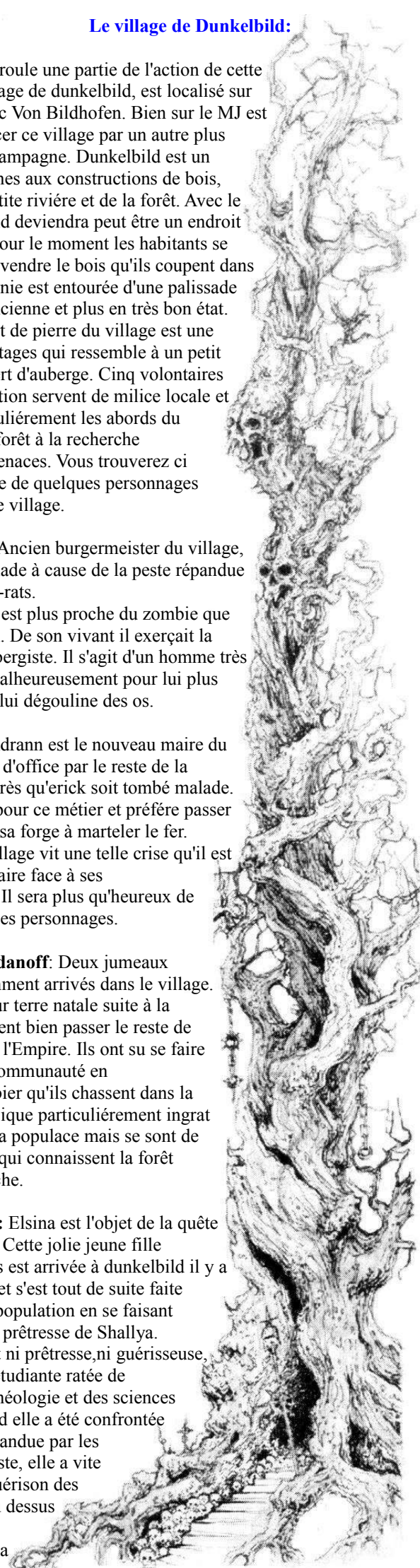
Erick Joclutz: Ancien burgermeister du village, il est tombé malade à cause de la peste répandue par les hommes-rats.

Actuellement il est plus proche du zombie que de l'être humain. De son vivant il exerçait la profession d'aubergiste. Il s'agit d'un homme très mince qui n'a malheureusement pour lui plus que la peau qui lui dégouline des os.

Adrann Alff: Adrann est le nouveau maire du village, désigné d'office par le reste de la communauté après qu'Erick soit tombé malade. Il n'est pas fait pour ce métier et préfère passer son temps dans sa forge à marteler le fer. Cependant le village vit une telle crise qu'il est bien obligé de faire face à ses responsabilités. Il sera plus qu'heureux de voir débarquer les personnages.

Les frères Bogdanoff: Deux jumeaux kislévites récemment arrivés dans le village. Ils ont quitté leur terre natale suite à la guerre et comptent bien passer le reste de leurs jours dans l'Empire. Ils ont su se faire accepter de la communauté en ramenant du gibier qu'ils chassent dans la forêt. Leur physique particulièrement ingrat effraye un peu la populace mais se sont de gentils garçons qui connaissent la forêt comme leur poche.

Elsina Wasadz: Elsina est l'objet de la quête des aventuriers. Cette jolie jeune fille d'environ 25 ans est arrivée à Dunkelbild il y a environ 8 mois et s'est tout de suite faite accepter par la population en se faisant passer pour une prêtresse de Shallya. En fait elle n'est ni prêtresse, ni guérisseuse, mais juste une étudiante ratée de l'université de théologie et des sciences d'Altdorf. Quand elle a été confrontée à la maladie répandue par les moines de la peste, elle a vite réalisé que la guérison des malades était au dessus de ses maigres compétences et a



décidé d'aller voir ailleurs.

