

La nouvelle donne

Une aide de jeu pour Warhammer par Mario Heimbürger

La guerre civile qui ravagea l'Empire a laissé de nombreuses marques. Les clés du pouvoir ont changé de main, partout de nouveaux hommes sont arrivés en haut de l'échelle. Des années seront nécessaires pour tout reconstruire.

Cette aide de jeu va vous proposer une vision de la réorganisation de Middenheim, en particulier dans le domaine de la garde de la ville. En fonction de votre propre campagne, des détails seront à modifier, mais cette nouvelle organisation présente de nombreuses opportunités de scénarios dans la Cité du Loup Blanc.

Avertissement : ce texte contient des références aux événements de la Campagne Impériale. Si vous souhaitez jouer cette campagne un jour, ne lisez pas cette aide de jeu exclusivement réservée au meneur. Votre plaisir risquerait d'être gâché par des détails glanés ici.

Si vous avez déjà joué cette campagne, vous devrez sans doute adapter certaines parties du texte ci-dessous à votre propre expérience. Notamment en ce qui concerne le nouveau Graf de Middenheim.

DES CHANGEMENTS (TROP) RAPIDES

On ne peut pas dire que la guerre civile ne soit pas un traumatisme pour les habitants de Middenheim, même s'ils ont (en apparence) été nettement moins touchés que le reste de l'Empire. Étant le bastion du camp d'Ulric, la cité a toujours été protégée comme il se devait,

grâce à l'action de l'armée et des Middenmarshalls.

◆ Un nouveau Graf

Pourtant, le changement le plus important a eu lieu à la tête de la Cité du Loup Blanc : le Graf a



© Ghislain Thiery



changé de famille. La gräfin Katarina a pris époux après le départ de Heinrich pour Altdorf. Dans ma campagne, le nouveau Graf se nomme Everhard Bringhurst. C'est un individu charmant et jovial, mais néanmoins issu de milieux peu recommandables. Après avoir passé de nombreuses années à se débrouiller comme il pouvait, il eut l'occasion — bien involontairement — de s'illustrer durant la guerre en sauvant Middenheim d'un complot. Grâce à cela, et à quelques bon mots bien placés, il parvint à séduire Katarina, bien que cela ne figurait pas vraiment dans ses plans.

Toujours est-il que dans les premières années qui ont suivi l'accession du nouveau Graf au trône, Heinrich était bien trop occupé par des affaires de plus grandes envergures pour s'occuper de sa ville. Il a toutefois laissé quelques instructions à ses fidèles amis, à commencer par Ar-Ulric, grand prêtre d'Ulric. Bien qu'Heinrich fasse plutôt confiance à Everhard (sinon, il n'aurait jamais accepté le mariage), il se méfie de sa tendance instinctive à faire des bêtises. C'est ainsi que plusieurs serviteurs bien placés surveillent discrètement l'avancée de la réorganisation de la ville.

C'était sans compter sur les propensions de Bringhurst à travailler dans l'ombre.

◆ Négociations

Il faut un peu rappeler la situation des quartiers sud à Middenheim. Ceux-ci étaient devenus en l'espace de quelques années de véritables zones de non-droit, où la garde évitait soigneusement de pénétrer. À quelques exceptions près (en général près des portes de la ville), aucune force de l'ordre n'osait s'illustrer dans ce secteur, de peur de s'attirer des ennuis, tant pour ses membres que pour leurs familles.

Grâce à la désorganisation durant la guerre, la situation était devenue critique. Pour avoir souvent traîné dans ce domaine avant son accession au trône, Bringhurst est parfaitement au courant de ce qui s'y préparait : à savoir une progression constante de la criminalité vers les autres quartiers.

Ne pouvant donner ses informations sans se discréditer, il se résolut à mener des négociations pouvant aller dans le sens du calme, même s'il fallut pour cela faire de nombreuses concessions. Pour cela, le Graf

choisit d'abord de créer une discorde parmi les malandrins de toute espèce. Depuis des années, c'était le Rat Noyé, une taverne mal famée, qui tenait lieu de centre organisationnel. C'était du moins l'endroit d'où partaient tous les ordres. C'était aussi un symbole à abattre.

