

Le Sculpteur

Un scénario Warhammer par Samuel Bidal

Ecrit pour être joué au cours d'une convention, ce scénario utilise des personnages pré-tirés (voir annexe) mais peut facilement être adapté à tout groupe moyennement expérimenté. Bien qu'il se termine sur une note définitive (la mort du grand méchant) il peut donner lieu à de nombreuses séquelles (voir encart « remarques sur le scénario »).

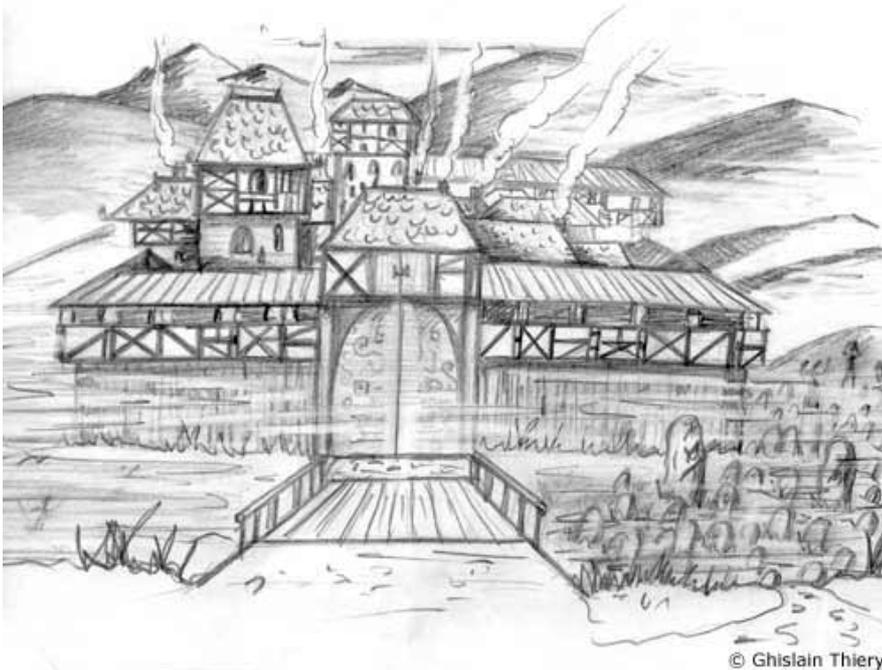
UN PEU D'HISTOIRE

Il y a bien longtemps, aux portes des Montagnes Noires, une bataille comme il y en eut tant...

Les nains s'opposaient à Nermerrich, un seigneur nécromancien, et son armée de morts-vivants. L'affrontement final eut lieu sur une vaste plaine, entre montagnes et forêt. La bataille fut titanesque mais finalement les nains, aidés de quelques alchimistes humains, prirent l'avantage. Les pertes de chaque côté étaient colossales. Le nécromancien fut acculé et forcé de se replier dans une ancienne mine d'argent. Il n'avait plus assez de force pour sortir et vaincre ses adversaires. Mais ceux-ci étaient tout autant épuisés et ne pouvaient entrer pour le terrasser sans tous périr. Ne voulant pas laisser passer l'occasion d'annihiler une telle menace en le laissant se régénérer, les nains prirent une terrible décision : tous, valides comme blessés, combattants comme érudits, entrèrent dans la mine et continrent les mort-vivants le temps que les derniers sapeurs minent les parois. Lorsque les derniers nains encore debout furent sur le point de succomber ils déclenchèrent l'explosion en chaîne qui fit s'écrouler l'entrée de la mine. Tous moururent mais le nécromancien n'eut pas un sort plus enviable. Il

succomba quelques heures après la mort de ses adversaires, empoisonné par les gaz toxiques concoctés par le dernier des alchimistes humains et placés à proximité des charges explosives.

Totalement épuisé et trop grièvement blessé pour pouvoir être d'une aide quelconque en combat, Ermuyn l'alchimiste concocta les poisons mais fut le seul à ne pas pénétrer dans la mine. Ses prières et ses vœux n'y changèrent rien, personne n'en ressortit vivant. Les années passèrent et il guérit, mais il n'oublia pas. Il se consacra à la recherche des origines du nécromancien et finit par localiser son antre. Dans le laboratoire du sorcier il découvrit un grimoire. Celui-ci contenait d'anciens rituels et notamment un pouvant permettre au nécromancien de revenir posséder un être vivant des siècles plus tard. La menace que cela représentait hanta Ermuyn les dernières années de sa vie : le nécromancien avait-il eu le temps et les ingrédients nécessaires pour accomplir ce dernier rituel ? Ermuyn vint s'installer près de la vieille mine et entreprit ce qui devait devenir l'œuvre de sa vie. Il poussa très loin ses recherches sur les mort-vivants et les esprits, tentant de trouver un moyen de détruire le nécromancien si ses hypothèses s'avéraient justes. Finalement, réunissant les connaissances de plusieurs grimoires, il mit au point un poison particulier. Celui-ci détruirait définitivement le nécromancien s'il était inoculé à l'hôte que l'esprit du nécromancien infecterait. Sentant sa vie le quitter, Ermuyn mit ses dernières forces dans la création de trois doses de ce venin, rédigea un testament à l'attention de ceux qui trouveraient le poison et mourut, seul, priant pour que ses doutes ne fussent pas fondés. Une nouvelle fois ses prières furent vaines. Avant de mourir le nécromancien eut le temps de réaliser son dernier rituel. Son corps mourut et se décomposa mais son esprit entra dans un profond sommeil. Et désormais il attend. Il ne se réveillera que lorsque des êtres



vivants réouvriront la mine et y pénétreront. Alors il sortira de son état léthargique et cherchera un hôte, un homme prêt à partager son corps avec lui et ce en toute conscience.