Résumé de l'intrigue pour le MJ:

Alors que les Pj voyagent dans le Middenland, peu de temps après la fin de la Tempête du Chaos, ils vont faire halte dans un petit village forestier qui a été miraculeusement épargné par la force d'invasion des légions d'Archaon. Cependant un problème tout aussi épineux frappe la communauté depuis quelques jours. En effet plusieurs villageois sont tombés subitement malades après que des étrangers en guenilles aient passé une nuit dans l'auberge locale.

Les personnages sont donc chargés par la population de retrouver la guérisseuse du village disparu en forêt alors qu'elle était partie chercher des herbes médicinales. Un nouveau problème se posera lorsque cette dernière avouera aux Pj être un escroc et n'avoir aucune compétence en guérison.

Cependant des indices menant à un puissant artefact, **Les Larmes de Shallya**, permettront à nos valeureux aventuriers de sauver les habitants et l'Empire de la terrible maladie skaven qui les menace tous.

Au cours de leur périple, ils auront à affronter des bandits, des mutants et hommes-bêtes, un fourbe sorcier du chaos et bien sûr des moines de la peste du clan Pestilens.

L'aventure commence:

Les personnages arrivent à Dunkelbild sous un soleil radieux en milieu d'après midi, ils sont affamés et épuisés par la route et ne souhaitent sûrement qu'une seule chose, se reposer dans l'auberge locale après avoir englouti un bon repas. Cependant ils constatent bien vite que leur rêve de lit douillé semble mal engagé. En effet, les portes et les fenêtres de l'auberge sont fermées et marquées du symbole de Shallya, la déesse de la guérison. Une vingtaine de villageois sont rassemblés sur la place du village, autour d'un gros homme avec un chapeau informe sur la tête et un tablier de forgeron. Malgré la plaisante journée, ils n'ont pas l'air de bonne humeur et semblent même plutôt effrayés. Dès qu'il les aperçoit, l'homme s'approche des personnages. Il s'agit d'**Adrann Alff**, le forgeron et nouveau chef du village depuis que l'ancien est tombé malade. Il s'approche des PJ en s'écriant '*Sigmar soit béni, voici nos sauveurs !!!*'. Il leur demande de le suivre jusqu'à sa forge où ils seront au calme pour discuter de la situation du village.

L'histoire d'Adrann:

Le forgeron-maire explique la situation du village aux Pj. Il y a cinq jours de cela trois étrangers sont arrivés au village en portant un autre homme sur une civière.

Les trois premiers portaient de lourdes tuniques grises et sales masquant complètement leur corps.

L'homme sur la civière, affreusement maigre et

sale, semblait inconscient. Ils furent aussitôt emmenés dans l'auberge et la guérisseuse du village en la personne de **Elsina Wasadz** amenée au chevet du malade pour tenter de le guérir. Cette dernière sembla plus que dubitative face aux symptômes et annonça qu'elle allait se plonger dans ses recueils de médecine pour rechercher un remède à ce mal étrange. Le lendemain matin l'ancien maire du village qui se rendait aux nouvelles s'aperçut que les trois étrangers avaient abandonné leur comparse et quitté le village.

C'est à partir de ce moment que les choses empirèrent pour les habitants. Le maire fut rapidement pris d'une forte fièvre, ainsi qu'Irmella, une des femmes de chambre et Ostmann le palefrenier. L'homme abandonné fut impossible à réveiller et il semblait proche de la mort, son corps atteint d'une dégénérescence monstrueuse. Pris de panique le reste de la population enferma tous les malades dans l'auberge et scella les issues.

Elsina fut aussitôt envoyée chercher mais demeura introuvable. Seule une note griffonnée à la hâte expliquait aux habitants qu'elle était partie dans la forêt chercher des herbes médicinales pour guérir le malade.

Adrann espère que les personnages vont lui venir en aide, car il sait que s'il fait appel aux autorités, elles risquent d'envoyer les terribles répurateurs qui n'hésiteront pas à exterminer la population par le feu pour éviter la contagion. La mission des aventuriers consistera donc à retrouver **Elsina** qui n'est pas encore revenue de son expédition dans les bois. Adrann a peur qu'elle ne se soit faite capturer par des bandits, des hommes bêtes ou pire encore. La récompense promise est de 50 couronnes par personne et bien sûr la satisfaction d'avoir sauvé de pauvres innocents.

