

Election

Cette campagne pour des personnages débutants imbrique plusieurs scénarios et discute du remaniement du conseil du Reikland, chaque scénario prenant à partie l'un des grands seigneurs. Si la campagne n'est pas linéaire, les événements se succèdent les uns aux autres et s'amplifient si les joueurs ne parviennent pas à résoudre les intrigues.

Voici les quatre scénarios :

- En réponse à la mort du préfet de Bogenhafen, le grand seigneur juge, recherche un nouveau préfet. Les guildes se battent pour proposer le leur.
- Le vampire Antoine Von Carstein lance un assaut sur la ville côtière de Stuttgart. Le grand seigneur connétable y fait des recherches à ce moment.
- Le comte électeur Marius Leitdorft sème la zizanie obligeant le grand seigneur ambassadeur à intervenir.
- Le maître des liches renforce son armée de morts-vivants dans les montagnes grises. Pour mettre un terme à ces exactions et trouver l'origine de son pouvoir, le grand seigneur chancelier y mène une expédition.

Progression :

Il est difficile de suivre la progression des personnages pour ce type de campagne. Il part du principe qu'ils viennent d'être créés et qu'ils termineront leur deuxième carrière, soit 10 augmentations dans 4 caractéristiques et 8 compétences, ce qui donne approximativement 50% dans ces derniers. De plus, les personnages peuvent suivre leurs propres ambitions et s'éloigner des scénarios, mais ce faisant, ils ne s'éloignent pas des événements qui touchent la région. C'est pourquoi le nombre d'assaillants pouvant être rencontrés est jugé entre tel et tel nombre comme 4 et 6. Si les PJs sont nombreux et expérimentés, prenez la plus haute valeur. Si au contraire ils sont peu nombreux et inexpérimentés, le plus bas.



Le préfet

La ville de Bogenhafen est en effervescence, un nouveau préfet doit être nommé et les guildes se déchirent pour positionner leur poulain. Ceux-ci doivent le nommer puis le présenter au Graft Wilhelm von saponatheim. S'il satisfait au baron, il le présente au grand seigneur juge qui valide la nomination du candidat.

Ce scénario entraîne les personnages aux quatre coins du Reikland, accompagnant l'un des prétendants pour le protéger, prétendant qui s'avère être le favori du grand seigneur.

Première partie : un travail ingrat

À la suite du scénario d'introduction, Chevauchée agitée, les personnages arrivent à Bogenhafen. Selon leurs actions, ils doivent peut-être répondre à différentes ambitions :

Aider **Brida** à rejoindre sa famille : Paternella Ruggbroder est la grand-mère de **Brida**. La maison fait partie des plus importantes de la ville, siégeant au conseil et impliquée dans la candidature du futur préfet. La trouver n'est pas difficile et si les personnages ont été valeureux elle les récompensera et le proposera un petit travail.

Aller voir la famille Teugen : la famille Teugen fait partie des plus importantes de la ville et siège au conseil, il est de fait très facile de les trouver. Si les personnages avertissent de la mort du marchand **Gottfreid Grosswald** de Weissbruck, Karl les récompense et leur propose de livrer la marchandise à Weissbruck. Cependant, le temps de préparer tout cela, il leur propose un petit travail.

Découvrir qui est maître L : la recherche est très compliquée, mais point vers les égouts, il se trouve justement qu'un petit travail y est proposé.

Se faire passer pour **Gottfreid Grosswald** : au lieu d'annoncer à Teugen que le marchand est mort, l'un d'eux peut se faire passer pour lui. Dans ce cas, en attendant la préparation de la marchandise, il leur propose un petit travail.

Avertir l'église que Sigmar que les **Heberhoff** sont morts : elle les remercie en les récompensant de quelques sous, elle propose ensuite un petit travail.

Comme vous l'aurez compris, le but des ambitions est de diriger les personnages vers un petit travail. S'ils cherchent du travail ou traînent dans les tavernes, ils seront accostés pour cela. En cas de refus, passez au prochain scénario.

PNJs du passé :

Brida : Nièce de Paternella Ruggbroder.

Gottfreid Grosswald : Marchand tué à l'auberge de l'arbre gris.

Heberhoff : flagellant de Sigmar.

Le petit travail :

Peu importe la famille qui les engage, le travail consiste à chasser les contrebandiers des égouts. Ils ne seront pas les seuls, le haut magistrat **Bach** organise ce nettoyage avec le financement de la famille **Teugen** et **Ruggbroder** afin de le mettre en avant en tant que nouveau préfet.

