

En terrain découvert...

Ce scénario un peu spécial amènera les personnages dans le milieu brutal et corrompu du Rotzball, lors de la compétition qui se tient chaque année durant le Carnaval à Middenheim. Recherchant à travers la ville leur principal coéquipier, ils vont vite se rendre compte que les voies du Chaos sont impénétrables, et que le hasard fait très mal les choses. La possession des suppléments « Middenheim, la cité du loup blanc » et « Le pouvoir derrière le trône » est conseillée, mais pas indispensable.

Synopsis

Les personnages sont tous membres d'une des plus éminentes équipes de Rotzball de Middenheim : les Démolisseurs. Après avoir gagné victorieusement la demi-finale grâce au meilleur joueur de l'équipe, Dieter Türenöffner, ce dernier disparaît au cours de la petite fête de victoire. Sans la présence de ce coéquipier, la finale, qui a lieu dans deux jours est quasiment perdue d'avance. Les personnages sont dispensés d'entraînement, pour se lancer à sa recherche.

Après avoir écarté les fausses pistes (équipe adverse, bookmakers peu scrupuleux), les personnages s'approcheront de l'horrible vérité : Dieter subit depuis peu une mutation terrible : un développement « bovin » de la poitrine qui lui donne toute sa force. Cette mutation n'a pas été provoquée au hasard : un groupe de skavens a établi un camp sous la demeure de Dieter, et la proximité de la pierre distordante a produit cet effet terrible. Dieter, ayant encore subi une évolution dans sa mutation a décidé de se cacher. Aux joueurs de comprendre ce qui se passe, et de trouver un moyen pour le faire participer tant bien que mal à la finale, malgré les risques énormes que le rotzballeur courrait en cas de découverte de sa mutation.

Demi-finale de la coupe

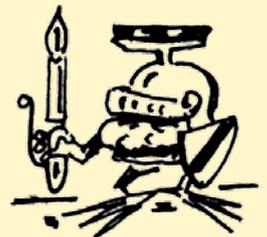
Comme chaque année, les compétitions de Rotzball se terminent lors du carnaval de Middenheim, et consti-

tuent une des nombreuses attractions de cette période. Ce sport, qui n'est pratiqué que dans le nord de l'empire provoque un grand engouement de la part de la population, et on assiste à de véritables effusions lorsqu'il s'agit de défendre l'une ou l'autre équipe. La plupart de celles-ci sont composées d'artisans ou de manœuvriers, qui voient dans le Rotzball un moyen de sortir (momentanément) de leur condition misérable en se donnant en spectacle et en donnant le meilleur d'eux-mêmes. L'équipe gagnante du tournoi se voit chaque année félicitée par le Graf, et dotée d'un pécule fort confortable, qui permet à chaque joueur d'envisager de changer de vie... Beaucoup toutefois sont grisés par le jeu et continuent jusqu'à ce que leurs vieux os les relèguent sur le banc de touche.

Les Démolisseurs ne font pas exception à la règle : la plupart des joueurs sont des hommes entre 20 et 30 ans, au mieux de leur forme physique. Dans le civil, ils occupent souvent des positions sociales assez basses, mais pendant un match tout ceci ne compte pas. Le Rotzball est un jeu brutal, et les blessures sont nombreuses. Les joueurs sont donc tous vigoureux. Mais la personne la plus impressionnante de l'équipe est sans doute Dieter Türenöffner. Dieter un homme de plus de 2 mètres, et dont le poids estimé est de 140 Kg. Malgré cette masse imposante, c'est un joueur dynamique et agile, capable également de développer une force musculaire impressionnante. Son cou très large le fait ressembler à un bœuf, impression renforcée par sa cage thoracique très imposante. Physiquement, Dieter est assez beau garçon, au visage carré, encadré de cheveux noirs et rebelles, qui lui donnent un aspect lunaire qui plaît beaucoup aux femmes. A moins que ce soit son statut de double vainqueur de la coupe...

En effet, Dieter a déjà remporté deux fois la finale, bien que ce soit avec une autre équipe. Il dispose d'une richesse

SCENARIO
WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimbürger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

encore modeste, mais ne demande qu'à l'étoffer davantage en remportant la coupe une troisième fois. L'année dernière, il avait annoncé qu'il quittait la compétition en claquant la porte des Tonneliers d'Ermlich, l'équipe favorite encore cette année. Puis, pour une raison qu'il n'a justifiée que par l'envie de tout recommencer à zéro, on l'a retrouvé quelques semaines plus tard dans l'équipe des Démolisseurs, équipe récente est très largement sous-estimée jusqu'à présent. Car grâce à l'enthousiasme et à la force de jeu de Dieter, toute l'équipe se trouva motivée et parvint assez facilement jusqu'en demi-finale !

Et si les joueurs ne sont pas des joueurs de Rotzball ?

Et bien ce sera bien dommage, car les aspects les plus intéressants du scénario leur échapperont. Toutefois, cela n'empêche pas de jouer la partie, il suffira en effet que les personnages se fassent engager par l'entraîneur pour retrouver Dieter à temps pour la finale. Cela change considérablement les rapports entre Dieter et les joueurs, et il vaut mieux faire un mélange : certains personnages sont joueurs de Rotzball amis de Dieter, les autres sont engagés par l'équipe.

Une fin de match aisée

C'est justement lors de cette demi-finale que cette histoire commence. Les Démolisseurs mènent actuellement 3 à 0 à quelques minutes seulement de la fin du match. Les personnages, bien qu'épuisés sur le terrain sentent leur cœur battre pour une autre raison : la finale leur tend les bras, et après, peut-être la victoire ! Mais nous n'en sommes pas encore là. N'hésitez pas à décrire l'ambiance incroyable qui règne ici : le public est aphone à force de cris, dans les tribunes, les nobles eux-mêmes ont perdu leur retenue et agitent leurs poings en encourageant l'équipe gagnante...

En face des personnages, pour cette énième mise en jeu du morveux, l'équipe adverse, les Cordonniers Sauteurs dévisagent chaque joueur avec un air où se mêlent confusément la colère et l'incrédulité : tout le monde prédisait que les Démolisseurs allaient se faire éliminer dès le premier tour, et maintenant voilà que cette équipe de débutants se retrouve en finale ! Pourtant, il reste un espoir, et les quelques minutes restantes peuvent encore faire basculer le match.