Une terrible maladie:

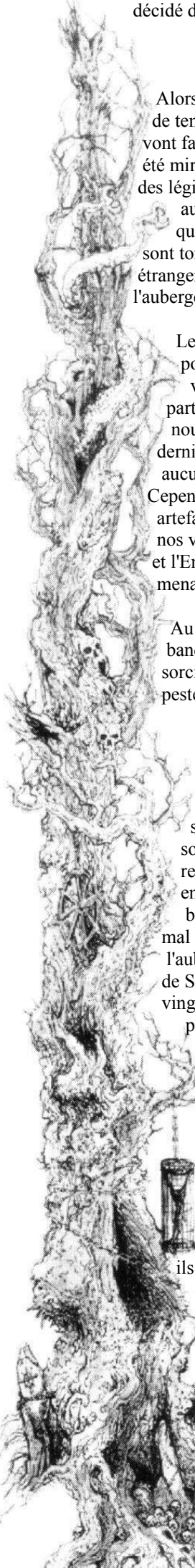
Adrann insiste pour que les personnages voient les effets de la maladie, il espère ainsi qu'ils auront pitié des pauvres hères atteints. Il faut préciser que temps que les personnages n'entrent pas dans l'auberge ils ne risquent absolument rien. Les malades ont été rassemblés dans la salle commune de l'auberge et il suffit juste aux villageois de débarrer une des fenêtres pour pouvoir les observer. La maladie est atroce à voir, **Erick Joclutz**, le maire du village il y a quelques jours encore, un homme très mince est maintenant gonflé comme une baudruche, ses cheveux tombent par poignée et sa peau semble couler sur ses membres, laissant apparaître ses muscles et ses os. Les deux autres malades ont la peau couverte de pustules purulentes et sanglantes. Adrann explique qu'il s'agit du premier stade de la maladie mais que les malheureux finiront bientôt comme l'ancien maire. Quant au tout premier malade personne ne sait ce qu'il est advenu de lui car son corps est resté dans les étages.

A la recherche d'Elsina la guérisseuse:

Les personnages ont plusieurs possibilités pour retrouver la guérisseuse. S'ils sont compétents en pistage ils peuvent se débrouiller seuls et partir aussitôt. Sinon les frères **Bogdanoff** pourront les aider un peu dans leur quête, cependant ce ne sont pas des combattants aguerris et ils n'interviendront en aucune façon quand les personnages atteindront le campement des brigands. S'ils le souhaitent ils peuvent également se rendre jusqu'à la demeure d'Elsina pour trouver des indices (un test de perception permettra de se rendre compte que la jeune fille ne semble pas vraiment être partie chercher des herbes mais a plutôt quitté les lieux définitivement.). Il faut environ 6 heures de marche dans les bois et trois tests de pistage facile (+20%) pour retrouver et rattraper la guérisseuse.

Le mutant au fond des bois:

Voici une rencontre que vous pouvez placer durant cette partie du voyage. Alors qu'ils se trouvent dans les profondeurs de la **Drakwald**, les personnages avisent soudain un homme assis sur un rocher couvert de mousse. Ce dernier leur tourne le dos et dans l'obscurité du sous bois il est impossible de distinguer beaucoup de détails. Une fois plus



près ils peuvent reconnaître un mutant avec une massue sanguinolente ainsi qu'un des miliciens de dunkelbild qui gît à ses pieds le crâne fracturé. Sa description physique est des plus simple, il est complètement nu, sa bouche ressemble à une ventouse de sangsue (pleine de tripes et du sang du milicien soit dit en passant !!) et une masse informe de tentacules roses jaillit de son ventre et se tortille comme des serpents. Dès qu'il aperçoit les aventuriers il tente d'engager la conversation avec eux.