Une centaine de personnes sont regroupées, la moitié étant des aventuriers conscrits par les guildes, l'autre des miliciens. Ils sont divisés en 5 groupes, chacun dirigé par un sergent commandé par le capitaine de Bogenhafen sous la supervision du haut magistrat. Ce coup d'éclat est juste fait pour faire briller le magistrat, les affaires de contrebande reprendront normalement au bout de quelques mois.

Les égouts sont divisés en 3 parties : les larges tuyaux où il est possible de se tenir debout et avoir les pieds au sec en marchant sur les côtés. Chaque bouche d'égout descend dedans, ceux-ci n'ont pas d'échelles et seuls les larges tuyaux se jettent dans le fleuve. Les petits tuyaux ne font que 1m50 de haut et les marcheurs ont les pieds dans l'eau. Enfin, il y a les petites pièces qui servent aux égoutiers, ratiers ou contrebandiers. Habituellement, une bouche d'égout se trouve à proximité d'une petite pièce.

Le capitaine **Hartmann** regroupe tout le monde à la milice le soir et forme les groupes. Les personnages sont avec une vingtaine de conscrits et 10 miliciens. Le groupe est commandé par le sergent **Strausswald**. Le haut magistrat **Bach** prend la parole pour présenter la mission et l'intérêt d'arrêter la contrebande. Le capitaine prend ensuite la parole pour annoncer comment ils vont procéder. Chaque groupe va se présenter à chaque bouche d'égout et au souffle du clairon, ils descendront pour arrêter toute personne qui s'y trouve et confisquer les biens de contrebande. La mission devrait se terminer à l'aube.

Une fois les consignes données, le groupe part à sa bouche d'égout puis descend au son du clairon, la chasse commence.

PNJs importants :

Karl Teugen : chef de famille et de guilde.

Heironymus

Ruggbroden : chef de famille et de guilde.

Bach : haut magistrat.

Hartmann : capitaine de la milice.

Strausswald : sergent de la milice.

La chasse :

Une fois en bas, le groupe a le choix entre aller au Nord ou au Sud. Le sergent **Strausswald** sépare le groupe en deux, laissant deux miliciens à la bouche d'égout. Les personnages sont avec 6 miliciens et 5 conscrits.

Leur groupe arrive à une bifurcation donnant sur un petit tuyau. L'un des miliciens sort une petite carte et annonce que ce tuyau ne fait pas partie de leur recherche. Il laisse toutefois les 2 conscrits ici.

Le chemin continu. Plus tard, une explosion résonne, l'eau vibrant légèrement. Un test révèle l'explosion d'une poche de méthane.

Le groupe arrive ensuite sur des contrebandiers qui s'enfuient lorsqu'ils approchent, laissant les caisses derrière eux. La poursuite se fait vers un petit tuyau, une fois-là, ils se feront capturer. Une fois ligotés, 2 miliciens partent pour les remettre à ceux de garde à la bouche d'égout.

Une fois de retour, le groupe repart pour se séparer. Cette fois, 3 miliciens partent avec 5 conscrits de leur côté, les 3 autres continuant

L'autre du mal :

Le passage secret conduit à une pièce où sont entreposés des corps en putréfaction. Une pièce adjacente sert de laboratoire. Malheureusement, en marchant, une dalle de pression descend pour libérer une dizaine de **zombis**.

Les victimes et les zombis sont des mendiants ou des voyageurs de passage. C'est ici que les victimes de

Le discours :

Le haut magistrat **Bach** vient constater l'horreur et chargera le temple de Morr de purifier les lieux. Une scène est montée pour proclamer un discours sur le succès du démantèlement de la

avec les personnages dans un petit tuyau. Ici, ils rencontrent une **amibe** géante.

D'abord, ils aperçoivent des rats nager vers eux puis être happés dans l'eau. Quelques instants après, les tentacules de l'amibe jaillissent de l'eau, elle s'avance.

Une fois, la créature vainc, le groupe continue sa route, tournant en rond dans les petits tuyaux et découvrant une cache abandonnée, puis ils sortent par un large tuyau. Plus loin, ils retrouvent les autres miliciens en compagnie d'un autre groupe. Après avoir rapporté les biens, il ne reste plus qu'à faire demi-tour.

Au croisement d'un petit tuyau, ils entendent un cri et l'ombre d'une personne apparaît. Elle fait immédiatement demi-tour en jurant. Un milicien reste ici pendant que les autres partent à sa poursuite. Ils traversent une nuée de **rats** qui les mordille (cf rencontre). En continuant, le groupe rattrape le contrebandier qui se rend. Ils découvrent en revenant des briques qui se sont affaissées à cause des rats, révélant un passage secret.

l'auberge de l'Arbre gris étaient envoyées. Ensuite, les corps sont transportés par bateau vers les montagnes grises. Des lettres sont lisibles dans le bureau avec un certain **Maître L** tenant des comptes de cadavres à livrer, une centaine. Le 2e correspondant est un dénommé **Seigneur D**.

contrebande et le jugement des scélérats. **Karl Teugen** et **Heironymus Ruggbroder** se tiendront à ses côtés alors qu'un agitateur fustigera un effet de manche.