Utilisez (si vous le souhaitez) les règles de simulations d'un match de Rotzball données en annexe de ce scénario pour terminer le match. Considérez que l'équipe en face à un score en attaque de 51 et un score en défense de 48. Etant donné la situation désespérée de l'équipe adverse, considérez qu'ils attaquent systématiquement

dès qu'ils le peuvent. Comme ils viennent d'encaisser un nouveau but, les Cordonniers Sauteurs ont l'initiative, mais il ne reste que trois tours à jouer.

Quoi qu'il arrive, faites en sorte que les joueurs remportent ce match, mais vous pouvez faire revenir le score à 3 à 2... Au besoin (mais ce serait vraiment de la malchance...), trichez. Dans tous les cas, Dieter s'illustre grandement en assumant pour la fin du match un rôle qui n'est pas forcément le sien : la défense. Dieter a marqué 2 buts sur les 3. Pour bien faire comprendre aux joueurs l'importance de cet homme pour l'équipe, faites scander son nom par la foule, et rappelez certaines des actions importantes de ce joueur hors norme...

C'est la fête !

Le soir venu, toute l'équipe et certains autres invités se rassemblent au bateau-théâtre, où l'arrière-salle a été réservée pour l'équipe gagnante. Comme c'est la tradition, les conseillers du Graf viennent féliciter les vainqueurs, et leur remettent une invitation pour le bal populaire du Graf (un bal où les gens ordinaires sont invités au mérite). Quoi qu'il arrive, les personnages ont déjà gagné l'estime du Graf, et ce dernier, bien qu'absent pour des raisons que l'on peut aisément deviner, transmet à travers ses conseillers tous ses vœux de réussite face aux Tonneliers d'Ermlich, qui se sont également qualifiés dans la journée... Ce que les conseillers ne disent pas, c'est qu'ils viennent d'adresser le même message à l'autre équipe finaliste, en liesse dans une auberge cossue de la ville...

Quoi qu'il en soit, les personnages vont pouvoir s'amuser à loisir : toutes les consommations sont gratuites, et la finale n'est que dans deux jours (dernier jour du carnaval). La fête se poursuit donc, et bientôt, on compte plus d'individus ivres que sobres... Enfin, l'entraîneur de l'équipe, Wilhelm Ermunterer lève son verre et propose un toast en l'honneur de « Dieter, la force de frappe de l'équipe » ! Se tournant dans tous les sens, il recherche des yeux son joueur fétiche...

Disparition

Mais Dieter n'est plus là. Des appels répétés de l'ensemble de l'équipe ne parviennent pas à le localiser... Il n'est pas non plus effondré dans un coin, complètement ivre comme certains autres : maintenant que la tension commence à monter, certains joueurs se souviennent que Dieter était relativement sobre, et que quelque chose l'empêchait de s'amuser comme les autres. Comme la finale opposera l'équipe aux Tonneliers, tout le monde pensait que c'était l'appréhension de rencontrer son ancienne équipe (ce qui n'est pas tout à fait faux), et personne ne s'en est inquiété outre mesure. Mais maintenant...

La dernière personne à l'avoir vu (Helma Freundlich, une des serveuses) l'a vu se diriger vers les latrines, qui se trouvent dans une petite baraque attenante à la salle de l'auberge... Un coup d'œil sur place, et c'est le coup de théâtre : un individu dégageant une forte odeur d'alcool gît la tête en sang à côté de la porte des latrines. Bien qu'encore vivant, le coup a été terrible : la boîte crânienne a été enfoncée, et si un médecin est présent, il pronostiquera la mort sous peu...



Des soins rapides permettront de sauver l'ivrogne, mais le laisseront dans le coma pendant plusieurs jours : son nom est Oleg Makelnikov, un immigré Kislévite de presque 40 ans qui avait pris ses habitudes au bateau théâtre, grâce à la pitié d'Otto (le maître d'hôtel d'habitude très acariâtre). Les serveuses n'ont pas beaucoup à dire sur lui : ancien officier de l'armée (selon ses propres dires), il aurait quitté Kislev après un différend qui l'opposait à son capitaine au sujet d'une jeune femme. Depuis, il noie le souvenir de sa vie déchuée sous un flot d'alcool, mais ne s'est jamais distingué par une forte volonté de s'en sortir. Le mystère reste complet, mais Dieter est introuvable. Tout le monde commence à soupçonner un mauvais coup du sort.

La vérité

Ce que les personnages ne peuvent pas savoir, c'est comment s'est déroulé la disparition de Dieter : après avoir passé une bonne partie de la soirée à faire semblant d'être heureux, Dieter a soudainement ressenti de nouvelles douleurs à la poitrine. Depuis de nombreux mois, il constatait régulièrement des modifications à son état physique, avec des avantages (force et endurance accrues) mais aussi des inconvénients (apparition de poils de plus en plus touffus, élargissement de la poitrine et du cou, etc.). Il comprit bientôt qu'il était victime d'une mutation, comme beaucoup d'autres pauvres gens de l'empire. La découverte de cette mutation devait signifier la mort, et malgré l'arrêt récent de l'empereur*, les autorités de Middenheim ne plaisaient pas avec les mutations chaotiques. Cette mutation l'a poussé à quitter son équipe, dont les joueurs commençaient à nourrir des soupçons, mais la fièvre du Rotzball l'a amené à prendre un nouveau risque en intégrant une nouvelle équipe.

Or donc, voilà que ces douleurs reprirent. Il s'isola dans les latrines pour examiner davantage son état, et poussa un cri (que l'on pourrait presque qualifier de bovin) lorsqu'il découvrit que son état avait encore empiré, et se rendit immédiatement compte que sa voix également était en train de muer.

Oleg, qui était en train de soulager sa vessie contre un des arbres du parc entendit ce cri, et ses réflexes militaires prirent exceptionnellement le dessus dans son esprit aviné. Il bondit jusqu'à la porte des latrines, qu'il ouvrit, se retrouvant nez à nez avec Dieter, torse nu et terrifiant. Pris de panique, celui-ci se saisit de la tête du pauvre officier et la projeta contre la paroi de la bâtisse, et s'enfuit en le laissant pour mort.