'Ayez pitié d'une pauvre victime du Chaos !! L'homme était déjà mort quand je l'ai trouvé. Il était mort je vous dis !!!! Le manger me permet juste de continuer ma misérable existence !!!! J'ai tellement faim !!!!'

Si les personnages décident de ne pas l'attaquer de suite au nom de Sigmar, ils peuvent le questionner un peu. Voici quelques une des réponses qu'il donnera. Au MJ d'inventer les autres suivant les questions de ses joueurs.

Question: son goût pour la chair humaine ?

'Je mène un terrible combat pour garder le contrôle de mon esprit et de mes tentacules. Je lutte constamment pour me dominer et ne pas sombrer dans la folie la plus totale, mais je suis parfois obligé de faire des choses que je préférerais oublier. Ayez pitié, laissez moi quitter cet endroit avec ma malédiction !!!'

Question: Le sang sur sa massue ?

'Oui du sang !! Non, non, pas le sien !!! Celui des choses-rats. Deux des leurs m'ont attaqué, aucun doute qu'ils ont aussi tué ce pauvre fils de dunkelbild !!! Ils semblaient pressés et devaient préparer un mauvais coup !!!'

Question: A t'il vu elsina ?

'Jolie humaine court vite, elle semble fuir le village. Elle est passée ici oui mais les brigands de la forêt l'ont attrapé ?'

Une fois l'entretien terminé, les personnages ont deux possibilités, soit ils tuent le mutant même s'il ne représente pas un gros challenge pour un groupe en arme. Soit ils le laissent partir (dans ce cas donner 20 Px supplémentaires aux Pj, la pitié aussi est rémunérée). Si le mutant survit, il pourrait bien leur venir en aide un peu plus loin dans le scénario, il payera ainsi sa dette envers les aventuriers.

Le milicien est quant à lui bel et bien mort, si les joueurs décident de le fouiller, ils pourront découvrir 10 pistoles d'argent, ainsi qu'une épée courte et un arc de qualité moyenne.

Le campement des brigands:

Après la rencontre avec le mutant, les Pj savent désormais que la guérisseuse s'est faite capturer par une bande de brigands. La piste menant à leur camp est d'autant plus facile à suivre qu'ils n'ont pas pris beaucoup de précaution. Il est à noter que les personnages trouvent la piste même s'ils ont tué le mutant sans lui parler. Une fois le camp atteint les joueurs peuvent tenter de surprendre les brigands afin de libérer elsina. Cette dernière est attachée à un arbre et les brigands ne s'occupent pas d'elle. Accordez un test de déplacement silencieux aux personnages avec un bonus de 20%. si ce test est réussi les bandits sont surpris et les aventuriers peuvent tous porter une attaque gratuite avant le début du combat. Pour ce premier véritable combat, comptez un bandit par personnage, les autres étant absents du camp pour le moment.

Une fois elsina libérée elle remercie chaleureusement les personnages, puis génée leur explique qu'elle n'était pas partie chercher des herbes dans la forêt mais plutôt qu'elle cherchait à fuir le village car elle n'est pas guérisseuse. Cependant durant sa période de captivité elle a

entendu le chef des bandits, un certain Brendan, annoncer à ses hommes qu'il venait de capturer un coffre précieux contenant une relique de Shallya. Elsina pense que cet objet pourrait peut être venir en aide aux villageois malades. Elle explique également que les bandits possèdent un second campement un peu plus loin dans les bois, au pied d'une colline rocheuse.

Le coffre scellé:

Le second campement se trouve à environ deux heures de marche vers l'ouest. Le trouver sans se perdre nécessite un nouveau test de pistage. A la base de la colline se trouve un petit campement, autour d'une énorme arbre creux. Le seul problème pour les aventuriers est que le dit campement est en train de se faire attaquer par un groupe d'hommes-bêtes. Une bonne partie des belligérants est déjà mort ou en train d'agoniser au sol, il reste cependant assez d'opposants pour donner du fil à retordre aux joueurs. Comptez au total 2 hommes-bêtes et 4 brigands dont leur chef. Les monstres fuiront rapidement, pensant que les personnages sont des renforts, ne restera alors plus qu'à éliminer le reste des bandits et à récupérer le coffre.