Rencontre :

rat : 35% = 1 Bl.

Amibe :

M 4 ; CC 30 ; CT - ;
F 40 ; E 40 ; I - ;
Ag 20 ; De 10 ;
In - ; FM - ; Soc -
blessure : 16

talent : absorption, amphibie, amorphe, sans douleur, sans esprit, 2 tentacules +7, arme +6, engouffrement (se déplace dans l'espace des créatures = 1 blessure sans armure).

zombi :

M 4 ; CC 15 ; CT - ;
F 30 ; E 30 ; I 5 ;
Ag 10 ; De 15 ;
In - ; FM - ; Soc -
blessure : 12

talent : fabriqué, infravision, insensible à la douleur, mort vivant, peur 2, territoriale.

Réussite totale :

Les personnages se font remarquer et les boulots viennent plus facilement. Augmenté de 1 pistole les gains futurs.

Échec :

les zombis du Maître des lichs augmentent de 1.

Deuxième partie : tournée électorale

Les élections du conseil ont lieu pour désigner le nouveau préfet, alors que les familles **Teugen** et **Ruggbroder** pensent gagner, le vote est un échec, ou plutôt un ex æquo avec le

capitaine **Hartmann** qui vient d'être nommé en extrémis et met à mal les ambitions. Un nouveau vote doit être donné dans une semaine, lors du séjour de l'empereur Karl Franz...

Bagarre de bar :

Une semaine après la descente dans les égouts, les personnages recherchent peut-être du travail ou vaquent à leurs ambitions. Un contact doit être rencontré à la taverne de la demi-mesure. C'est l'occasion de rencontrer **Foxglove**, la propriétaire, qui papotera avec les aventuriers pour savoir qui ils sont. De son côté, **Lori**, la chef des Lowhaven, leur proposera de jouer aux cartes. Elle laissera les joueurs gagner, il s'agit simplement de savoir ce qu'ils ont dans le ventre. Un test de perception permet de voir :

Raté : ils sont observés, reconnaissant l'un des contrebandiers qui avaient été arrêtés.

Réussite : ils aperçoivent une victime d'un pickpocket halfling.

Petit tour en prison :

C'est incroyable, mais des témoins dénoncent les personnages, ils ont provoqué la bagarre dans la taverne, et ils ont tué le halfling, un dénommé **Carl**. Le juge **Brugbug** s'apprête à les déclarer coupables et à la décapitation quand une avocate entre en jeu, **Osanna Winandus**. Elle a été embauchée par **Teugen** ou **Ruggbroder** (selon leurs actions, voir un anonyme s'ils n'ont personne) pour les libérer contre un service à la communauté, celui de servir le haut magistrat **Bach** pour une durée de 2 ans.

Réussite +2 : un groupe de halflings, les Petites mains, discute sur la venue de l'empereur Karl Franz à Bogenhafen, une étape pour son voyage en Bretagne.

+3 : une oreille écoute les Petites mains, une halfling (**Agnès**). Elle s'écarte et prend le pickpocket les mains dans le sac. La victime est un membre des Nez ensanglantés. Bien décidé à lui rendre la monnaie de sa pièce, il déclenche une bagarre. Grâce à cette diversion, elle tue Carl.

Des hurlements, des pichets et des pains attirent l'attention des PJs, une bagarre de bar. Le problème est qu'ils sont pris à partie, par le contrebandier qu'ils ont reconnu. Malheureusement, un halfling (**Carl**) reçoit un carreau en pleine gorge, le tuant. Puis, la milice arrive et arrête tout le monde.

PNJs importants :

Foxglove : propriétaire de la demi-mesure.

Lori : chef des Lowhaven.

Carl : chef des Petites mains, qui meurt lors de la bagarre.

Agnès : espionne qui assassine Carl.

Rumeurs :

Les Lowhaven préparent un mauvais coup contre la guilde des bijoutiers.

L'empereur Karl Franz vient à Bogenhafen, il réclame de la bière naine des montagnes grises, Foxglove est sur le coup.

PNJs importants :

Brugbug : juge.

Osanna Winandus : avocate.

manigance :

Teugen ou **Ruggbroder** (celui qui n'a pas embauché les PJs), veut doubler son partenaire. Il monte ce coup incroyable pour discréditer **Bach** et mettre en avant **Hartmann**. C'est un demi-succès, le capitaine est à égalité avec le haut magistrat le soir de la venue des PJs chez Bach.