A la recherche de Dieter

Il reste deux jours avant la finale, qui se déroulera sur le lendemain à 16 heures. Sans la présence de Dieter, autant abandonner la compétition : la victoire des Tonneliers sera écrasante, ne serait-ce qu'en vertu de l'effet psychologique induit dans l'équipe des Démolisseurs par l'absence de leur leader.

Wilhelm, l'entraîneur, est conscient de tout cela : l'entraînement est secondaire. Il faut retrouver Dieter. Il choi-

UNE NOUVELLE CARRIÈRE : JOUEUR DE ROTZBALL

Les joueurs de Rotzball sont peu nombreux dans l'Empire et totalement absents des autres pays. Leur concentration la plus massive est toutefois à Middenheim, ville qui a fait de ce sport un sujet de conversation quotidien. C'est en effet à Middenheim que se déroule chaque année le championnat le plus important. Les joueurs de Rotzball sont généralement des ouvriers qui pratiquent ce sport comme une façon de se défouler. Il s'agit le plus souvent de personnages physiques ou alors très agiles. Dans tous les cas, très peu sont ceux qui pratiquent le sport comme un métier, et seuls les meilleurs parviennent à subvenir à leurs besoins en gagnant des championnats et concours importants.

Profil principal

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| +5% | +10% | +5% | +5% | +5% | - | +5% | |

Profil secondaire

| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
|---|---|----|----|---|-----|----|----|
| | | | | | | | |

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir, Robuste

Dotations : Combinaison rembourrée (compte comme une armure de cuir), chaussures ergonomiques

Débouchés : Champion de justice, Gladiateur, Mercenaire, Soldat

Une nouvelle compétence : Rotzball

Cette compétence permet au personnage de connaître les règles (assez simples) du Rotzball et donne de plus un bonus de 20% au total caractéristiques correspondant à son poste durant une partie de Rotzball (voir règles de simulation).

sit les joueurs qui ont le moins besoin d'entraînement (au hasard : les PJs) et les charge de cette délicate mission : prévenir la garde ne servirait pas à grand chose. Le carnaval est une période complexe pour eux, et le temps qu'ils interviennent, il sera trop tard. Seule solution : se débrouiller par soi-même... Wilhelm ne peut néanmoins pas donner beaucoup de pistes aux personnages : il ne dispose que de l'adresse de Dieter...

N.B. : la gestion du temps est très importante. Si les joueurs ont beaucoup bu, ils risquent d'avoir du mal à agir avant le lendemain. Dans tous les cas, n'hésitez pas à presser les joueurs en leur rappelant l'heure qui tourne... Mais n'oubliez pas que l'intérêt d'un scénario repose sur le fait que les joueurs ont une chance de réussir, alors trichez un peu, sauf si les joueurs exagèrent vraiment !

Une luxueuse demeure...

Les personnages n'ont pas beaucoup d'accroches : la piste d'Oleg se heurte à son coma ou à son cadavre, il n'y a aucune trace suspecte autour des latrines, etc. Ne reste plus qu'à voir si on peut trouver un indice chez Dieter...

La maison de Dieter est située dans un quartier qui sans être très riche est tout de même bien loin du bouge, dans la Helmstraße. La maison elle-même est attenante à une autre, mais dispose sur son flanc droit d'un petit jardin non entretenu. Dieter vit seul dans la maison, et n'a que peu de contact avec les voisins (« quelqu'un de très discret, pourtant tout le monde sait qui il est, et beaucoup de petits vont l'attendre à la sortie pour parler avec leur idole »).

La grille d'entrée n'est pas fermée à clef, mais des coups frappés à la porte n'amèneront aucune réponse. Les volets du rez-de-chaussée sont fermés (« ils sont toujours fermés, monsieur ! »), mais une inspection du petit jardin révèle une petite porte derrière un enchevêtrement d'arbustes. La porte n'a pas été ouverte depuis des années,

mais les personnages peuvent entrer discrètement par là, à condition de vaincre la serrure rouillée (difficulté 10%). Ils vont rapidement se retrouver dans une petite remise, dans laquelle on peut trouver des accessoires de jardinerie poussiéreux (appartenant au précédent locataire). De là, une autre porte, pas fermée celle-là, donne sur la maison elle-même et débouche dans un couloir.

Pas la peine de décrire en détail cette maison de 2 étages. On y trouve toutes les pièces normales dans une maison (cuisine, chambre à l'étage, salle d'eau et salle commune), mais elles sont singulièrement pauvres en meubles. Seule la chambre de Dieter est convenablement meublée d'un grand lit, de deux armoires et d'une table. Elle occupe à elle seule tout le premier étage mansardé.

La cuisine est bien rangée, et équipée de toutes les casseroles nécessaires. Il semblerait que Dieter était un célibataire endurci, mais soigné. Dans une petite chambre froide attenante on peut trouver quelques provisions. C'est également là que se trouve la trappe menant à la cave.

Alors que les personnages sont en train d'inspecter la demeure, ils entendent frapper à la porte d'entrée. L'instant d'après, un bruit de frotement provient du même endroit, et puis c'est le silence.

Menaces sur l'équipe

Les personnages vont certainement ouvrir la porte... pour découvrir, couché sur le pas de la porte un homme avec un couteau planté entre les omoplates. Un petit parchemin entoure la garde du poignard...

L'homme mort est habillé assez misérablement. Les personnages pourront rapidement l'identifier par rapport à son équipement comme étant un ratier. Son odeur n'est pas très ragoûtante non plus...

L'examen du parchemin révèle un message stupéfiant et lourd de menaces et de fautes d'orthographe : « Ne cherchez pas à retrouver Dieter, ou vous finirez comme lui ». Pas de signature, juste un symbole : un triangle noir. Des personnages ayant eu des rapports plus ou moins clairs avec le côté obscur de la ville (voleurs, assassins, marchands, etc.) reconnaîtront le symbole du Triumvirat, un organisme mafieux dirigé par trois chefs aux identités inconnues. Il s'agit là d'un des groupes les plus puissants de Middenheim...