Après avoir fomenté avec des « petits chefs » une révolte, il s'accorda sur les termes d'un contrat :

Les voleurs acceptaient de nettoyer le quartier, en échange de quoi, le Graf s'engageait à créer une nouvelle caserne, installée en plein centre-ville, et dont les postes seront donnés à tous ceux qui auront rejoint le Graf. Le plan était audacieux et risqué, mais Bringhurst espérait ainsi canaliser les forces en présence pour mieux les contrôler.

C'est alors qu'eu lieu la nuit des longs couteaux. La plus importante campagne d'assassinat jamais connue dans l'empire eut lieu cette nuit-là ! Partout, les partisans du Graf tuèrent joyeusement leurs chefs d'antan, méthodiquement, selon une liste bien établie. Le fait que l'information ne filtra pas jusqu'aux chefs de la pègre démontre bien les enjeux de ce renversement : aucun risque ne fut pris.

Les corps furent bientôt transportés à l'intérieur de la taverne du Rat Noyé. Au petit matin, un incendie s'y déclara, et manqua rayer de la carte une bonne partie du quartier. Durant toute cette nuit, la garde fut volontairement écartée du quartier, et un équipement discret mais efficace fut mis à disposition des assassins.

Au petit matin, la carte politique avait changé.

◆ Douce ironie

Everhard Bringhurst connaît bien les habitudes du milieu : il se garda bien de revenir sur sa parole. Et effectivement, il acheta une paix certaine pour la ville.

Ar-Ulric eut évidemment des soupçons : malgré ses conseils, le Graf ne voulut jamais diligenter une enquête sérieuse sur cette nuit. La restructuration de la garde qui suivit ajoutait aux inquiétudes du grand prêtre...

La garde centrale de Middenheim fut créée environ un mois après. Pour sauver les apparences, un homme affable mais peu entreprenant du nom de Gustaf Simpel fut



nommé capitaine de cette caserne, mais tous les rôles de lieutenants et de sergents furent distribués à d'anciens malfrats. La campagne de recrutement était complètement biaisée : le Graf accordait volontairement un salaire bien moindre à ce corps qu'aux autres, si bien que seules les personnes au courant de la situation postulèrent. Bientôt, le « corps central », comme il fut baptisé, ressemblait beaucoup à l'ancienne guilde des voleurs.

De la tenue fut tout de même demandée par le Graf, qui déboursa une fortune en équipement standard.

Dans la foulée, de nombreuses aides furent attribuées au quartier Sud, afin de favoriser la reconstruction et la réhabilitation du quartier.

La situation de la ville est donc devenue une véritable poudrière, où tous les coups restent à jouer : d'un côté, Bringhurst croit contrôler la situation. Malheureusement pour lui, les caisses de la ville ont tendance à se vider, et les soupçons d'Ar-Ulric sont de plus en plus pressants.

De l'autre, les gardes-voleurs attendent le bon moment pour récupérer leur mise. Déjà, certains éléments sont incontrôlables, et des échauffourées commencent à apparaître. Bientôt, le corps central cherchera des sources de revenus plus profitables...

LA NOUVELLE ORGANISATION

L'ajout d'un corps de garde supplémentaire dans une ville aussi stable et cerclée que Middenheim ne s'est évidemment pas fait sans heurts. Cette mini-révolution laisse sa marque dans la gestion de la cité. Les points suivants vont clarifier les relations à l'intérieur de la Garde.

◆ Les cinq casernes

Historiquement, la ville était entièrement gérée par 4 casernes : trois aux portes de la ville, la quatrième aux abords du palais.

Cette dernière était et reste encore un cas particulier, puisqu'elle héberge les chevaliers-panthères. Cette unité d'élite est chargée exclusivement de la protection du Graf et de la Ville (dans le sens idéologique des protecteurs) et par extension, de la cour et des aristocrates de la ville. En ce sens, elle ne s'occupe guère des affaires courantes et ne patrouille jamais dans la cité.