◆ De nos jours

Ermuyn et le nécromancien ont depuis longtemps été oubliés. De la tour de l'alchimiste il ne reste qu'une ruine dévorée par la végétation mais quelque part sous terre son laboratoire souterrain est encore intact. Les terres sur lesquelles la bataille se déroula sont devenues stériles et noires, parsemées d'étangs nauséabonds et de traîtres tourbières. La mine est

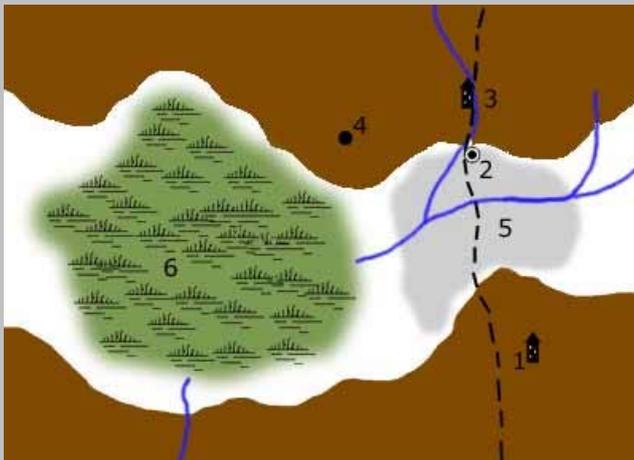
toujours murée. Sans en avoir connaissance, quelques humains se sont installés à proximité. Au début ce n'étaient que des chasseurs mais petit à petit le campement grossit, une auberge, un forgeron, puis il devint bourg et finalement village. Il y a un an une compagnie minière humaine s'est intéressée aux ressources que pourraient contenir les montagnes et a effectué quelques prélèvements. Ce faisant ils ont découvert les restes de la mine ainsi que des traces d'argent dans les prélèvements. Ils ont donc acheté les terres entourant la mine au « seigneur » local et pris la décision d'envoyer une expédition pour estimer les bénéfices que l'on pourrait tirer d'une possible réouverture. L'heure du réveil est proche.

FLUSSBERHOF, UN SI JOLI PETIT VILLAGE

Flussberhof est situé sur les contreforts des montagnes du bout du monde. A l'origine ce n'était qu'un campement de chasseurs / trappeurs qui revendaient en ville les peaux des ours, bouquetins et autres animaux qu'ils tuaient. Petit à petit le campement s'est agrandi et s'est transformé en petit puis en gros village. Il y a deux cent ans les habitants de Flussberhof durent faire face aux dégâts collatéraux des invasions orques et gobelines. Durant trois mois ils défendirent leurs maisons contre les assauts des gobelinoïdes. C'est à cette époque que furent bâtis les remparts intérieurs et que Rubecker

s'imposa comme le chef du village. Deux cent ans plus tard Flussberhof a encore grandi et s'est même étendue au-delà de ses remparts. Elle a bénéficié de la réouverture d'une route commerciale avec les nains dont les convois de marchandises font désormais étape à Flussberhof. La ville est toujours sous la coupe de la famille de Rubecker, le « seigneur » local, et est actuellement gouvernée par l'arrière-arrière-petit-fils du héros, Gregor Franz Hermann de Rubecker. Désormais tout se trouve à Flussberhof, même de pseudo-artistes qui forment un ersatz de cour locale pour Gregor.

Carte de la région de Flussberhof



1. Tour d'Ermuyn
2. Village des paysans (maisons de bois, proche des champs)
3. Flussberhof
4. Mine
5. Champs
6. Marais de Mortes-eaux (ancien champ de bataille).

Distances/temps à l'allure d'un chariot :

(1-2) ½ journée, (2-3) 6h ; (3-4) 6h

Carte de Flussberhof



- 1) Remparts de bois ; 2) Le Nain Prospère, auberge ; 3) Manoir Rubecker ; 4) Forgeron ; 5) Temple de Sigmar et petit oratoire de Morr ; 6) Cimetière ; 7) Maison de Frederich Emalher ; 8) Quelques tentes et bâtisses de bric et de broc ; 9) Maison d'Andreas ; 10) Ecuries.



◆ Gregor Franz Hermann de Rubecker, l'égaré

35 ans, grand, brun, sec, toujours bien habillé, maniéré et précieux.

Du fougueux ancêtre il ne reste pas grand chose. Mais « chacun son rôle » comme le dit souvent Gregor. Son ancêtre dut se battre contre les orques, lui administre une communauté. Il lève les impôts, gère la milice, négocie avec les nains. Et dès qu'un problème lui semblant trop gros pour lui arrive il donne carte blanche à Adrar, le chef de la milice, pour le résoudre. Sa plus grande préoccupation actuellement, mis à part la possible réouverture de la mine, est la traque infructueuse de la « bête », le monstre qui enlève les paysannes (trois en six mois environ, plus Hilda, la femme du forgeron il y a huit mois). Il aurait aimé être un artiste, peintre ou musicien, mais n'a aucun talent. Il baigne dans le romantisme mielleux et sa demeure, le manoir Rubecker, construit pour résister aux assauts orques, est désormais envahi de tapisseries niaises et de sculptures d'un goût douteux. A chaque repas important de mauvais ménestrels de passage mettent en rimes des histoires de chevaliers et de princesses. Il est en secret amoureux de sa jeune cousine, Carmilla, qu'il a recueilli à la mort de son oncle dans un accident de chasse. Mais il sait qu'elle ne sera jamais à lui. Tout cela fait de lui quelqu'un de pessimiste et un brin indolent qui tente de le cacher et se réfugie dans ses contes.

◆ Carmilla von Rubecker, l'agneau

16 ans, petite, brune, potelée, charmante et involontairement un brin allumeuse, naïve.