Peut-être faudra-t-il donner là quelques explications : cet événement introduit une des fausses pistes... Luigi Bonacerra, l'un des patrons du Triumvirat, a engagé une forte somme d'argent en pariant sur l'équipe des Tunneliers. Normalement, rien ne devait empêcher l'équipe d'accéder à la victoire : certaines équipes ont été discrètement payées, d'autres ont subi des pressions quelconques, mais personne n'avait prévu que l'équipe des Démolisseurs irait aussi loin dans le championnat, aussi Luigi ne s'est-il pas donné la peine d'agir pour les éliminer. Depuis que les Démolisseurs sont en finale, il s'est bien rendu compte de son erreur, mais il était trop tard pour agir efficacement.

La disparition de Dieter est pour lui un miracle, dont il entend bien profiter jusqu'au bout. Ayant eu des agents à lui pendant la fête au bateau théâtre, il apprit l'information en même temps que les PJs. Profitant de cette occasion, il est décidé à tirer partie de cet avantage, en jouant sur deux tableaux : d'une part en empêchant les personnages

de retrouver Dieter, d'autre part en lançant des rumeurs comme quoi Dieter n'aurait pas disparu, mais été mis au vert en attendant la finale (ceci pour éviter que les cotes des Démolisseurs ne baissent trop, ce qui amenuiserait ses gains). Il a donc fait surveiller la maison de Dieter, et dorénavant fera suivre (très discrètement) les personnages. D'autre part, il a également fait suivre Albrecht Finklemayer (voir plus loin).

Et le ratier dans tout ça ? Depuis quelques semaines, les bruits en provenance de la cave énervaient de plus en plus Dieter. Associant ces bruits à des rats (il n'a pas tout à fait tort), il a fait appel à un ratier, qui devait passer aujourd'hui... Si les personnages pensent à vérifier dans la cave, ils trouveront effectivement un nid de rats (avec une portée en train de couiner). Bien sûr, ces rats ne sont que l'arbre qui cache la forêt : les skavens qui occupent le sous-sol sous la maison ne sont actifs que la nuit, et n'ont pas encore percé...

Un ami avoué : Albrecht Finklemayer

près cet incident, les personnages ont tout intérêt à s'éclipser avant l'arrivée de la garde, sans quoi ils risquent de perdre un temps précieux à s'expliquer derrière les barreaux d'une cellule...

En sortant, ils ont toutefois le temps de remarquer un individu assez bien habillé qui se tient au coin de la rue, et semble observer la maison et le groupe. Il n'a pas particulièrement un comportement suspect (pas de regards discrets, il ne s'enfuit pas en remarquant qu'il est repéré, etc.) et il sera même possible de l'aborder sans qu'il ne soit choqué !

L'homme, Albrecht Finklemayer, est avoué de métier, et un proche ami de Dieter. Il ne révélera la première information que si on lui demande et la deuxième sous aucun prétexte... Les personnages ne pourront pas en apprendre plus pour le moment, mais ce personnage interviendra plus tard dans l'enquête.

Quand les ennuis de Dieter ont commencé il y a un an, il n'existait aucune protection pour les mutants malgré eux... Dieter a fait appel à un avoué pour lui expliquer en toute franchise sa situation. D'abord inquiet, Albrecht s'est étonné de l'attitude sereine et franche de Dieter, pensant comme tout le monde que les mutants étaient tous des monstres horribles et sanguinaires. L'avoué s'est ensuite rapidement lancé dans sa défense, essayant d'anticiper ce qu'il aurait à faire lorsque (et cela devait arriver un jour où l'autre) la mutation serait connue. L'édit de l'empereur fut une bénédiction, mais qui ne résolvait pas tous les problèmes... Très vite, une réelle amitié s'est développée entre l'avoué et Dieter, et tout en travaillant sur ce cas hors du commun, dans un domaine du droit jusqu'alors méprisé, Albrecht commença à s'inquiéter de plus en plus de l'avenir de Dieter.

C'est en tant qu'ami qu'il surveille la demeure de Dieter, ne sachant pas non plus ce qui lui est arrivé. Il serait bon que les joueurs éveillent sa confiance et s'en fassent un allié. Un comportement rude amènera de sérieuses conséquences sur les informations qu'Albrecht pourrait leur donner...

Deux fausses pistes

Avant de nous intéresser au développement de l'intrigue, voyons d'abord les deux fausses pistes vers lesquelles les joueurs ne manqueront pas de se diriger. Il va de soi qu'une fausse piste doit impérativement se terminer quelque part, et ne pas se poursuivre à l'infini sous peine de voir les joueurs se lasser.

L'autre équipe finaliste

Tout d'abord, en répondant à la fameuse question « A qui profite le crime ? », il est fort probable que les joueurs vont suspecter les Tonneliers d'avoir enlevé leur joueur fétiche... Il faut se souvenir que les tensions entre les équipes sont relativement grandes, et de là à penser que certaines équipes sont prêtes à tout pour gagner, il n'y a qu'un pas facile à franchir.

En enquêtant un peu, les personnages vont apprendre que l'équipe des Tonneliers est la championne en titre, victorieuse déjà deux fois les années précédentes. Evidemment, nombreux sont ceux qui rêvent d'un triplé ! Le nom de l'équipe provient de la spécialité du village dont est issue la majorité des membres de l'équipe : Ermlich est un petit village qui fournit à lui seul la plus grande partie des tonneaux utilisés dans la région. Sans aller jusqu'à l'exportation, cette vente apporte la principale ressource du village, et de nombreux habitants ont formé une sorte de coopérative des Tonneliers. L'équipe, fondée par certains de ces travailleurs en a tout naturellement repris le nom.

Fouiller parmi les membres de l'équipe n'apportera que des informations assez vagues, quoique plutôt rassurantes : les joueurs sont assez fair-play, ils aiment l'amusement et sont presque tous de bons vivants. De plus, la plupart des équipiers sont dans l'équipe depuis le début, et il n'y a pas de petit nouveau suspect : même le joueur qui remplace Dieter après sa défection est le frère d'un des autres joueurs.