Les casernes des portes avaient le double-rôle de gérer les entrées-sorties (et de percevoir les taxes idoines) et de régler les problèmes de sécurité courants dans la ville, ce qui incluait les crimes et délits, mais aussi la patrouille destinée à rassurer la population (et dont la fréquence varie donc avec l'importance des citoyens d'un quartier).

L'arrivée du « corps central » modifie légèrement cette donne : les zones couvertes par les casernes des portes se sont réduites au

profit du nouveau venu, ce qui dans un premier temps était accueilli comme une bénédiction.

Mais les statuts de la caserne centrale étaient restés volontairement flous. Bien qu'ils aient une obligation de patrouiller, les gardes-voleurs n'ont pas de zone réellement délimitée d'intervention : ils peuvent se promener dans toute la ville (sauf dans les quartiers nord) et exercer leur droit partout. Très rapidement, des accrochages entre gardes sont survenus dans les secteurs communs à plusieurs casernes.

Les affaires courantes sont théoriquement confiées au corps de garde le plus proche du délit. Pourtant, là également, le traitement est très différent en fonction du zèle du capitaine. Le corps central mène les enquêtes quand ça les arrange, et lorsqu'ils trouvent le responsable d'un crime, ils passent souvent des petits arrangements avec celui-ci (une part du butin, un service ultérieur, ...) ou utilisent une justice expéditive (« il m'a attaqué, il a bien fallu que je me défende »).

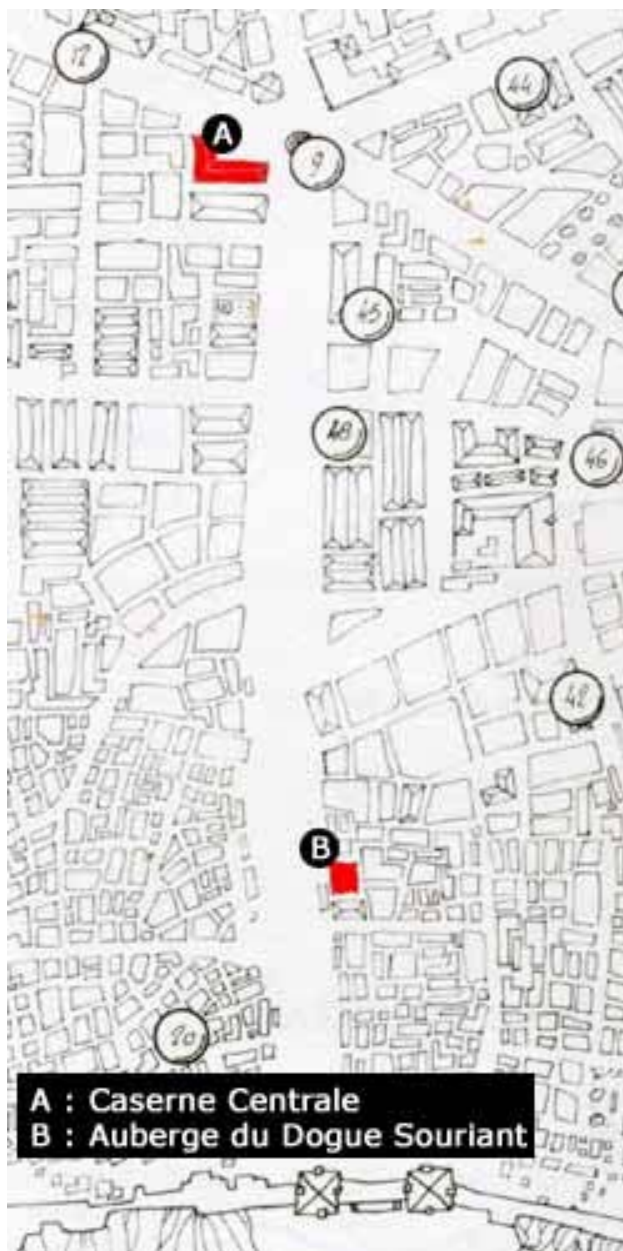
Le résultat est que les nantis ont de plus en plus tendance à faire appel aux casernes des portes afin de mener à bien leurs investigations, ce qui conduit en interne à une véritable lutte entre les différents corps : car si la caserne centrale a le pouvoir d'intervenir partout, ce n'est pas le cas des autres corps...