Petit tour dans les docks :

Les personnages sont attendus au petit matin au palais de justice. Là, ils poirotteront des heures avant d'être reçu par le haut magistrat **Bach** qui les confit rapidement au sergent de la milice **Strausswald**, celui-là même qui a dirigé leur groupe dans les égouts.

Le sergent les emmène à la milice voir le capitaine **Hartmann** qui est plutôt de bonne humeur, ayant reçu les faveurs du conseil pour être nommé préfet. Une fois les présentations et les conditions faites, tant que le haut magistrat n'a pas besoin d'eux, ils travaillent pour la milice directement. Le capitaine les met sous les ordres du sergent. L'après-midi consiste en de simples tours de garde avec des contrôles aux portes et aux docks.

Étant assez méfiant, le sergent **Strausswald** n'implique pas les personnages dans ses petites affaires. S'ils semblent portés sur la corruption, comme le demande quasiment chaque marchand, il leur lancera un regard sévère. Au soir, il les amènera voir le capitaine pour lui faire part de la situation. Ça sera la dernière fois, à la prochaine, ils seront renvoyés au magistrat.

Voici 3 situations qui se profilent :

- Corruption : un marchand demande de fermer les yeux sur des produits (pour payer moins de taxe), donnant 12 pistoles pour "les orphelins".
- Vol à l'étalage : ils aperçoivent un vol de pommes, mais le vendeur n'y voit rien.
- Bagarre : 2 hommes saouls s'insultent avant d'en venir aux mains.

Au soir, les personnages effectuent un dernier tour dans les docks :

- Les membres de la guilde des charretiers (teamster) font face à des graffitis, des insultes. Ils accusent la guilde des débardeurs (stevedore). Ils réfléchissent à se venger.

- Un cri dans la brume. En y allant, les personnages découvrent le bras d'une femme et des traces de sang allant vers la rivière... le sergent laissera l'équipe de nuit s'occuper de cette affaire.

Le piège :

Cette partie se déroule uniquement si les personnages se tiennent à carreau. S'ils filoutent durant la journée (acceptent les corruptions, sudoient les marchands, rudoient des passants, etc.), rien ne se passe.

En partant, les personnages se rendent compte qu'ils sont suivis. Des charretiers qui étaient avec eux dans les égouts les accostent. Ils leur disent qu'ils ont vu les débardeurs dans le coin fouiller les alentours de l'entrepôt Nord Haagen, ils préparent sûrement un mauvais coup. Faire appel à la milice prendrait trop de temps. Les dockers peuvent les y conduire immédiatement, pointant du doigt où ils les ont vus avant de partir.

Effectivement, il y a là-bas un homme portant les couleurs des débardeurs en train de peindre des graffitis sur le mur, des insultes. Quand les personnages viennent à sa rencontre, il leur dit de dégager, qu'il connaît quelqu'un d'important. Il n'hésite pas à sortir son épée pour les menacer. Un peu simplet, il est prêt à les attaquer s'ils ne partent pas.

Le simplet mourra durant la rixe, d'un geste maladroit s'il le faut. Malheureusement, des débardeurs assistent à l'accident et rapidement des miliciens arrivent constater le meurtre. Criant à l'injuste, une bagarre a lieu entre les miliciens et les dockers. Heureusement, les miliciens parviennent à calmer les choses promettant que les personnages n'échapperont pas cette fois-ci à la justice.

Confidence :

Si **Bach** fait confiance aux PJs, il leur confie en quelques mots, qu'il va les envoyer à la milice pour espionner. L'épisode dans les égouts n'a pas été si probant que cela. Il y a des fuites et il compte bien les boucher.

Agent double :

Hartmann n'est pas idiot, il sait pertinemment que si **Bach** lui a envoyé les pjs, c'est pour l'espionner. Il va tenter de les retourner contre lui. La méthode est simple, il va mettre les personnages dans le pétrin afin qu'ils le servent, au risque d'être condamnés à mort, sans recours. Cette occasion a justement lieu dans les docks.

Rumeurs :

Le capitaine des docks est corrompu et demande non pas de l'or, mais des choses bien particulières... comme des femmes vierges, de la bave de crapaud, un morceau du mur de Drachenfel. Bref, c'est un cultiste.

La milice de la chaîne (qui s'occupe des portes de la rivière) fait grève avec les dockers et laisse passer tout le monde, même des hommes bêtes...