Au sujet de Dieter, leurs avis sont partagés : Dieter était un joueur tout à fait normal au début ; il ne se distinguait pas trop des autres. Après la première victoire de l'équipe, il a utilisé l'argent gagné pour acheter cette maison à Middenheim, pensant que la ville conviendrait mieux à son tempérament. Il s'y installa, mais revint très régulièrement au village pour l'entraînement. Nul ne sait comment il gagnait sa vie à Middenheim. C'est alors qu'il a commencé à prendre des muscles et du poids. La transformation a été progressive, et tout le monde l'attribuait à un entraînement forcé. C'est lui qui marqua le but décisif l'année dernière, éclipsant du même coup le reste de l'équipe. Après la victoire, certaines jalousies se sont exprimées, et quelques inquiétudes concernant le rapide développement physique de Dieter. Le mot « Magie » circulait, alors que Dieter se perdait de plus en plus dans un isolement volontaire, s'excluant des fêtes et des rencontres sociales.

Son annonce de quitter les Tonneliers a été globalement bien acceptée : tout le monde se rendait compte du changement de caractère de Dieter. Ce qui par contre a été vécu comme une trahison, ce fut l'engagement de Dieter chez les Démolisseurs... L'incompréhension des Tonneliers

était totale. Maintenant, les deux équipes se retrouvent en finale, et les Tonneliers pensent majoritairement que ce sera un beau match, et que ce sera l'occasion de montrer qu'un seul homme ne peut pas battre une équipe soudée et qualifiée !

En questionnant plus profondément, les joueurs peuvent apprendre un fait supplémentaire concernant la bizarrerie de Dieter : même au plus chaud de l'été, il était le seul joueur à ne jamais se séparer de ses vêtements. Alors que tout le monde jouait torse nu, Dieter était toujours affublé de vêtements qui le faisaient suer à grosses gouttes...

Les joueurs devraient se rendre compte que les Tonneliers sont d'inoffensifs (!) sportifs, qui ne sont pas mêlés à tout cela. Si les joueurs tardent trop (à surveiller l'équipe adverse), leur entraîneur leur rappellera que le temps presse...

Un pari risqué...

L'autre piste qui a été amorcée concerne le Triumvirat... Là, les joueurs vont avoir besoin de toutes leurs relations dans le monde de la pègre pour creuser le sujet... Un passage dans les auberges du quartier sud s'impose peut-être, en particulier le Rat Noyé, une auberge notablement peuplée de criminels, mais dans un quartier où même la garde n'aime pas s'aventurer.

Parler du Triumvirat est toujours quelque chose de risqué, et si vos joueurs manquent d'action, vous pouvez toujours insérer une petite attaque destinée à faire taire ceux qui parlent trop... En tout cas, voici les informations que les joueurs peuvent récolter :

- Une des trois têtes du Triumvirat, qui s'active surtout dans les bas quartiers est Luigi Bonaccera, un tiléen qui détient en particulier tout le marché du trafic de narcotiques. Les deux autres têtes sont inconnues des voleurs des quartiers bas : l'un des deux dirigeants serait un noble à la cour du Graf, mais tout ceci n'est que du domaine des rumeurs. Le troisième s'occupe plus particulièrement des assassinats très précis et des recherches magiques, en conséquence de quoi tout le monde est persuadé qu'il s'agit d'un Magicien.

- Bien que théoriquement, les trois chefs du Triumvirat sont au même niveau, Luigi est considéré comme un nabot dans la cour des grands. Seule sa manière de gérer ses hommes lui donne un certain ascendant sur les autres. Il est plus particulièrement la liaison entre la base et les dirigeants.

- Luigi a fait voilà peu un pari immense sur les Tonneliers, après avoir examiné les autres équipes... Il a investi des milliers de couronnes dans ce pari, lors d'une soirée de beuverie... Depuis, il a tout fait pour gagner : les matchs auraient été truqués.

- Une rumeur circule comme quoi l'équipe des Démolisseurs aurait caché Dieter pour éviter que Luigi ne s'en prenne à lui... Luigi a offert une prime de 500 CO à celui que arriverait à localiser Dieter ou à empêcher définitivement qu'il reprenne la compétition, mais pour le moment, personne n'a réclamé la prime.

Si les personnages sont vraiment tordus, ils vont probablement imaginer que Luigi a monté cette histoire de

récompense pour troubler le jeu. Pourtant, cela ne correspond pas du tout à la personnalité du tiléen, qui est relativement terre à terre et considéré par beaucoup de voleurs comme un bouffon qui a malheureusement réussi... Dans tous les cas, leurs investigations vont bientôt être interrompues par un fait significatif...

Des rats dans la cave

A un moment quelconque de leurs investigations (de préférence le lendemain soir), les personnages vont être contactés par un jeune garçon porteur d'un message. En espérant qu'une personne dans le groupe sache lire, les joueurs pourront y déchiffrer « Si vous désirez en apprendre plus sur Dieter, rendez-vous chez lui ce soir à minuit ». Le gamin ne pourra pas donner d'informations plus précises, si ce n'est que c'est un homme élégamment vêtu qui lui a remis une couronne pour porter ce pli.

L'auteur de ce message n'est autre qu'Albrecht Finklemayer, l'ami de Dieter. Dieter a finalement décidé de reprendre contact avec lui, pour essayer de se sortir de ce mauvais pas : il veut quitter Middenheim, vendre sa maison et s'isoler dans un coin reculé, dans la forêt, par exemple. Sa dépression est très grande, et Albrecht craint qu'il ne commette un acte définitif. Aussi a-t-il décidé de prendre un risque certain en rencontrant les personnages.

Mais en se rendant au rendez-vous, le soir même, il s'aperçoit avec horreur qu'il est suivi (par les sbires de Luigi). Il prend donc un certain temps pour semer ses poursuivants, et sera donc en retard... au grand malheur des PJs, qui vont avoir affaire aux skavens !

Les rats attaquent

A l'heure du rendez-vous, les personnages sont soit en planque devant la maison, soit à l'intérieur. Dans les deux cas, ils ne verront personne s'approcher de la maison, mais risquent de se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond chez Dieter : des tremblements agitent la demeure, et des bruits de frottement sortent de la cave. A peine ont-ils pris la décision de jeter un coup d'œil sur l'origine de cette étrangeté qu'une partie du bâtiment (celle qui est près du jardinet) s'effondre soudainement !