◆ Les capitaines

Cette opposition s'est bientôt transformée en une lutte de chefs. Si les chevaliers-panthères sont plutôt à l'écart du conflit, ils n'en sympathisent pas moins avec les capitaines des casernes externes.

Lors des réunions de coordination, présidées par le Graf en personne (chef suprême de la garde à Middenheim), les tensions se font jour à travers les remarques aigries et les piques à peine voilées lancées à Gustaf Simpel.



A : Caserne Centrale
B : Auberge du Dogue Souriant

Ce dernier ne mesure pas tout à fait l'impact de son équipe sur la ville. Pour lui, la situation a dégénéré parce que le recrutement trop important était trop peu sélectif, et que des

trouble-fête se sont glissés dans sa caserne. La réaction des autres capitaines n'est que le résultat d'une jalousie par rapport aux moyens mis à disposition de la nouvelle organisation. Bien qu'il tente sincèrement de calmer le jeu et d'être à la hauteur des responsabilités qu'on lui a données, il énerve fortement les autres responsables. En fait, Gustaf est une bonne pâte, désireux de construire une garde forte avec les moyens dont il dispose, sans se douter que les dés étaient jetés depuis fort longtemps.

Hermann Stolzauer, capitaine de la porte Ouest, est plus ou moins à la tête de la coalition secrète qui s'est formée en réaction à l'installation du corps central. Il compte parmi ses sympathisants Ar-Ulric lui-même, qui pense de plus en plus que le Graf a commis une erreur de jugement. Pour le moment, le groupe n'est qu'en observation, tentant d'obtenir des informations et des preuves sans avoir à se démasquer. Mais un jour, il lui faudra prendre une décision pour lutter contre ce fléau.

Hermann Stolzauer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	59	42	6	5	12	55	2	1	45	60	49	49	52	45

Compétences : Acuité auditive, Alphabétisation, Arme de spécialisation : Epée à deux mains, Arme de spécialisation : Armes de parade, Bagarre, Chance, Eloquence, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Esquive, Etiquette, Législations, Sixième Sens.

Armure : maille (2 partout), plastron et dossière de cuirasse (+2 torse), Bouclier de métal (2)

Armes : Epée en temps normal, Epée à deux mains dans des situations particulières.

◆ Les « petits chefs »

Parallèlement aux luttes des chefs, de nombreux sergents et lieutenants de la garde centrale ont commencé à imaginer leur propre avenir. Celui-ci passe invariablement par la richesse et le pouvoir, bien que la situation actuelle ne s'y prête guère. Le Graf avait promis d'augmenter les soldes une fois le recrutement passé, mais le Chambellan y a opposé un refus formel, compte tenu des caisses de la ville.

Beaucoup d'anciens voleurs commencent donc à revenir à leurs anciennes méthodes, utilisant de plus leur toute nouvelle autorité pour parvenir à leurs fins. Inutile de dire que le service de sécurité s'est un peu dégradé, et que la population (surtout les commerçants et les



marchands) commence à être sérieusement mécontente de la situation.

De plus en plus de tentatives de racket sont signalées, en particulier dans les quartiers qui étaient jusqu'à présent assez tranquilles (en particulier le sud-est où logent les artisans). Les nains ont également eu maille à partir avec les hommes de Simpel, mais ont su mettre en œuvre ce qu'il faut pour résister. Depuis, ils sont quasiment en guerre contre les gardes (sans distinctions), et il ne fait pas bon voyager seul dans la ville lorsqu'on est de petite taille.

La réalité est en effet de plus en plus inquiétante : les véritables chefs de la garde sont en fait les trois lieutenants de Simpel :

- Alfus Kleinauge : homme de petite taille au regard de fouine, Alfus était le principal trafiquant de racket de la ville, en opposition directe avec la guilde siégeant au Rat Noyé. C'est sans doute le plus rusé des trois, prêt à attendre soigneusement son tour et à vendre tous ceux qui le gênent dans sa course au pouvoir.