Le père de Carmilla, frère du père de Gregor, est mort au cours d'une chasse à l'ours et sa mère est décédée en lui donnant naissance. Elle a été recueillie il y a dix ans par son cousin. Depuis elle vit dans un petit cocon, ne manquant jamais de rien et bercée de romances et d'histoires auxquelles elle a fini par croire dur comme fer. D'ailleurs elle est persuadée d'avoir trouvé son prince charmant, Andreas Kunst, en qui elle croit reconnaître l'archétype du prince poursuivi par le sort. Elle cache son jeune amour farouchement et ne l'avouera pas. Cependant elle ira jusqu'à braver courageusement le couvre-feu pour aller le retrouver...

◆ Andreas Kunst, l'artiste

22 ans, grand, brun, efflanqué, air grave et triste.

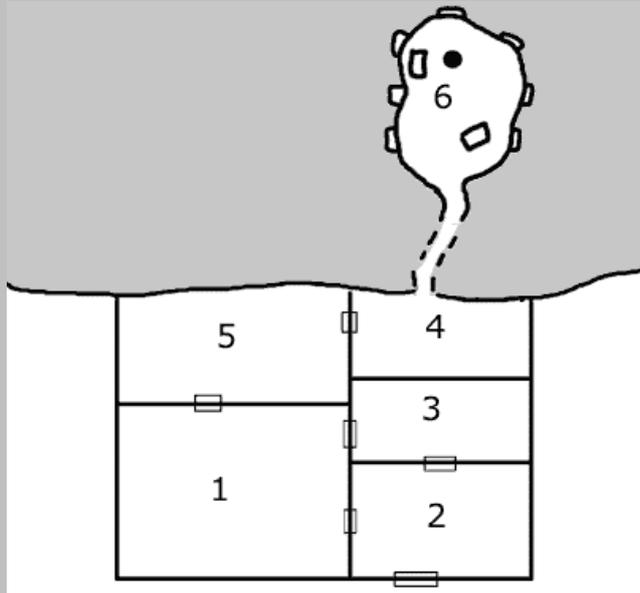
Andreas a grandi dans les bas-fonds de Nuln où il a fait les pires boulots pour s'en sortir. Doué de ses mains et possédant un sens artistique inné, il a fini par se faire une place au sein d'une société d'artistes particuliers qui se nommaient eux même « les Damnés ». Leur art, ils l'exprimaient sur le corps de leurs victimes : tortures, mutilations, mort lente... La

spécialité d'Andreas est la reconstitution des corps ou comment faire tenir dans un « tableau » des morceaux de cadavres en décomposition. La milice s'est attaquée aux Damnés et ses membres se sont éparpillés. Andreas est venu se perdre à Flussberhof espérant ainsi échapper aux autorités. Depuis son arrivée il y a un an et demi il est entré dans le cercle privé de Gregor et est rapidement devenu son « mentor ès arts ». Son air sombre a fait craquer la petite Marianne qu'il prévoit de pervertir dès qu'il aura affermi son emprise sur elle et pu l'éloigner de Gregor. Il n'a rien dit de son passé et le cache consciencieusement. Cependant il a repris ses activités, avec toutefois une légère variante. Il a découvert qu'il aimait se servir lui-même. Il y a huit mois il eut une brève aventure, qui passa totalement inaperçue, avec Hilda la femme du forgeron. Dans un terrible crescendo il lui fit subir les pires sévices. Et une nuit il poussa le « jeu » trop loin et la tua. Le plaisir qu'il y prit le transforma et depuis, de temps en temps, il kidnappe une pauvre paysanne et « joue » avec elle des jours durant jusqu'à la mort. Il compose alors une œuvre. Il a favorisé la naissance de l'histoire de la « bête » qui rôde et dévore les gens auprès des paysans et de Gregor, et cela a marché. Certains paysans sont même persuadés de l'avoir vue la nuit près des marais. Il a installé son atelier dans un tout petit réseau de cavernes qu'il a découvert adjacent à sa réserve (ancienne cache de la famille de contrebandiers à qui il a racheté la maison).

L'atelier secret d'Andreas : La spécialité de « l'artiste » est ce qu'il nomme « la libre reconstitution ». Ses tableaux sont des boîtes (environ 80x60x60 cm) sans couvercle et posées sur un côté (le trou face aux spectateurs). Les membres et organes de ses victimes y sont « artistiquement et harmonieusement » placés et cousus entre eux. Une fois son corps partagé avec Nermerrich il a rappelé les âmes des victimes pour les lier à leur ancien corps et animer ses compositions. La touche finale fut de leur rendre la sensation de douleur qui, vu l'état des corps, est insoutenable. Les tableaux s'agitent désormais dès qu'ils sentent ou entendent une présence, agitant les restes de leurs corps et réclamant le repos dans de monstrueux glapissements et gémissements. Inutile de dire que les PJs découvrant ce spectacle seront sujet à la Terreur.

Andreas a torturé Carmilla et atrocement abusé d'elle, comme de toutes les autres, sur les tables de l'atelier (équipées d'instruments dont la raison se refuse à connaître l'utilisation), au milieu de l'effroyable concert de cris. Mais il a trouvé plus original de la laisser en vie et de s'assurer par des soins magiques qu'elle le resterait longtemps. Puis il l'a cloué sur une croix qu'il a placée au centre des tableaux. Carmilla, totalement traumatisée, s'est réfugié dans un autisme profond.

Plan de la maison d'Andreas



1) Salon / Salle à manger ; 2) Hall d'entrée ; 3) Cuisine ; 4) Réserve transformée en atelier « normal » ; 5) Chambre (dans un coffre le journal d'Andreas relatant sa vie au sein des « Damnés ») ; 6) Après deux minutes de marche dans un petit tunnel l'atelier secret d'Andreas.

◆ Adrar, le bouledogue

Vieux nain, cotte de maille et hache, volontiers causant, teigneux et borné mais avec un bon fond.