Depuis de nombreux mois, un groupe de skavens

avait élu domicile sous la demeure de Dieter. Ils se servirent de ce quartier général comme d'un point central d'où partaient de nombreux tunnels, avec notamment des connexions cachées vers les égouts de la ville. Comme tout Middenheimois le sait, le Poing d'Ulric (la montagne sur laquelle est bâtie la cité) est devenu au fil du temps un véritable gruyère. Or, dans leur tentative d'agrandir encore ce réseau souterrain, les Skavens ont malencontreusement provoqué l'éboulement, bloquant par là même de nombreux passages.

Certains skavens ont péri dans l'accident, mais il en reste encore un certain nombre. Leur premier réflexe sera de rester complètement immobiles pour ne pas éveiller les soupçons (!), mais il y a fort à parier que les personnages vont tout de même aller jeter un coup d'œil.

Une fois démasqués, les skavens n'ont plus qu'un seul objectif : protéger le gros morceau de pierre distordante dont ils ont la garde. Et comme la meilleure technique de défense, c'est l'attaque...

Voilà donc les personnages engagés dans un combat contre six skavens (dont certains sont blessés). Pendant ce temps, un groupe de 3 skavens (dont un prêtre) tentent de s'éclipser avec le morceau de Pierre Distordante lumineuse. Comme les voies souterraines ont été bouchées, il leur faut se promener à travers la rue, et si les personnages ne les arrêtent pas, ce sont de malheureux gardes ignorants qui le feront. Dans tous les cas, les personnages sont impliqués jusqu'au cou.

(Voir également Bestiaire du Vieux Monde, p. 109)

Guerriers (6)

Profil principal

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 30 | 25 | 30 | 30 | 40 | 25 | 25 | 15 |

Profil secondaire

| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
|---|---|----|----|---|-----|----|----|
| 1 | 9 | 3 | 3 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne

Armure : légère (1 PA tête, bras, corps / 0 ailleurs)

Armes : poignards, frondes

Prêtre skaven (1)

Profil principal

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 34 | 25 | 30 | 41 | 40 | 25 | 29 | 20 |

Profil secondaire

| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
|---|----|----|----|---|-----|----|----|
| 1 | 11 | 3 | 4 | 5 | 2 | 0 | 0 |

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie



Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Sombre savoir (chaos), Vision nocturne
Armure : légère (1 PA tête, bras, corps / 0 ailleurs)
Armes : poignards, frondes

était l'auteur du rendez-vous, et félicite (ou non) les personnages pour leurs actions dans la scène qui vient de se terminer. Il sait où se trouve Dieter, et propose aux personnages de les mener jusqu'à lui.

« Unité de sécurisation de la guilde de magie » !

Les joueurs disposent certainement d'un peu de temps avant l'arrivée des renforts de la garde. S'ils se sont occupés des fuyards, ils se retrouvent en présence de la grosse Pierre Distordante (un grand œuf de 30 centimètres de haut sur une dizaine de centimètres de diamètre).

Il est fort à parier que les personnages ne l'identifient pas tout de suite comme une substance dangereuse (bien que les joueurs chevronnés puissent avoir des doutes précis). En tout cas, il est fortement déconseillé de toucher la pierre, car quiconque le fait se verrait affublé d'une mutation tirée aléatoirement ou décidée par le maître du jeu. Cette mutation apparaît durant la nuit, mais les premiers effets sont visibles rapidement.

Si les personnages ont laissé fuir les skavens, un groupe de garde surgira : l'un d'entre eux porte la pierre distordante comme s'il s'agissait d'un bébé. Les deux autres interrogeront les personnages sur ce qui s'est passé : ils portent des marques de blessures résultant de leur court combat contre les skavens. Alors qu'ils parlent, le garde porteur de la pierre se met soudainement à hurler, et observe son bras qui se mue lentement en un long tentacule. Les autres gardes ne réagissent pas tout de suite, sous le choc, mais finiront par dégainer leur épée et tuer avec un air de tristesse résignée leur camarade. A ce stade, les personnages devraient lentement avoir compris ce qui s'est passé pour Dieter. Et aussi ce qui risque de lui arriver...

Alors que la pierre reste posée à terre, l'un des gardes va prévenir les autorités de la ville. Moins d'une heure après, un alchimiste de la guilde des magiciens et des alchimistes viendra sur les lieux, muni d'une boîte visiblement très lourde, puisqu'un apprenti l'aide à la porter. Muni de pinces, il soulève la pierre et l'isole dans la boîte en plomb avant de repartir comme il est venu. La pierre distordante finira sa vie dans les sous-sols de la guilde...

Toute cette scène n'a pas échappé à un observateur discret, tapi dans l'ombre, mais qui s'approchera dès que les personnages seront isolés...

Un témoin redondant...

Albrecht Finklemyer a finalement réussi à semer ses poursuivants. Arrivant au moment même où la demeure de Dieter s'effondrait, il a préféré rester caché pour observer la situation, pour voir comment les choses allaient évoluer. Il fut aussi surpris que les personnages de l'arrivée des skavens, mais a immédiatement fait le rapprochement entre la pierre et la mutation de Dieter. Bien que cela ne l'aide pas à défendre son ami, il éprouve un soulagement devant la vérité. Il n'y a pas de complot contre Dieter, simplement un malheureux concours de circonstance.

Une fois que les personnages sont isolés, il s'approche d'eux et se présente s'il ne l'a pas déjà fait. Il annonce qu'il

Dieter retrouvé

Les personnages ont évidemment tout intérêt à suivre Albrecht. Celui-ci les conduit à travers des ruelles sordides de la Venelle, ruelles auxquelles il semble être habitué. Il regarde fréquemment derrière lui pour s'assurer qu'il n'est pas suivi, mais il ignore que le principal danger se trouve devant lui. Au bout d'une demi-heure de tours et de détours, le groupe arrive jusqu'aux murailles extérieures de la ville, une sorte de bidonville où s'entassent des baraques en bois hâtivement construites, assemblées de travers. Ici, il n'y a plus de rue, simplement des sentiers boueux qui tournent autour des abris de fortune. La population est exclusivement constituée de mendiants et d'estropiés, mais le coin a un avantage certain : tout s'y achète, y compris la discrétion. C'est au milieu de ce spectacle désolant qu'Albrecht a logé Dieter.