Alfus Kleinauge

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	48	5	4	10	65*	2	2	48	65	55	47	60	40

Compétences : Acrobatie, Acuité visuelle, Adresse au tir, Alphabétisation, Ambidextrie, Armes de Spécialisation : Escrime, Baratin, Chimie, Déplacement silencieux (urbain), Détection des alarmes magiques, Détournement de fonds, Escalade, Course à pied, Crochetage de serrures, Esquive, Fabrication de drogues, Fuite, Immunité aux poisons, Langage secret : voleurs, Lecture sur les lèvres, Préparation de poisons, Réflexes Eclair*, Sixième sens, Torture.

Armure : Cuir (1 partout), Chemise de mailles (2 torse)

Armes : Rapière, Arbalète

- Yon Witzgesicht : ancien assassin devenu « homme à abattre » lorsqu'il a refusé de tuer Kleinauge ; son apparence ne laisse rien présager de ses capacités physiques. D'apparence grossière et tordue, il est épouvantablement laid, et son visage prête à toutes les farces, qu'il encaisse

généralement de bonne humeur. Pourtant, lorsqu'il déplie son corps et que sa détermination grandit, il se transforme en une véritable machine à tuer, en montrant le véritable visage de sa folie.

Yon Witzgesicht

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	62	60	5	5	14	72	4	2	58	42	40	40	50	30

Compétences : Acrobatie, Acuité visuelle, Adresse au tir, Ambidextrie, Armes de Spécialisation : sarbacane, Armes de Spécialisation : armes de jet, Camouflage (urbain), Déguisement, Déplacement silencieux (urbain), Détection des alarmes magiques, Escalade, Filature, Course à pied, Crochetage de serrures, Esquive, Immunité aux poisons, Préparation de poisons, Réflexes Eclair, Sixième sens.

Armure : Cuir (1 partout), Chemise de mailles (2 torse)

Armes : Couteaux de lancer (4), Epée, Sarbacane avec d6 doses empoisonnées.

- Gurt Armseeliger : véritable montagne de muscles, Gurt était un des rares voleurs à préférer agir directement plutôt que par des moyens détournés. Cela lui valut l'exclusion de la guilde et l'interdiction de pratiquer. Cela ne l'a pas empêché de continuer ses actions avec la détermination d'une montagne que rien ne semblait pouvoir arrêter, pas même les poisons et les innombrables embuscades tendues à son encontre.

Gurt Armseeliger

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	50	8*	7	16	50	3	1	40	45	30	30	37	32

Compétences : Ambidextrie, Armes de Spécialisation : Armes articulées, Armes de Spécialisation : Armes à deux mains, Armes de Spécialisation : Armes de Poing, Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Esquive, Force Accrue*, Immunité aux poisons, Immunité aux maladies, Lutte, Musculation, Résistance à l'alcool, Sixième sens, Violence Forcenée.

Armure : Plaques (4 partout sauf jambes : 2)

Armes : Fléau à deux mains, coup de poing, hache.

Aussi longtemps que durera leur union, ces trois individus très complémentaires pourront espérer accéder au pouvoir qu'ils convoitent...



QUARTIER SUD : POINT D'ORGUE DU CHANGEMENT

Pour des visiteurs qui reviendraient à Middenheim après de nombreux mois d'absence, c'est certainement la transformation du quartier sud qui sera la modification la plus spectaculaire.

◆ La rénovation du quartier

En fait, l'impression de neuf et de propreté que l'on éprouve en empruntant le grand axe depuis la porte sud jusqu'au parc central est vite tempérée dès que l'on s'enfonce dans le secteur sud-ouest. Là, de nombreux travaux sont encore en cours pour détruire de vieux bâtiments branlants et en reconstruire des neufs à la place. Un peu partout, des habitants trop pauvres sont relogés hâtivement afin d'agrandir légèrement les rues. Beaucoup sont encouragés à partir, car il est évident qu'après les travaux, il n'y aura plus de place pour tout le monde.