Les conséquences des actes :

Les personnages sont pris la main dans le sac par le sergent **Strausswald**, accompagné d'une dizaine de miliciens, lors d'une de leur forfaiture (ou le meurtre du simplet). Ils sont arrêtés et conduit au capitaine **Hartmann** qui semble furieux. Il leur donne une chance : espionner pour son compte le haut magistrat **Bach**. Si les personnages suivent la politique de la ville, ils comprennent rapidement qu'une lutte de pouvoir est en place. S'ils refusent, la mort les attend.

Au service de Hartmann :

En premier lieu, le capitaine leur demande les informations qu'ils possèdent sur **Bach**. Ensuite, il leur informe que le haut magistrat les attend en fin de matinée, au 11^e coup de cloche. Ils devront en profiter pour aller aux archives judiciaires pour dérober un livre sur l'affaire Odrutus traitant du capitaine pirate Diebolt le sans-cœur.

Étant milicien, la tâche n'est pas difficile avec un peu de bagou et de discrétion. Si les personnages se font prendre, le haut magistrat demandera des comptes. S'ils révèlent que le capitaine les a envoyés, il demandera pourquoi ils ont accepté et les autorisera à donner le livre sur le pirate tout en leur demandant de continuer à jouer leur rôle de taupes.

Au service de Bach :

Le haut magistrat fait venir les personnages au 11^e coup de cloche. Un crime a été perpétré à la maison **Teugen** et cela demande énormément de discrétion au vu de la venue de l'empereur la semaine prochaine. Le fils de **Karl, Janus**, a été retrouvé mort ce matin dans son lit, le corps vidé d'essence vital, manifestement l'œuvre d'un nécromancien. Sa femme, **Sophia**, l'a retrouvé ainsi à ses côtés en se

réveillant. **Bach** pense qu'il s'agit du nécromancien dont ils ont découvert le laboratoire dans les égouts, un avertissement, ou pire encore. Il faut l'arrêter avant que l'empereur **Karl Franz** n'arrive.

Afin d'éviter tout soupçon vis-à-vis du capitaine, ils sont mandatés pour regrouper les témoignages d'un marché douteux entre la guilde des maçons et la guilde des lamentations pour la rénovation du mausolée Teugen au Jardin de Moor.

Au service des docks :

Selon les actes des personnages, les docks sont plus ou moins en effervescence, la rage entre charretier et débardeur grandit. Dans l'après-midi, des débardeurs accompagnés d'agitateurs notoires les accostent pour rendre justice (avec des insultes et des tomates pourries), pour le meurtre du simplet et de **Carl**, le halfling. Ils évoquent la corruption de la justice et de la milice.

Par ailleurs, les personnages peuvent investiguer sur leur accusation du meurtre de **Carl** à la taverne de la 1/2 mesure. Il suffit d'aller voir les témoins qui avoueront facilement qu'on les a forcés. Une dénommée **Gardine Schmidt**, de la guilde Schwarze Krahe (corbeau noir), les a tous corrompus. Cette guilde de tisserand est une couverture de la guilde des voleurs. La guilde ne dénoncera pas facilement son client, mais une somme adéquate ou des menaces bien placées peuvent révéler ses informations : elle a été embauchée par un étranger, accent de Nuln et oreille gauche manquante, pour accuser des boucs émissaires. Les personnages étant de parfaits inconnus, ils ont été la cible idéale. Un test d'intelligence difficile révèle que cet individu n'était pas à la taverne.

innocents :

Si les PJs ne tombent pas dans le piège du capitaine, ils sont libres de toutes pressions.

L'affaire Odrutus :

En 2465, des pirates conduits par Diebolt le sans-cœur terrorisèrent le fleuve. Leur anéantissement causa la mort du Capitaine Arimis. Cependant, le jeune sergent Odrutus parvient à mettre la main sur Diebolt. Le jeune magistrat Bach condamna un à un les pirates, mais ses investigations révélèrent qu'Odrutus était lui-même un pirate. Il avait éliminé la concurrence, pirate et milicienne, afin d'être promu capitaine. Ceci permit au magistrat de gravir rapidement les échelons.

À l'époque, le sergent démentit les accusations, mais les preuves le condamnèrent à la mort et ses complices hauts placés subirent le même sort.

Rumeurs :

Un tueur en série, ogre, sévit le long des docks, capturant des femmes pour les dévorer dans les égouts. (il s'agit en fait du troll).

Le capitaine **Hartmann** et le haut magistrat **Bach** sont en lutte pour être préfets. Ils ont fait tuer un halfling qui en savait trop sur eux (il s'agit de **Carl**).

3^e partie : Seigneur D

Cette partie parle exclusivement du Seigneur D, liche au service du Maître des Liches.