Adrar n'a pas l'air sombre des nains. Il est accueillant, chaleureux et aime discuter. Il a fait son temps en tant que mercenaire en Bretonnie et ailleurs puis a décidé de se retirer. Il a croisé le père de Gregor qui l'a engagé pour faire respecter l'ordre à Flussberhof. Il s'acquitte consciencieusement de sa tâche et dirige les huit gardes avec une main de fer. En ce moment il chasse, sans succès, la « bête »,

monstruosité loup / homme bête / gobelinoïde, il ne sait, qui dévore de temps en temps des paysannes. Il a passé la région au peigne fin mais n'a rien trouvé. Il est persuadé que les paysannes se sont perdues dans les tourbières. Quant à Hilda... allez savoir ! Son meilleur ami est Frederich Emalher le dresseur de chien et on les trouve très souvent ensemble à trinquer à la seule taverne du village, le Nain Prospère.

◆ Frederich Emalher, le malchanceux

42 ans, vieux et maigre, habillé de cuir noir, avenant et joueur.

Frederich est surnommé « la malchance » car malgré sa passion pour les jeux de dés qui le pousse à jouer souvent il ne gagne jamais. Il possède un élevage de chiens de combat à l'extérieur de Flussberhof. Malheureusement pour lui, il enterre ses chiens à côté de sa maison, ce qui va lui être fatal.

◆ Les autres

Hilda, mort-vivant. C'était la femme d'*Ernst* le forgeron mais aussi la nounou des enfants du village. Elle a succombé au charme vénéneux d'Andreas et l'a payé de son âme. La comptine qu'elle fredonnait tout le temps et qui va devenir synonyme de terreur pour les PJs est :

« Tombe, tombe, tombe la neige,
Tombe la neige sur les montagnes
Tombe, tombe, tombe la neige,
Tombe la neige sur les campagnes »

Mathias Maler, peintre et artiste coloré, créateur pour Gregor. Ancienne référence « ès art » de Gregor, il n'hésitera pas à baver sur Andreas pour essayer de retrouver sa place.

Dietrich Stotter, dit le bègue, pas bègue du tout mais vieux et radoteur, la mémoire de Flussberhof. Il connaît l'histoire de la fondation du village et les légendes sur le marais et la bête...

L'AVENTURE

◆ Déroulement probable du scénario

Le dernier jour de leur voyage les PJs croisent *un étrange petit vieillard*

Ils arrivent à Flussberhof et sont traités en *invités d'honneur*

Ils s'installent et commencent les travaux. On assiste à *l'ouverture de la mine*

Et soudain *tout s'emball*

Finalement les PJs devront visiter *une bien vieille tour*

Il ne leur restera alors plus qu'à se lancer dans *la confrontation finale*

◆ Un étrange petit vieillard

Les PJs sont encore à quelques heures de la sortie de la forêt, à moins d'une petite demi-journée de cheval de Flussberhof. Au détour d'un chemin, dans une petite clairière, un vieillard courbé ramasse des herbes pour ses tisanes. Les entendant venir il se redresse et les salut poliment. Il dit se nommer Ermuyn et être un ermite. Il les invite même à prendre le thé ou une infusion dans sa petite cabane pas très loin de là. En fait celle-ci est adossée à de vieux vestiges d'une tour complètement en ruine (la sienne). Les PJs peuvent toujours chercher, il n'y a rien. Ermuyn peut les mettre au courant à propos de



Chronologie approximative (sans intervention des PJs)

J-8 : Rencontre avec Ermuyn, arrivée de l'équipe de prospection à Flussberhof.

J-7 : Installation et début des travaux de réouverture de la mine.

J : Ouverture de la mine, réveil des mort-vivants, possession de Andréas.

J (Nuit) : Attaque des abords de la mine et du village par les mort-vivants.

A partir de ce moment toutes les nuits la brume se lève et les mort-vivants envahissent le village.

J+1 : Le village panse ses plaies et se prépare à un éventuel nouvel assaut.

J+1 : Carmilla rejoint Andréas et se fait piéger, Andréas part pour le laboratoire.

J+2 : A l'aube Gregor affolé prévient de la disparition de Carmilla.

J+4 : Andréas arrive à son laboratoire et trouve la dernière pièce intacte.

J+5 : S'il n'a pas été aidé Adrar retrouve Carmilla et fait brûler la maison d'Andréas.

Le tableau de Hilda détruit les attaques cessent, la mine et les marais étant à « nettoyer ».

J+8 : Andréas repart de son laboratoire pour conquérir le vaste monde ...

la « bête » qui rôde et dont il a entendu parler par les paysans et les chasseurs qu'il croise de temps en temps, ainsi que leur parler de Flussberhof telle qu'elle est aujourd'hui (depuis l'arrivée des humains, pas avant). Il regardera partir les PJs en nourrissant un corbeau qui se posera sur son épaule. **Attention, très important**, au minimum Ermuyn doit se présenter pour que les PJs puissent faire le rapprochement avec le texte de la mine. En fait Ermuyn est... Ermuyn. Morr lui a accordé le droit de balader entre les deux mondes, mais il ne contrôle pas ce pouvoir. Un coup il est là, un coup il n'est pas là (et sa cabane non plus). Il attend que le nécromancien soit détruit. Ensuite il restera définitivement auprès de Morr.

◆ Invités d'honneur

Les personnages sont reçus en grande pompe à Flussberhof. En effet le marchand qui a acheté le terrain a expliqué à Gregor qu'une mine pourrait s'y ouvrir. Celui-ci s'est dit cela pourrait apporter une vie un peu plus confortable aux habitants. Il fait donc guetter le convoi depuis des semaines et les chambres de l'auberge sont prêtes et réservées pour les membres du groupe. Gregor les invite le soir même dans son manoir pour un grand repas. Le lendemain Gregor peut même réquisitionner quelques paysans pour les aider à installer leur camp.

◆ Ouverture de la mine

Afin de savoir si elle est exploitable la mine doit être ouverte. Après une semaine de travaux et de

dynamitage, l'éboulement est percé en fin d'après-midi. Un vent glacé et nauséabond s'échappe alors de la mine. Le nécromancien s'est enfuit et recherche un hôte à l'âme aussi noire que la sienne. Tout d'abord il passe réveiller les morts dans le marais puis il se dirige vers le village. Il trouvera Andreas en milieu de nuit.