La contrepartie évidente de ces déplacements est la naissance de villages dits « provisoires » à l'extérieur de la ville. Ces nouveaux bidonvilles sont toutefois destinés à durer...

Étonnamment, les nains sont soigneusement écartés de ces travaux, alors même qu'ils étaient parmi les premiers à construire des bâtiments dans la Cité. Cela est évidemment lié à l'animosité entre les gardes centraux et les nains, évoquée plus haut. En attendant, les maisons reconstruites sont de bien mauvaise qualité (elles se dégraderont très rapidement). De plus, le rythme des travaux commence sérieusement à se ralentir : l'argent commence à manquer, et les investisseurs potentiels s'inquiètent.

Malgré cela, il se trouve pas mal de personnes pour acheter des rues entières, dans l'espoir de les louer ensuite au prix fort. Parmi ces acheteurs, beaucoup ne sont que des prête-noms, derrière lesquels se cachent les trois lieutenants du corps central.

Le Graf a décidé d'accorder une prime d'argent à toute personne qui ouvrirait un commerce dans le quartier. Cela a attiré de nombreuses personnes, et les autres quartiers de la ville ont tendance à perdre leurs spécificités : à ce

rythme, il y aura bientôt autant d'artisans dans ce quartier que dans le secteur de la Venelle.

Malheureusement, les nouveaux commerçants comprennent rapidement que tout a un prix, et que la protection de la garde coûte pratiquement aussi cher que la prime à l'installation...

Pourtant, certains commerces s'en sortent mieux que d'autres, c'est le cas notamment du « Dogue Souriant ».

◆ Le Dogue Souriant

Il s'agit d'une auberge nouvellement bâtie non loin de la porte sud. Une ancienne écurie a été entièrement retransformée, ce qui donne une des plus grandes salles de Middenheim. Quand on pense que la place est un luxe immense dans une cité limitée en surface, on imagine que les travaux ont coûté une fortune. Un étage a été ajouté afin d'accueillir les chambres.

En fait, le lieu a quasiment été confisqué par la garde. L'écurie servait jadis à permettre aux voyageurs d'y laisser des montures, mais suite à une affaire de chevaux volés (en fait, par les gardes eux-même), le propriétaire fut condamné très rapidement à abandonner le bâtiment.

Au mépris de toutes les règles et lois, le lieu fut mis aux enchères dans le plus grand secret, et acheté à un prix ridicule par Ferdinan Leichtgewicht, en fait un « ami » d'Alfus Kleinauge.

Au final, le « Dogue Souriant » a pu ouvrir ses portes en bénéficiant de la prime du Graf, et surtout de la protection de la Garde centrale. Inutile de dire que cette installation n'était pas du goût de la caserne sud, dont les gardes se font régulièrement insulter par les voyageurs à qui ils sont obligés de conseiller des écuries fort distantes.

Mais plus important que tout, le Dogue Souriant bénéficia rapidement d'une très très bonne réputation, y-compris auprès des marchands étrangers. En effet, la présence constante d'un ou deux gardes à proximité de la taverne rassure beaucoup.



En fait, il s'agit avant tout pour Kleinauge de couvrir les autres activités. Car c'est par là que transite une bonne part des drogues importantes diffusées dans la ville : un tunnel fut creusé dans une arrière-salle pour rejoindre une ancienne voie naine, désormais abandonnée. Cette voie permet d'atteindre le flanc du Faustschlag et de transporter des marchandises discrètement. À l'occasion, il permet aussi d'entrer et de sortir de la ville sans se faire remarquer.

Mais une autre activité est sans doute encore plus importante : la collecte de rumeurs et d'informations. Car à force d'être fréquenté par tous les riches marchands mais aussi de plus en plus par le gratin de la société, Ferdinan fait suivre tous les renseignements utiles vers Alfus, qui redistribue « le travail » à ses hommes.

Les choses commencent toutefois à se dégrader : l'aubergiste a repéré de nombreux fouineurs qui semblent espionner les espions. Il ne s'agit là que de quelques agents envoyés par la coalition « capitaines des gardes/Ar-Ulric », qui se doutent de quelque chose sans pouvoir le démontrer.