Un peu d'histoire :

Hundine Drommjagger est une médecin de la guilde très remarquable qui a eu le malheur de perdre son frère suite à une grave maladie. Ses recherches l'amènèrent dans la science de la médecine puis de la magie. Ayant des talents insoupçonnés dans le domaine de la mort, elle réussit presque à soigner son frère. Cependant, il fut pris d'une nouvelle forte fièvre et succomba.

Une intrigue dans sa guilde l'accusa de pratique illicite et elle fut déçue. Ses errances l'amènèrent à Bögenhafen où elle tenta d'incorporer la guilde des médecins. À cause de son passé, elle fut reléguée à de basses besognes dont elle dut se contenter. Ses talents attirèrent cependant l'attention de la maison **Teugen** qui l'a pris sous son aile. **Hundine** continua à étudier la magie de la mort avec l'aide de **Gregor Teugen**. Elle fit alors la rencontre du jeune **Janus** et tomba amoureuse. Vint alors l'attaque des démons qui décima une partie de la population. À cause de son passé, elle fut accusée à tort et dut fuir la ville, mais ne pouvant la laisser seule, **Janus** demanda à son cousin de l'emmener à Nuln.

Plusieurs mois après, **Hundine** partit pour Heilart afin de se faire une nouvelle vie et approfondir ses connaissances sur la mort, vers des voies moins louables sur les conseils de **Gregor**. Là-bas, à la suite d'une épidémie de fièvre noire, elle fut gravement malade. Grâce à ses connaissances sur la mort, elle réussit à survivre et à soigner des dizaines de malades. Malheureusement, elle usa d'un savoir interdit et des chasseurs de sorcière la poursuivirent. Elle eut son salut uniquement grâce au **Maître des lichés** qui la délivra des chasseurs. Sa haine de l'empire s'amplifia et elle accepta de se lier avec son nouveau maître.

Hundine mena une double vie. Elle prit le nom de **Seigneur D** tout en gardant le contact avec **Janus**. Pendant ce temps, son pouvoir et son talent augmentés. Lorsque le **Maître des lichés** décida de créer une armée de mort afin de renverser l'empire, elle répartit à Bögenhafen en secret, établissant son laboratoire dans les égouts. Là, elle créa un réseau, dont l'auberge grise, pour obtenir des cadavres frais en se faisant appeler **Maître L** (comme tous les apprentis de son maître, le véritable Maître L). Ceux-ci étaient alors envoyés à son maître dans les montagnes grises.

Puis les aventuriers et l'assaut dans les égouts mené par le **haut magistrat Bach** bousculèrent leurs préparatifs, car sans son laboratoire, elle ne pouvait plus envoyer de soldats défunts. Son maître lui apprit que l'empereur allait effectuer un voyage vers la Bretonie, c'était le moment propice à l'assaut. Seulement les instigations de la milice risquaient leur entreprise. Il fallait donner l'illusion d'une victoire avant l'arrivée de **Karl Franz** afin que celui-ci ne change pas ses plans.

Le plan ténébreux :

Hundine décida de frapper un grand coup afin d'attirer l'attention des seigneurs de Bögenhafen. Grâce à un rituel, elle tua **Janus** afin de briser définitivement son ancienne vie, laissant juste une ancienne idylle avec l'idée de le ressusciter pour le garder auprès d'elle. Pour se faire, elle avait l'idée d'embaucher un voleur pour prendre la brosse à cheveux de **Janus**, puis le tuer. Ensuite, envoyer une lettre à sa femme où le voleur dénonce **Maître L** et indique l'emplacement de son antre afin que la milice y découvre un indice pour faire croire à un assaut contre un hameau.

PNJs importants :

Hundine Drommjagger : aka Seigneur D. apprentie de Maître L qui s'occupe du secteur Bögenhafen.

Karl Teugen : patriarche de la maison.

Janus Teugen : fils de Karl, ancien amant de Hundine, mari de Sophia, tué par Hundine.

Sophia Teugen : femme de Janus.

Gregor Teugen : fils de Karl, ancien maître de Hundine.

Walo : voleur de la brosse de Janus Teugen.

Natassia : femme de Walo, reçoit une lettre sur le meurtrier de son mari.

Rencontre :

Zombi / squelette :

M 4 ; CC 15/25 ; CT - ;

F 30 ; E 30 ; I 5/20 ;

Ag 10 ; De 15 ;

In - ; FM - ; Soc -

blessure : 12

talent : fabriqué, infravision, insensible à la douleur, mort vivant, peur 2, territorial, arme 7.