◆ Tout s'emballe

La nuit le camp est attaqué par des mort-vivants sortant de la mine (quelques-uns des nains et des mort-vivants qui ont été enterrés vivants) et remontant la montagne depuis les marais. Submergés par le nombre, la meilleure solution pour les PJs consiste à se replier vers Flussberhof.

A Flussberhof la brume recouvre le village et les morts du cimetière se sont joints à ceux du marais. Les habitants se sont retranchés dans leurs maisons et Adrar et les miliciens dans la taverne. Dans la brume une voix fredonne « Tombe, tombe, tombe la neige... » Le fantôme d'Hilda, devenue folle, a été rappelé par Andreas et hante le village, commandant aux squelettes, zombies et chiens de combat mort-vivants. Sa première victime a été son mari. Elle dirige les troupes et plus elle s'approche plus la comptine est audible. Elle semble une apparition éthérée au visage dissimulé par une capuche. Elle n'entre en combat que forcée, préférant laisser ses chiens faire le travail. Elle ne se sert pas non plus de son pouvoir d'éthéralité, ses soldats ne pouvant pas la suivre. Frederich a été dévoré par les chiens morts-vivants. Les paysans ont été attaqués par les morts du marais. A l'aube la brume se lève et les morts se retirent dans le marais ou suivent Hilda vers la mine où ils passeront la journée.

◆ Occupation des PNJs durant cette période

Première nuit : Tout le monde se terre et prie.

Premier jour : On dénombre les victimes, brûle tous les corps que l'on trouve, répare les fortifications qui

Remarques sur le scénario

Ce scénario est conçu pour des PJs spécifiques et se conclue par la mort du nécromancien. Cependant il peut très facilement être transformé.

Tout d'abord il peut se jouer avec des PJs de passage. Les mineurs deviennent alors des PNJs. Ils ouvrent la mine et périssent la première nuit.

Ensuite la fin du scénario peut devenir bien plus ouverte : Andreas peut s'enfuir lors de la confrontation finale ou les PJs peuvent mettre trop de temps à comprendre ce qui se passe et lui laisser le temps de disparaître. Dans ce cas un puissant nécromancien aura été relâché dans la nature. Cela peut donner lieu à une quête dans laquelle Morr ne serait pas inactif. Guillaume, choqué par le traitement infligé à sa nièce (devenue autiste pour protéger son âme), pourrait demander aux PJs de retrouver et éliminer Andreas et les « les Damnés » en se basant sur le journal d'Andreas.

tombaient en ruine, rassemble le peu de paysans qui restent pour les protéger dans Flussberhof. Tout le monde est très occupé. Andreas vient prendre des nouvelles à l'aube puis rentre dormir et reprendre des forces.

Deuxième nuit : Tout le monde se terre à nouveau, attendant l'aube. Au début de la nuit Carmilla s'échappe du manoir par sa fenêtre et part retrouver son Andreas. Celui-ci possédé et totalement fou la fait pénétrer dans son antre. Il a animé ses « sculptures » qui hurlent de douleur. Il torture atrocement la belle Carmilla dans ce décors d'apocalypse puis la crucifie et place la croix au centre de ses « tableaux » afin de finir de la rendre folle. Puis il s'en va, direction son ancien laboratoire où il compte retrouver de quoi se fortifier.

Deuxième jour : A l'aube Gregor débarque affolé dans la taverne où il sait trouver Adrar. Carmilla a disparu. S'il est laissé seul, Adrar, trop occupé, ne la trouvera pas avant trois jours.

A partir de là le cycle (la nuit la brume s'installe et les morts arrivent, menés par Hilda, le jour la brume se lève et les morts se retirent dans la mine) continue jusqu'à ce que Hilda soit éliminée (soit en tuant son spectre, soit en détruisant les « tableaux » chez Otavio). Dans ce cas les mort-vivants n'ont plus de champion pour les mener et les attaques cessent. La mine et le marais sont cependant toujours infestés.

Si les PJs décident de prendre d'assaut la mine (défendue par les morts vivants le jour), dans la première salle après l'entrée (salle où l'on entreposait les outils) ils trouvent gravé sur un pan de la paroi le message d'un prêtre de Grungni qui n'est pas mort dans l'explosion mais qui a succombé peu après au poison. Voir le premier texte joint. *(Remarque : à la place le prêtre peut avoir rédigé le message sur un parchemin à la lueur de la dernière torche et scellé dans un étui l'ayant miraculeusement conservé. Cette variante possède trois avantages : la longueur du texte devient moins irréaliste, celui-ci peut être relu hors de la mine, ce qui évite donc un éventuel « oubli » du nom de l'alchimiste par un PJ distrait, et finalement cela permet de mener le texte à déchiffrer à Adrar s'il n'y a pas de nain parmi les PJs. Cependant cela ôte la possibilité de faire monter la tension car si le texte ne peut pas être emporté*



© Ghislain Thiery

l'équipe devra protéger le nain qui le lira pendant que les mort-vivants les assailliront en surnombre).

◆ Une bien vieille tour

Ayant découvert le message de la mine, les PJs devraient se diriger vers la cabane d'Ermuyn. Celui-ci n'est pas là, sa cabane non plus, mais l'ouverture vers le sous-sol est désormais trouvable. On accède alors sans problème, si ce n'est un vieil escalier tapissé de mousses et très glissant, à l'ancien laboratoire de Ermuyn. Tout est tombé en poussière depuis le temps, mais il reste un petit coffret intact, non verrouillé, dans lequel se trouvent le testament (deuxième texte ci-joint) et les trois fioles de poison.