Quoi qu'il en soit, l'auberge est un lieu très agréable, avec beaucoup de place et des prix qui restent abordables... Il ne s'agit pas de faire fuir les clients ! De toute façon, la sélection se fait dès que les « mauvais visiteurs » découvrent les uniformes rutilants des gardes dans la salle...

AH! LES CHAUSSETTES
À CLOUS, QUEL CONFORT!



© Ghislain Thiery



LES PLANS POUR L'AVENIR

Comme on le constate, la situation est relativement explosive. Des choses terribles se préparent, mais l'issue est relativement indistincte, parce que les forces en présence restent équilibrées : d'une certaine façon, Bringhurst a bien joué son coup. Mais la partie est loin d'être terminée !

◆ La survivance

Il est une force dont nous n'avons pas encore parlé : l'ancienne guilde. Officiellement, elle a été entièrement anéantie durant la nuit des longs couteaux, mais ce n'est pas tout à fait exact.

D'abord, parce que certains représentants de la guilde étaient en voyage au moment des faits. Bien qu'ils soient clairement identifiés, ils rêvent tous de reprendre un rôle réellement important dans l'organisation de la pègre à Middenheim.

Pour cela, il peut compter sur un appui puissant : un des membres de la cour, Rüdiger Menschlich. Cet homme cupide, dirigeant de nombreuses entreprises fort lucratives a toujours recouru aux services de la guilde pour protéger ses intérêts. Comme cette relation était donnant-donnant, elle s'accompagnait de passe-droits et de rentrées d'argent régulières. Le changement d'organisation a donc fortement contrarié ses plans, puisque « l'amitié de la pègre » est passée dans le camp du Graf.

◆ Ambitions

Un autre ennemi pour le corps central reste l'ambition de ceux qui la constituent. Pourtant, aussi longtemps que les trois lieutenants

parviennent à s'entendre, ils représentent un danger certain pour la ville.

La prochaine étape du trio est en effet d'agrandir encore son pouvoir, et de l'officialiser. Pour cela, tous les moyens sont bons : chantages, pressions diverses, fabrication de fausses preuves. Les cibles principales seront dans un premier temps les capitaines des autres casernes, mais les chevaliers panthères et les autres « officiels » (prêtres des différents clergés, membres de la Cour, etc.) sont également sur la liste.

Le but : devenir Middenmarshalls, hommes de lois (juges) ou, au pire, s'approcher du palais. Inutile de préciser que le Graf a pour le moment les mains liées, et que tout ce qu'il peut faire est tenter de déjouer au fur et à mesure les plans de ses protégés. L'exercice du pouvoir n'est pas une chose simple.

◆ Contre-pouvoirs

Enfin, la coalition opposante à la garde centrale n'est pas en reste. Là aussi, les actions se déroulent forcément dans la discrétion.

Si Ar-Ulric venait à apprendre le fin mot de l'histoire, il ne se retournerait pas contre le Graf, ni ne ferait appel à l'Empereur : l'homme est trop droit, et son honneur est en jeu. Après tout, il avait à empêcher tout cela !

Bref, Ar-Ulric pourrait alors devenir un allié du Graf pour l'aider à réparer la bêtise et corriger le tir. Dans ce cas, son brusque revirement pourrait être mal interprété par les capitaines des gardes, créant des conflits supplémentaires.

QUELQUES IDEES DE SCENARIOS

Tous ces événements peuvent passer complètement inaperçus aux personnages, mais il est évident que des aventuriers peuvent rapidement se retrouver entraînés dans ce chaos ! De quoi initier une campagne citadine pleine de complots et de rebondissements... Les quelques exemples ci-dessous donnent une bonne idée du type de scénario possible.

◆ Le livre

Dans le quartier ouest, les personnages, en rentrant d'une taverne, assistent à un combat de gardes. Un des protagonistes reste sur le carreau, et les autres disparaissent dans la nuit.