Zombi supérieur :

M 4 ; CC 30 ; CT - ;

F 30 ; E 30 ; I 5 ; Ag 20 ;

De 15 ; In 15 ; FM - ; Soc -

blessure : 12

talent : fabriqué, infravision, insensible à la douleur, mort vivant, peur 2, arme 8, armure 1.

Hundine :

M 4 ; CC 24 ; CT 26 ;

F 26 ; E 46 ; I 49 ; Ag 26 ;

De 34 ; In 65 ;

FM 52 ; Soc 44

blessure : 15

talent : arcane magique (mort), sorcier ! lire / écrire, chirurgie, imperturbable, seconde vue, aethyric, magie mineur, magie des arcanes (mort), 6^e sens, criminel, diction instinctive, mort vivant.

Walo, le voleur, et sa fille se font tuer par 2 zombis chez lui en pleine nuit, sa femme **Natassia** parvenant à fuir (les zombis avaient l'ordre de ne pas la tuer). Cela attire la milice et au matin, un petit garçon remet une lettre à **Natassia**. À l'intérieur, il dénonce Maitre L pour le vol de la brosse et l'indication de son antre (avec un plan). Là-bas, **Hundine** a laissé 2 zombis et 1 zombi supérieur brûler son antre. N'étant pas efficaces, ils n'y arriveront pas dans une zone humide comme les égouts. Elle y aura laissé pour la milice une lettre à moitié brûlée près de sa couche, en la signant **Maitre L**. Dans la partie supérieure, on peut lire qu'elle demande à voir **le Seigneur D** rapidement, dans le petit hameau d'Arbrefou. Dans la partie inférieure noircie, il y a des instructions, mais elles sont illisibles et brûlées. Là-bas, **Hundine** attend la milice pour mettre en scène l'assaut de **Maitre L** contre le hameau, mais aussi pour tuer **Seigneur D** (des survivants pourront décrire la scène où un riche marchand de Bögenhafen, **Drakoft**, se fait tuer par un homme masqué, le réduisant à l'état de cadavre desséché, comme **Janus**).

Dans cet assaut final, 30 zombis, accompagnés d'Hundine, attaquent le petit hameau d'Arbrefou. Elle utilisera sa magie pour réveiller les morts au combat et relever les siens. Une fois acculée, elle cherchera à fuir, mais compte bien se faire attraper pour mourir dans un dernier élan de magie noire. La milice pourra alors seulement trouver son cadavre rongé par la mort, manifestement, il s'agit d'une femme et non d'un homme comme ils le supposaient.

Une nuit sans fin :

Pendant que seigneur D (Hundine) attire la milice au hameau, Maitre L dirige les opérations dans Bögenhafen. Son but est de voler le

corps de **Janus** et une fois la bataille de l'Arbrefou terminée, récupérer le corps de son apprentie.

Pour se faire, **Maitre L** prend l'apparence de **Gregor Teugen**, et vient au manoir en toute discrétion avec des serviteurs aux armoiries Teugen. Il vole le corps en effaçant la mémoire des gardiens puis repart. Des témoins, **Sophia** et 2 serviteurs, peuvent dire que **Gregor** est venu voir son frère défunt et est reparti rapidement. Depuis, le corps est introuvable. **Karl**, leur père, pensera qu'il est parti avec et enverra un messenger à Nuln pour qu'il s'explique.

Juste après être partie de la maison Teugen, **Maitre L** se rend dans la forêt et attend son heure pour emporter le corps de **Hundine** en remplaçant simplement le cadavre.

Le meurtre :

Sophia découvre en se réveillant **Janus** mort dans leur lit, le corps vidé d'essence vital. Ses cris attirent sa servante puis le reste de la famille, c'est la consternation. Après de rapides interrogations et investigations qui n'apportent rien, **Karl** appelle le haut magistrat **Bach** pour enquêter sur le meurtre. Seulement, l'empereur arrivant la semaine prochaine, ceci doit être fait très discrètement. Afin de ne pas perdre la face en cas d'échec, les personnages semblent être la meilleure alternative.

Les rares indices :

Rien sur le corps, ni dans la chambre, aucune effraction. La veille, il allait bien même s'il était moins performant au lit. Sophia n'a rien entendu, mais elle a fait un cauchemar ou elle était poursuivie par sa famille morte vivant, portant des masques.

Il manque sa brosse à cheveux.

Dans son bureau se trouvent, dissimulées, des correspondances avec **Hundine** signé D.