◆ La confrontation finale

Andreas est retourné au laboratoire. Ermuyn pense avoir tout détruit mais c'est faux. Il est passé à côté d'une petite salle secrète. Le nécromancien dispose de quelques guerriers squelettes qui lui sont encore fidèles ainsi qu'un objet magique. Mais heureusement pour les PJs Andreas n'a pas encore la capacité d'absorber toute la puissance du nécromancien, celui-ci n'est donc que de « faible » puissance.

REGLE SPECIALE, CARACTERISTIQUES DES PNJS ET MONSTRES

◆ Règle spéciale :

Les mort-vivants ne sont pas sujet à l'instabilité dans la mine, dans le marais et dans la ville lorsqu'elle est sous la brume.

◆ PNJs :

- Andreas / Nermerrich : nécromancien niveau 2 (augmente progressivement en puissance).

Octavio / Nermerrich

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	35	4	4	9	53	1	1	49	48	57	47	43	27

Points de Magie : 32

Sorts : Magie Mineure (Alarme magique, Malédiction, Ouverture, Sons) – Magie de Bataille 1 (Aura de résistance, Boule de feu, Soins, Vol) – Magie Nécromantique 1 (Evocation de squelettes, Evocation d'un Champion squelette) – Magie Nécromantique 2 (Main de poussière, Contrôle des mort-vivants, Evocation d'un Héros mineur squelette, Extension du contrôle)

Equipement : dans la pièce secrète de son ancien laboratoire se trouvent 7 dents qui se transforment

en Héros mineur squelette et un Anneau d'énergie contenant 10 Points de Magie.

◆ Monstres :

Les caractéristiques des squelettes et zombies sont pages 251 et 252 du livre des règles.

- Hilda : Héros mineur spectre (règles détaillées page 254)

Hilda

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	0	0	5	28	60	5	1	-	28	28	28	28	29

Règles spéciales : Hilda ne se sert pas de son éthéralité et préfère paralyser ses victimes et les faire dévorer par ses chiens. Elle cause à chaque fois la Terreur. Elle fredonne sans cesse sa comptine.

- Chiens de combat mort-vivants : considérés comme des champions

Chiens de combat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	P	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	51	-	6	4	15	50	2	-	-	43	14	43	43	27

Règles spéciales : ils escortent Hilda et provoquent la Peur chez tout être vivant.

PERSONNAGES PRE-TIRES

◆ Hergnar Manroc, ingénieur

Hergnar est un jeune nain qui a beaucoup de mal avec l'ordre établi. Il est entré très jeune dans la guilde des ingénieurs nains mais l'organisation très hiérarchisée et la soumission totale aux anciens qui lui étaient demandé l'ont dès le début rebuté. Il a néanmoins supporté cette ambiance durant deux ans avant de craquer et quitter la guilde. Il a été embauché à Nuln par une compagnie minière humaine, « la Compagnie Humbert, Foild & Guenco », au sein de laquelle ses compétences professionnelles ont rapidement fait autorité. Il est très souvent envoyé sur les chantiers et les mines à problème afin de trouver rapidement des solutions, chose qu'il apprécie grandement.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable. Les premières recherches sur la mine ont montré qu'il serait probable que ce soit une très ancienne mine naine. Hergnar a donc été envoyé sur place afin d'étudier les possibilités de réouverture. La compagnie n'a pas lésiné sur les moyens en joignant Gleran Tedur et Keran Hardrigar, deux nains

respectivement chef de prospection et maître sapeur, à l'expédition. L'alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs et Hans FierPied devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. De même pour l'escorte, la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires, et Frederich Olmer un éclaireur ont été affectés au convoi. Mais la compagnie a laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

◆ Gleran Tedur, prospecteur

Gleran est un vieux baroudeur qui a prospecté dans presque toutes les montagnes du Vieux Monde. Ce ne fut pas toujours facile et d'ailleurs il fut l'un des seuls rescapés de sa dernière expédition. Il n'a dû sa survie qu'à ses talents de combattants et à sa jeunesse passée à combattre les gobelinoïdes dans les tunnels des montagnes du bout du monde. Il y a deux ans Gleran été embauché à Nuln par une compagnie minière humaine, « la Compagnie Humbert, Foild & Guenco », au sein de laquelle son expérience lui a valu le titre de chef de prospection.



La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et Gleran a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. La compagnie n'a pas lésiné sur les moyens en joignant Hergnar Manroc et Keran Hardrigar, deux nains respectivement jeune ingénieur ambitieux et maître sapeur expérimenté, à l'expédition. L'alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs et Hans FierPied devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. De même pour l'escorte, la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires, et Frederich Olmer un éclaireur ont été affectés au convoi. Mais la compagnie a laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

◆ Keran Hardrigar, sapeur

Keran en a vu de toutes les couleurs dans sa jeunesse. Il a combattu les gobelinoïdes dans de nombreux tunnels des montagnes du bout du monde avant de se spécialiser dans les explosifs et de rentrer chez les sapeurs. Durant de longues années il s'est évertué à utiliser ses talents contre les peaux vertes mais l'âge venant il s'est assagit. Il a donc changé de voie et il y a trois ans est entré dans « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln au sein de laquelle son expérience lui a permis de rapidement obtenir le titre et la paye de maître sapeur.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et Keran a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. Le groupe d'étude est composé de Hergnar Manroc un jeune ingénieur nain ambitieux, Gleran Tedur, un nain prospecteur qui a lui aussi combattu les peaux vertes au cœur des tunnels. Par contre c'est un jeune humain assez inexpérimenté, l'alchimiste Raphaël Dasilvara, qui aura pour mission de préparer les explosifs et cela inquiète plutôt Keran. Hans FierPied, un hobbit, devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine. L'escorte est assurée par la bande de Damien Amergon, une poignée de mercenaires avec qui Keran a déjà travaillé et dont l'efficacité est remarquable et Frederich Olmer, un éclaireur.