Le capitaine Stolzhauser, de la porte ouest prétend ne pas connaître la victime. Pourtant, un autre garde prendra contact avec les joueurs pour affirmer qu'il s'agissait bien d'un de ses



collègues. Ce dernier ajoutera qu'il avait été convoqué par le capitaine pour une mission spéciale, une affaire de vol qui a eu lieu dans le quartier sud. Une telle ingérence sur le territoire d'une autre caserne est inhabituelle.

Si les personnages reprennent l'enquête (ils peuvent être motivés par ce mystère), ils s'apercevront vite que le vol (un livre de magie volé à un locataire du « Dogue Souriant ») a été commis par un groupe de voleurs nouveaux en ville. Et que la garde centrale essaie de récupérer le livre sans faire de remous pour ne pas impliquer inutilement leur auberge de prédilection.

Quoi qu'il en soit, l'affaire sera rapidement étouffée, les voleurs châtiés et les personnages discrètement remerciés par le lieutenant Kleinauge... avant que celui-ci n'ordonne la surveillance discrète des personnages pour être sûr qu'ils ne diront rien.

◆ Chantages et réactions

Tandis que les personnages visitent le temple d'Ulric au petit matin, ils sont témoins d'une tragédie : un prêtre d'Ulric se jette dans les flammes éternelles et se consume quasi-immédiatement. En fait, il s'était enduit le corps de poudre.

Principal vestige de son corps : un bijou féminin. Ar-Ulric intervient, remarque les joueurs et préfère les mettre dans la confiance et les engager plutôt que d'avoir à étouffer l'affaire : depuis quelques temps, le prêtre, Helmut Hirt se comportait étrangement.

La vérité sera complexe à trouver : le prêtre avait une liaison avec Irna, la fille de Rüdiger Menschlich, mariée contre son gré à un noble de la région. Alfus Kleinauge avait fini par découvrir ce détail, et espérait s'en servir pour faire pression sur Helmut. Il lui a fait porter un message lourd de sous-entendu.

Pourtant la cause du « suicide » du prêtre était toute autre : Irna avait trop parlé, et évoqué l'implication de son père dans des affaires louches. Le prêtre était allé voir Rüdiger, pour tenter de le mettre dans le droit chemin. Celui-ci a pris peur et a demandé à un ami magicien de

lancer un puissant sort sur le prêtre, pour se débarrasser de lui.

Les personnages devront reconstituer l'emploi du temps du prêtre afin de comprendre ce qui se passe, découvrir que la poudre provient d'un stock du palais, retrouver la lettre de menace et faire le tri dans toute cette affaire. Entre temps, Irna aura été écartée de la ville, et Rüdiger planifie un regrettable accident durant le voyage qui conduira sa fille jusqu'à son mari.

◆ Le nid de guêpe

Dans cette lutte, tout le monde doit utiliser les mêmes armes. Le Graf, pour tenter de retarder les actions du trio de lieutenants, engagera les personnages afin d'enquêter sur la mise à sac d'un entrepôt appartenant à Rüdiger Menschlich (est-ce un hasard, ou le Graf a-t-il deviné son rôle ?).

Tout les mettra sur la piste d'une brute épaisse, et plus particulièrement sur le lieutenant Armseelig. Pourtant, celui-ci n'y est pour rien : c'est un chevalier-panthère du même acabit qui a été mandaté par le Graf pour jouer ce rôle. Il espère mettre en difficulté le lieutenant, qui de par son intelligence limitée est déjà le maillon faible du trio dangereux.

Dans le pire des cas, les personnages risquent d'avoir à faire au lieutenant Kleinauge, qui dépêchera peut-être son collègue Witzgesicht. Pourtant, rapidement, des informations indiqueront que les lieutenants n'y sont pour rien. Pourquoi alors tout faire pour cacher l'incident ?

Et que risque-t-il de se passer si les personnages lâchent le nom de leur commanditaire ? Quelle sera la réaction de Menschlich, qui s'enfoncera dans la paranoïa et finira par commettre une quelconque erreur ? Sans parler du chevalier-panthère, qui s'il est découvert risque de mettre le Graf dans l'embarras, à moins qu'il ne soit écarté à temps ?

Ce scénario complot peut quasiment emprunter n'importe quelle voie, mais aucune ne sera réellement en faveur des personnages.