Ce dernier est une oeuvre d'art à lui tout seul, il est en chêne cerclé de bandes de fer noir et des symboles de Morr, Verena et Shallya peuvent être déchiffrés parmi les enluminures qui le décorent. Il est cependant irrémédiablement fermé et rien ne semble pouvoir l'ouvrir.

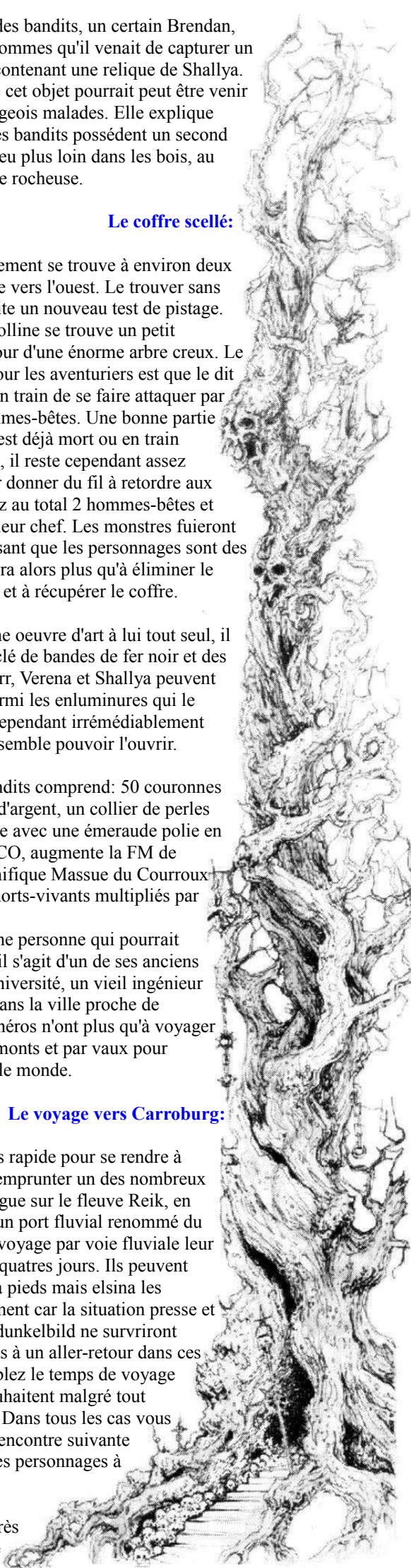
Le trésor des bandits comprend: 50 couronnes d'or, 80 pistoles d'argent, un collier de perles (5 CO), un torque avec une émeraude polie en son centre (140 CO, augmente la FM de 5%) et une magnifique Massue du Courroux (dégats sur les morts-vivants multipliés par deux).

Elsina connaît une personne qui pourrait ouvrir le coffre, il s'agit d'un de ses anciens professeurs à l'université, un vieil ingénieur nain qui réside dans la ville proche de Carroburg. nos héros n'ont plus qu'à voyager de nouveau par monts et par vaux pour tenter de sauver le monde.

Le voyage vers Carroburg:

Le moyen le plus rapide pour se rendre à Carroburg est d'emprunter un des nombreux bateaux qui navigue sur le fleuve Reik, en effet la ville est un port fluvial renommé du middenland. Le voyage par voie fluviale leur prendra environ quatre jours. Ils peuvent aussi s'y rendre à pieds mais elsina les décourage fortement car la situation presse et les habitants de dunkelbild ne survivront probablement pas à un aller-retour dans ces conditions. Doublez le temps de voyage si les joueurs souhaitent malgré tout voyager à pieds. Dans tous les cas vous provoquerez la rencontre suivante avant l'arrivée des personnages à carroburg.

Peu de temps après avoir récupéré le



coffre, le groupe a été pris en filature par un mage du Chaos allié aux moines de la peste. Ce dernier a décidé de tenter de se faire accepter du groupe et espère en apprendre plus sur le contenu du coffre.