Les tiléens attaquent

Expliquant tout cela à mi-voix en chemin, Albrecht s'arrête soudainement, aux aguets : en effet, des bruits de lutte se font entendre non loin de là. Albrecht tire sa rapière et se précipite en avant (espérons-le suivi par les joueurs).

Peu après, ils découvrent un groupe de personnes essayant d'entraîner un homme immense, torse nu, qui n'est autre que Dieter. Si les joueurs en doutaient, ils peuvent maintenant constater à quel point la mutation de Dieter est avancée...

En fait, les tiléens qui avaient suivi Albrecht avant que celui-ci en soit conscient ont découvert la cache de Dieter, et désiraient profiter de l'absence de l'avoué pour l'entraîner discrètement dans un endroit à eux, d'où ils pourraient le surveiller en attendant la fin de la finale. Hélas pour eux, ils n'avaient pas compté avec la mutation et la volonté de vivre de Dieter, qui s'est soudainement réveillée.

Malgré tout, les personnages feraient fort bien de l'aider, car devant la résistance du joueur de Rotzball, ils ont décidés d'employer le plan B : assassiner Dieter !

Tiléens mafieux (4)

| Profil principal | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
| 45 | 40 | 41 | 52 | 40 | 32 | 39 | 32 |
| Profil secondaire | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| 1 | 14 | 4 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Langue (voleur)
Talents : Coups assomants, Désarmement, Camouflage urbain
Armure : cuir (1 PA bras, corps, jambes) et casque partiel (2 PA tête)
Armes : sabres (arme simple)

Antonio Sergi, assassin (chef des tiléens)

| Profil principal | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
| 45 | 40 | 41 | 52 | 40 | 32 | 39 | 32 |
| Profil secondaire | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| 1 | 14 | 4 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Déguisement, Déplacement silencieux urbain, Escalade, Filature, Préparation de poisons, Esquive, Spécialisation (armes de jet)

Talents : Adresse au tir, Camouflage urbain, Coups précis

Armure : cuir (1 PA bras, corps, jambes)

Armes : Antonio se bat avec une épée. Par précaution, il a enduit sa lame d'un poison paralysant : à chaque blessure infligée, la victime doit réussir un test d'endurance x 10 ou subir un malus de 10% cumulatif. La victime retrouve le plein usage de son corps après (nombre de blessures) heures.

Antonio dispose aussi de 3 dagues de lancer.

Albrecht Finkle Mayer, avoué

| Profil principal | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
| 42 | 35 | 27 | 47 | 40 | 69 | 55 | 45 |
| Profil secondaire | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| 1 | 12 | 2 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Lire/Ecrire, Connaissances générales (étiquette), Langue (classique), Métier (droit)

Talents : Eloquence

Armure : 0

Armes : Albrecht se défend à la rapière

Discussion avec un mutant

Espérons que les personnages sortent vainqueur de cet affrontement ! A moins qu'ils ne considèrent Dieter comme une créature du chaos et laissent les Tiléens faire leur travail. Ceux-ci n'hésiteront pas à fuir s'ils sont arrivés à leur fin. Dans ce cas, ils s'attireront l'inimitié éternelle d'Albrecht, qui vient de perdre un ami. Le scénario n'est pas terminé pour autant, puisque la finale reste à jouer.

Si les personnages sortent victorieux, ils vont pouvoir discuter avec un Dieter presque indemne, mais monstrueusement déformé.

Bien qu'Albrecht ait commandé un pourpoint à la taille de Dieter, il n'est pas nécessaire d'être un génie pour s'apercevoir que sa déformation a de fortes chances d'être remarquée. Pourtant, la discussion avec Dieter ne révèle aucune différence de comportement : il est toujours aussi amical et civilisé, et ne ressemble qu'en apparence à une créature du Chaos.

Les joueurs vont donc avoir une décision difficile à prendre :

- soit ils laissent Dieter tranquille, et jouent le match sans lui, avec de fortes chances de perdre
- soit ils arrivent à le convaincre de jouer un dernier match, avant de prendre sa retraite. Cette dernière solution est de loin la meilleure pour l'équipe.

Convaincre à tout prix !

En admettant que ce soit cette fin qui soit choisie, il reste quand même une chose importante à faire : convaincre Dieter. En effet, celui-ci sait très bien qu'il risque sa vie en cas de découverte, mais intérieurement, il meurt d'envie de jouer le match, pour être le premier joueur à avoir gagné trois coups consécutifs...

Voici quelques arguments qui pourraient porter. Souvenez-vous que Dieter ne demande qu'à être convaincu, et qu'Albrecht plaidera pour la prudence.

- Seuls les joueurs de l'autre équipe seront assez près pour remarquer quelque chose
- On peut le faire rentrer pendant une période réduite pour limiter les risques.
- On pourra imaginer le pourpoint renforcé et matelassé pour expliquer la taille du torse.

- En cas de problèmes, les joueurs pourront favoriser sa fuite

- D'autres arguments peuvent être trouvés par des joueurs imaginatifs...

Essayez de jouer la scène aussi impartialement que possible. Si les joueurs se méfient de Dieter ou se révèlent peu convaincants, c'est le point de vue d'Albrecht qui primera...

Si les joueurs parviennent à leurs fins, il ne restera plus qu'à rentrer et à aller dormir, en attendant le match du lendemain...

Pour Dieter et l'entraîneur, utilisez les caractéristiques suivantes :

Dieter Türenöffner, champion de Rotzball

| Profil principal | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
| 62 | 40 | 75 | 83 | 55 | 33 | 29 | 35 |
| Profil secondaire | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| 1 | 20 | 7 | 8 | 5 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir

Score de Passeur : 71

Wilhelm Ermunterer, entraîneur

| Profil principal | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|-----|----|-----|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
| 33 | 32 | 41 | 45 | 45 | 48 | 45 | 40 |
| Profil secondaire | | | | | | | |
| A | B | BF | BE | M | Mag | PF | PD |
| 1 | 12 | 4 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Compétences : Rotzball, Esquive

Talents : Adresse au tir

Score d'entraîneur : 47

La finale

Moment crucial pour les joueurs, la Finale du tournoi de Rotzball se fera avec ou sans Dieter. Inutile de s'attarder sur les préparatifs, sur le passage dans les vestiaires : seul compte pour ce scénario ce match qui met fin à la saison et sans doute à la carrière de Dieter.