Drakoft :

Ce marchand est le bouc émissaire que Maitre L utilise pour représenter Seigneur D. il est tué puis réanimé à l'Arbrefou pour être de nouveau tué par asséchement. Il a sur lui ses papiers prouvant son identité, son réseau de commerce à Nuln, Aldorf et Bögenhafen et un plan indiquant le chemin pour aller dans le laboratoire des égouts. Il y a dans sa charrette des sacs de jutes, pelles, pioches, corde. Dans sa boutique, cependant, il n'y a rien d'anormal, rien indiquant qu'il est le seigneur D, hormis le matériel qui n'y est plus. Voilà qui peut mettre la puce à l'oreille des aventuriers.

4^e partie : le final

Trois intrigues s'imbriquent : le combat politique entre le haut magistrat **Bach** et le capitaine de la milice **Hartmann**, le **Maitre des lichés** dans son recrutement de zombis via **le Seigneur D** et l'émeute dans les docks. Si la partie du Maitre L touche à sa fin, le combat politique prend une nouvelle tournure.

Bögenhafen brûle :

2 jours après les méfaits de maitre L dans le hameau d'Arbrefou, une série de meurtres sévit dans les docks. 2 proviennent du troll se cachant dans la rivière, mais 3 autres sont l'œuvre d'un ogre qui a pris pour cible des chefs de débardeurs. Cet ogre est engagé par **Alaric Strausshoff** pour éliminer des concurrents et mettre un de ces hommes à la tête de la guilde. Les débardeurs accusent encore les charretiers et la complaisance de la milice, incendiant les bâtisses.

Les cloches sonnent réveillant la ville dans la brume de la nuit. Le capitaine **Hartmann** est sur le pied de guerre mobilisant le plus de miliciens. Une nouvelle fois, lui et le magistrat comptent profiter de cet évènement pour en tirer le plus de profit : le nouveau vote ayant lieu dans justement 2 jours.

L'enquête :

Elle est simple, les rumeurs d'un ogre dévorant des femmes vierges sont sur le bout des lèvres, mais elles ne collent pas avec les meurtres du chef des débardeurs (ce sont des hommes). Inspecter les corps révèle que les morsures sont différentes, il y aurait 2 assassins. Certains cadavres présentent aussi des traces de blessure nettes comme une lame, alors que d'autres sont plus sauvages, comme d'immenses griffes.

D'un autre côté, les débardeurs accusent les charretiers d'avoir fait appel à un démon pour les assassiner, et rapidement les regards se tournent vers la maison Teugen pour ses filiations passées avec les démons et les liens commerciaux qui les unissent. Malheureusement, le pire est à venir. La rumeur commence à circuler que **Janus Teugen** a été sacrifié pour l'invocation d'un démon...

L'arrivée de l'empereur :

Alors que tout le monde s'attend à l'arrivée de **l'empereur Karl Franz**, des messagers accourent, il a décidé d'annuler sa visite et se rend au château du seigneur électeur le **Graft Wilhelm Saponatheim**. Cependant, la **grande seigneuve juge Agatha von Bohrn** vient le remplacer pour entendre le verdict du conseil.

Seulement voilà, une cellule indépendante de la guilde des débardeurs a décidé d'assassiner **Carl Teugen** et de dénoncer les liens de corruptions entre lui, la milice et la guilde de charretier. Ce meurtre a lieu lors de l'accueil de la grande juge sur la grande place, une manifestation de colère servant de diversion pour éloigner la force vive de la milice. 3 hommes et 1 femme armés d'arbalètes tirent sur le patriarche qui meurt sur le coup.

Intervention :

Le rôle final des aventuriers se joue ici, en 2 temps. Le premier est de savoir s'ils interviennent durant la manifestation pour sauver Carl. S'ils y restent, vont-ils réussir à localiser les assassins ? S'ils surveillent, un simple test permet d'en localiser 1, voir 2 ou 3 si le succès est très important. S'ils sont paranoïaques et continuent à chercher d'autres tueurs, ils débusquent le dernier assassin sauvant ainsi **Carl Teugen**.

Le deuxième est leurs actions passées : selon la réussite de leurs différentes missions et leurs implications politiques, le nouveau préfet désigné est celui qu'ils ont soutenu. Cependant, si **Carl Teugen** meurt, le nouveau préfet ne sera ni **Bach**, ni **Hartmann**, mais **Frederika Rosenberg**, une personnalité de la cour d'Aldorf.

Les 3 capitaines :

Hartmann : ville haute. Veut être préfet.

Alaric Strausshoff : ville basse, dit la fosse. Membre du culte des nez cassés.

Goetz Bauer : le fleuve, dit la chaîne. Sans ambition.

Klaus Muller : commandant de Bögenhafen. Noble qui délègue à ses capitaines qui en profite.

Rumeurs :

Une troupe de théâtre s'installe pour quelques jours afin de célébrer l'arrivée de l'empereur. Cependant, elle embauche des mercenaires, pour assassiner un rival ?