Pour cela il a prévu de provoquer un combat entre quelques skavens et les Pj puis de leur venir en aide, se faisant ainsi passer pour un bon samaritain. Si le groupe voyage en bateau l'attaque se produira au moment d'une halte, s'ils voyagent par la route vous êtes bien plus libre pour provoquer la rencontre.

Les assaillants sont au nombre de six. Décrivez les comme des individus enrobés dans des robes grises crasseuses et des capes qui masquent complètement leur corps. Leur forme de rat humanoïde n'est visible que par intermittence au cours du combat, par exemple leurs queues roses ou leurs museaux aux longues incisives qui dépassent de leur tenue. Au moment que vous jugerez le plus critique pour les aventuriers, faites entrer en scène Thorkad le mage du Chaos. Ce dernier, un homme énorme portant une cape noire en plume de corbeau sur les épaules, frappe le sol de son bâton et pousse un rugissement puissant:



'Arrière vermines de la pestilence !!!
Retournez ramper dans les enfers qui vous
ont vus naître!!!!'

A sa vue les skavens survivants fuient dans les bois alentours.

Thorkad se présente ensuite aux aventuriers, il se fait passer pour un mage d'ambre et explique l'histoire suivante: il y a quelques semaines alors qu'il chassait dans les bois il tomba nez à nez avec un énorme skaven et s'en sorti vivant, après une terrible bataille. Peu de temps après il fit la rencontre d'un prêtre de Mirmidia qui possédait une épée capable de détruire ces monstres d'un seul coup et ensemble ils traquèrent et détruisirent le reste de la bande d'hommes-rats. Thorkad a de nouveau rencontré les skavens depuis et ces derniers ont peur de lui.

Bien sur tout ceci n'est que pure invention de sa part pour se faire accepter par le groupe et pouvoir les espionner.

Cependant si les personnages ne souhaitent pas de son aide et de sa protection jusque Carroburg il n'insiste pas et continuera à les surveiller sous sa forme de corbeau (sa mutation du chaos lui permet de se transformer en volatile à souhait !!)

Quand on arrive en ville

Une fois arrivé à Carroburg les personnages aidés d'elsina n'ont aucun mal à trouver la demeure de son

ancien professeur. Je n'ai pas particulièrement développé cette partie de l'aventure mais les MJ pourront trouver plus d'information sur la ville dans le recueil **les héritiers de Sigmar**. Le maître ingénieur n'a aucune difficulté à forcer le mécanisme du coffre, celui-ci contient: une robe de prêtresse de Shallya, une lettre cachetée et une fiole de liquide étiquetée: Larmes de Shallya. La lettre explique qu'une prêtresse de Shallya a eu une vision des événements de Dunkelbild et que seule la potion pourrait sauver les habitants. La destination initiale du coffre était le village même, mais le messager a été tué par les brigands de la forêt.

Dès qu'il apprend le contenu du coffre et la teneur du message, Thorkad prend sa forme de corbeau et s'en va avertir ses alliés skavens. Ils vont alors préparer une attaque sur le village de Dunkelbild et inoculer leur terrible maladie au maximum d'habitants.

Retour à Dunkelbild:

Le voyage de retour jusqu'à Dunkelbild se fera sans encombre. Une fois sur place les personnages sont acclamés par la population. Cependant tandis que la population enlève les planches qui bouchaient les issues, le centre de la place du village s'ouvre et une marée de vermines skavens envahit les lieux, un gigantesque rat-ogre zombifié menant l'assaut. Les assaillants sont au nombre de quatre plus le rat-ogre. Une fois le combat terminé, il sera impossible de retrouver la trace de Thorkad et du prophète skaven, ces derniers ont sûrement pris la fuite. Les Pj n'ont plus qu'à soigner les malades, seul le tout premier d'entre eux sera définitivement mort mais une goutte des larmes de Shallya versée sur son corps lui rendra tout de même une apparence plus humaine.

Rédaction: Baron zéro le 13-03-2007