◆ Raphaël Dasilvara, alchimiste

Raphaël est un tout jeune alchimiste à peine sorti de l'apprentissage. Elève doué dans toute la partie théorie, il souffre malheureusement d'une maladie chronique qui a manqué plusieurs fois de provoquer d'importants dégâts. Il vient de s'engager pour « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln.

La compagnie a décidé de voir si la réouverture d'une mine d'argent éboulée dans les montagnes Noires est rentable et pour sa première mission Raphaël a été affecté à l'équipe qui fera cet essai. Le groupe d'étude est composé de Hergnar Manroc un excellent

ingénieur nain, Gleran Tedur, un vieux nain prospecteur dont les mineurs vantent les mérites et Keran Hardrigar, le vieux maître sapeur nain qui devra utiliser les explosifs concoctés par Raphaël. C'est le meilleur sapeur de la compagnie et on le dit peu commode. Hans FierPied, un agréable hobbit, devra régler les éventuels problèmes diplomatiques avec les habitants de la ville voisine et l'escorte est assurée par une bande de mercenaires commandés par Damien Amergon et Frederich Olmer un éclaireur. Il va sans dire que Raphaël compte bien essayer de se montrer à la hauteur de cette première mission.

◆ Damien Amergon, sergent mercenaire

Depuis sa prime jeunesse, Damien a montré des prédispositions au commandement et au combat. Il s'est rapidement distingué et a pu monter une petite équipe de 5 mercenaires. Ses hommes lui sont fidèles et lui font une confiance aveugle. Damien a une très bonne réputation de loyauté et fidélité et c'est pour cela qu'il a autant de propositions et de travail. Encore quelques années et il pourra se retirer en paix.

« La Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln avec qui il travaille assez souvent, l'a de nouveau engagé. On lui a demandé d'escorter une équipe de prospection jusque dans les montagnes Noires et d'assurer leur protection. La compagnie a aussi engagé Frederich Olmer un éclaireur de très bonne réputation lui aussi. La seule personne qu'il connaisse dans l'équipe de prospection est un vieux maître sapeur nain, Keran Hardrigar, avec qui Damien a plusieurs fois eu l'occasion de travailler. Le chef de l'expédition est un soupçonneux petit hobbit, Hans FierPied.

◆ Frederich Olmer, éclaireur

Frederich n'a jamais su tenir en place. Il a fui très tôt de chez ses parents pour rejoindre une caravane itinérante avec qui il a appris l'art du voyage. A 14 ans il vendait ses services comme guide convoyeur et est désormais reconnu comme un excellent éclaireur. Mais lors de sa dernière expédition, le convoi qu'il devait protéger s'est fait assaillir sans qu'il ait pu détecter l'ennemi. Tous furent exterminés mais rien ne se sut. En tous cas c'est ce que Frederich croyait jusqu'à ce que « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln l'engage pour servir d'éclaireur au cours d'une expédition vers les montagnes Noires. Frederich a alors été contacté par une compagnie rivale, « la Compagnie Derner Tirell & Silvener », qui l'a menacé de révéler son échec. Cela conduirait la réputation de Frederich à la ruine et celui-ci s'est donc résolu à accepter le marché qui lui était proposé : ramener à « la Compagnie Derner Tirell & Silvener » un maximum d'informations sur la mine que l'expédition part étudier. Tout ce que Frederich sait de l'expédition c'est qu'elle est commandée par un



hobbit, Hans FierPied et escortée par la bande de mercenaires de Damien Amergon qui a une réputation d'honnêteté à toute épreuve.

◆ « Hans » Brando FierPied, marchand

Brando FierPied est un hobbit qui a réussi. Il a profité d'une très bonne éducation dans les écoles d'Altdorf pour s'orienter vers son domaine de prédilection : le commerce. Brando est effectivement très doué pour la diplomatie et les stratégies commerciales. Brando a changé de nom pour s'en trouver un plus respectable, « Hans » et travaille depuis six ans pour « la Compagnie Humbert, Foild & Guerco », une compagnie minière humaine basée à Nuln. Récemment une ancienne mine naine éboulée a été découverte au fin fond des montagnes Noires. La découverte a été gardée secrète pour éviter que la concurrence, et notamment « la Compagnie Derner Tirell & Silvener », ne les prenne de vitesse. En effet

c'est dans cette zone que quelques traces de mithril ont été découvertes et il se peut que la mine ne contienne pas que de l'argent. La compagnie a donc rapidement acheté les terres au nobliau local, Gregor de Rubecker, et envoyé ses meilleurs éléments vers la petite ville de Flussberhof afin de tirer cela au clair. L'équipe de prospection est composée de Hergnar Manroc un jeune ingénieur nain très ambitieux mais efficace, Gleran Tedur le meilleur chef de prospection nain, Keran Hardrigar un maître sapeur très compétent. Seule ombre au tableau, le très jeune alchimiste Dasilvara aura pour mission de préparer les explosifs. Il est talentueux mais semble jouer de malchance. Pour l'escorte les mercenaires de Damien Amergon ont été engagés pour leur honnêteté et leur fiabilité à toute épreuve, ainsi que Frederich Olmer, probablement un des meilleurs éclaireurs. Mais les dirigeants de la compagnie ont laissé sous-entendre qu'il vaudrait mieux que la mine vaille ce déploiement d'efforts...