Insistez outrageusement sur l'ambiance dans le stade. N'hésitez pas à prendre des tics de langages de commentateurs de matchs de football pour bien insister sur l'importance du moment. Dans les tribunes, les personnages importants de la cour et de la ville sont présents (les seigneurs des lois, les Middenmarschall, les courtisans et même la très belle fille du Graf, admiratrice des joueurs de Rotzball).

Un match difficile

Si Dieter est présent, la foule l'acclame, mais pour autant le match ne sera pas facile : l'équipe adverse est expérimentée, forte d'une popularité de leader après les deux précédentes coupes remportées... L'équipe des Démolisseurs par opposition jouit plutôt de l'enthousiasme propre aux outsiders, admirés par les spectateurs mais pas vraiment pris au sérieux.

Pour une meilleure fin, utilisez les règles de simulation d'un match de Rotzball avec les caractéristiques suivantes pour l'équipe adverse :

ATTAQUANTS : 48

PASSEUR : 55

DEFENSE : 45

ENTRAINEUR : 47

Tous les acteurs disposent de la compétence Rotzball

Si Dieter est absent de l'équipe, la situation ne sera pas améliorée. Le coup au moral sera terrible, et non seulement les Démolisseurs ne disposeront pas de la formidable force de ce joueur, mais en plus un malus de 5% à toutes les caractéristiques (y compris l'entraîneur) s'applique en raison de la démotivation des joueurs.

Pour l'équipe des joueurs :

Laissez se placer les personnages sur la grille en fonction de leurs points forts/faibles, puis complétez les cases vides avec les caractéristiques suivantes :

ATTAQUANTS : 45

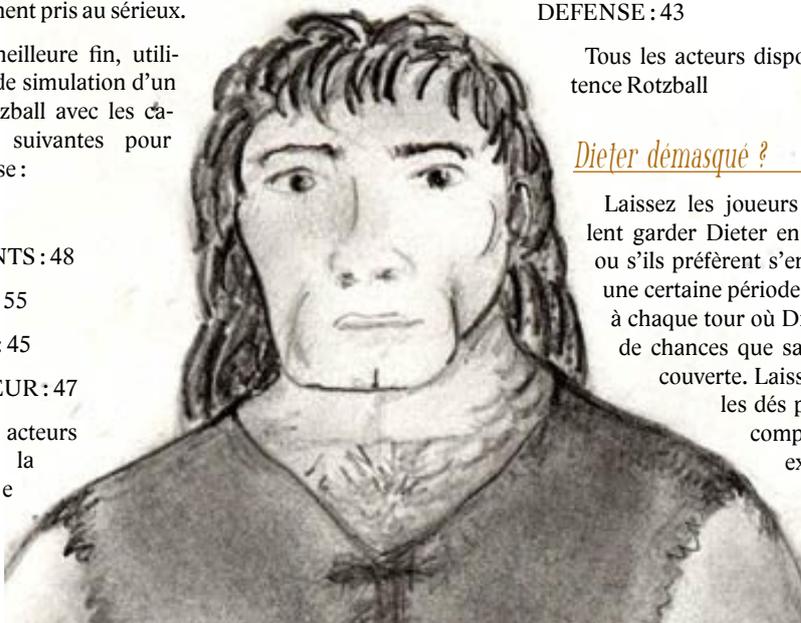
PASSEUR (si Dieter absent) : 50

DEFENSE : 43

Tous les acteurs disposent de la compétence Rotzball

Dieter démasqué ?

Laissez les joueurs décider s'ils veulent garder Dieter en jeu jusqu'au bout ou s'ils préfèrent s'en servir que durant une certaine période. Dans tous les cas, à chaque tour où Dieter joue, il y a 3% de chances que sa mutation soit découverte. Laissez les joueurs jeter les dés pour bien leur faire comprendre la pression extraordinaire qui repose sur les épaules de Dieter.



Que se passe-t-il si Dieter est démasqué ? Les choses commenceront assez doucement : l'arbitre viendra vérifier les dires des personnes qui l'auront démasqué avant de prendre une décision. C'est certainement à ce moment qu'il vaut mieux faire partir Dieter. Quelques instants après, en effet, c'est la garde de Middenheim qui va intervenir. Les joueurs feraient bien de faciliter la fuite de leur joueur s'ils ne veulent pas être responsables de l'exécution sommaire d'un ami.

Si Dieter est découvert, en effet, les lois ne sont pas tendres envers les mutants. De plus, si l'équipe prend ouvertement sa défense, elle risque fort d'être disqualifiée. Si les joueurs s'en lavent les mains (ouh ! les lâches), le match peut se poursuivre. Sinon, l'équipe des Tonneliers est déclarée vainqueur de la coupe...

Victoire ou défaite

Jouez le match en toute honnêteté... Ne trichez pas dans les jets de dés : un match de Rotzball n'est pas un enjeu vital, et on appliquera l'adage « que le meilleur gagne ». Souvenez-vous que Dieter ne peut pas rentrer et sortir à volonté du terrain. Une fois qu'il est remplacé, c'est définitif. Aux joueurs de prendre les décisions stratégiques qui s'imposent.

Que les joueurs soient victorieux ou non, c'est le dernier match de Dieter, qui ne participera pas à la remise de la coupe. Il fera un dernier saut pour saluer ses compagnons le soir, dans l'auberge qui aura été choisie pour les lieses, mais s'éclipsera rapidement, pour aller vivre sa vie ailleurs...

N'hésitez pas à en rajouter en cas de victoire des Démolisseurs : liesse populaire, les personnages gagnent en prestige et sont considérés comme des héros. Inspirez vous du devenir de l'équipe de France après la Coupe du Monde...

Et maintenant ?

Tôt ou tard, les personnages vont se retrouver au calme... Dieter est allé s'installer dans une maison isolée quelque part près de Talabheim. L'équipe championne est adulée. Dans tous les cas, il est probable que les personnages ne considéreront plus les mutants sous le même angle, et rien que cela vaut bien les 300 points d'expériences à distribuer à la fin de la partie (rajouter 0-60 points pour l'interprétation du rôle). De plus, les personnages gagneront +1 à leur rang social...