DOCUMENTS ECRITS

TOI QUI LIS CES RUNES SACHES QUE NOUS NE SOMMES PAS MORTS EN VAIN. LE NECROMANCIEN EST FINALEMENT DETRUIT. GRACE A LA BENEDICTION DE GRUNGNI NOUS AVONS DEFAIT SES ARMEES MAIS NOS PERTES FURENT TERRIBLES. DE NOTRE VAILLANT BATAILLON IL NE RESTAIT PLUS QU'UNE POIGNEE D'ENTRE NOUS ET JE SUIS DESORMAIS LE DERNIER. CHAQUE COMPAGNON QUI TOMBAIT SE RELEVAIT POUR NOUS COMBATTRE. QU'IL EST DIFFICILE DE DEVOIR SE BATTRE CONTRE LES SIENS ! MAIS, MALGRE TOUTES CES EPREUVES, NOUS L'AVONS ACCULE ET IL S'EST RETRANCHE ICI. NOUS NE POUVONS LE LAISSER REPENDRE DES FORCES. L'HONNEUR NOUS A DICTE NOTRE CONDUITE. NOUS SOMMES ENTRES ET AVONS FAIT FRONT POUR DONNER DU TEMPS AUX DERNIERS SAPEURS, POUR QU'ILS PUISSENT POSER LES EXPLOSIFS ET LES FIOLES DE POISON. ET NOUS AVONS CONDAMNE CES LIEUX ET EMPOISONNE CET AIR. LES MORTS-VIVANTS ET L'EXPLOSION ONT EU RAISON DE MES DERNIERS COMPAGNONS ENCORE DEBOUT ET JE SENS DEJA EN MOI L'EFFET DE LA TOXINE, EXACTEMENT TEL QU'ERMUYN L'ALCHIMISTE ME L'A DECRIT. MES MAINS TREMBLENT DESORMAIS ET MA VUE SE BROUILLE. JE SAIS QUE DANS PEU DE TEMPS JE COMMENCERAI A VOMIR DU SANG ET PUIS JE M'ETOUFFERAI. MAIS JE SAIS AUSSI QUE LE NECROMANCIEN LUI AUSSI MOURRA AINSI, ET C'EST BIEN. TEL EN A DECIDE GRUNGNI.



Mon nom est Ermuyn l'Alchimiste. Au cours de mes jeunes années j'ai longtemps prêté main forte aux troupes qui luttèrent contre les non-morts. La dernière grande bataille que j'ai connue a opposé le clan de Neufs Piliers à Nermerrich le nécromancien. Nous l'avons vaincu mais au terrible prix de l'extermination totale du clan. Le sacrifice de mes vaillants compagnons a permis de murer cet être abject dans une ancienne mine proche d'ici et ainsi de le tuer. J'ai longtemps cru Nermerrich mort mais en étudiant ses grimoires découverts dans son antre j'ai trouvé un rituel qui lui permettrait de se placer dans une sorte de stase et ainsi survivre à l'état d'esprit durant des millénaires. A son réveil il pourrait infecter un être vivant et prendre possession d'un nouveau corps. Retrouver sa totale puissance lui prendrait du temps mais serait certain. Je ne sais si Nermerrich a réussi à exécuter ce rituel qui draine énormément de puissance magique mais si c'est le cas alors le libérer de la mine équivaut à lâcher une bête féroce et sanguinaire sur le Vieux Monde. En conséquence, dans l'éventualité où cela se produirait, j'ai mis au point une toxine qui permettra de le détruire une fois qu'il aura infecté un hôte. Il faudra l'introduire dans le sang de l'hôte par n'importe quel moyen puis le brûler. La toxine permettra alors que les flammes atteignent l'esprit de Nermerrich. Sur la carte ci-dessus sont indiqués les emplacements de ce laboratoire, de la mine et du laboratoire de Nermerrich. S'il se réveille il devrait logiquement tenter de s'y rendre pour reprendre des forces. Comment pourrait-il savoir que j'y ai tout détruit ?

A vous qui trouvez ces mots je vous lègue la terrible charge de détruire cet esprit maléfique. Ma vie m'abandonne, je n'ai plus la force de reprendre le combat. Que Grungni vous aide !

Feedback des parties de test

Partie avec les pré-tirés

Seul l'éclaireur, parti en reconnaissance, a rencontré Ermuyn en début de partie. Jusqu'à l'ouverture de la mine les joueurs se sont focalisés sur la bête dont les paysans leur avait parlé. Puis, attaqué la nuit suivant l'ouverture de la mine, ils se sont réfugiés à Flussberhof. Là ils ont pensé que l'esprit échappé de la mine était la forme qui se matérialisait dans le village (en fait Hilda) et ont fait la confusion presque jusqu'à la fin. Après la lecture du texte dans la mine ils se sont rendu chez Ermuyn au lieu de rechercher Carmilla qui venait de disparaître et ont compris qui était vraiment derrière tout cela. Mais ils n'ont soupçonné Andréas d'être le corps possédé que bien plus tard, celui-ci étant déjà parti. Ils ont détruit les tableaux puis se sont lancés à la poursuite du nécromancien qu'ils n'ont rejoint qu'à son laboratoire. Ils l'ont finalement éliminé durant le combat final.

Partie avec personnages classiques (par Mario)

Un de mes PJs est victime d'une maladie. Après recherches, il a découvert le nom d'un alchimiste dans un grimoire, qui l'a amené à monter une expédition vers Flussberhof. En route, ils rencontrent Ermuyn. Arrivés au village, les personnages découvrent les habitants et les tensions internes, et entendent parler de la mine. Deux des PJs, plus fous que les autres, rendent en secret une petite visite (nocturne !) à la mine avant de rentrer en courant, juste à temps pour prévenir les autres du danger imminent. Tout le monde se calfeutre.

Les personnages comprennent rapidement que le problème vient de la mine, mais font l'impasse sur Andreas (qu'ils cataloguent tout de même comme « à surveiller »). Arrivés à la mine, le nain lit le texte pendant que les autres retiennent les morts-vivants (mais le nain ne se souvient plus du nom d'Ermuyn après être ressorti de la mine, privant ainsi l'équipe de la fin du scénario). Toutefois, un des PJs (le malade) découvre plus tard l'atelier d'Andreas, mais se trouvant seul, il ne prend pas le risque d'attaquer le nécromant. Mal lui en prend : pendant que le PJ cherche des renforts, le nécromancien s'enfuit, les PJs ont « résolu les problèmes », mais n'ont pas tout compris...