

# Election

Une campagne pour Warhammer V4

Cette campagne pour personnage débutant imbrique plusieurs scénarios et discute du remaniement du conseil du Reikland, chaque scénario prenant à partie l'un des seigneurs suprême. 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 :

- Suite à la mort du préfet de Bogenhafen, le seigneur suprême du jugement 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 seigneur suprême constable y fait des recherches à ce moment.
- Le comte électeur Marius Leitdorft sème la zizanie obligeant le seigneur suprême ambassadeur à intervenir.
- Le maître des lichs renforce son armée de mort-vivants dans les montagnes grises. Pour mettre un terme à ses exactions et trouver l'origine de son pouvoir, le seigneur suprême de la chancellerie 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 PJ sont nombreux et expérimentés, prenez la plus haute valeur. Si au contraire ils sont peu nombreux et inexpérimentés, le plus bas.



## Chevauché agitée

Cette introduction est la première partie du maître des liches. Les personnages sont originaires d'Altdorf et se rendent à Bogenhafen en calèche. Suite à l'attaque de bandit, ils se retrouvent à pied en pleine campagne. Leur route

les conduira à une auberge qui prend un malin plaisir à détrousser les voyageurs opulents. Il se trouve aussi que cette famille d'aubergiste travaille pour le maître des liches qui leur achète les cadavres des défunts...

### Première partie : rencontre

Une fois les personnages nouvellement créés, ils partent d'Altdorf pour se rendre à Bogenhafen. N'ayant sans doute aucuns chevaux, ils s'y rendent en calèche. Demandez à chacun pourquoi ils y vont, cela fait partie de leurs ambitions personnelles.

Dans la calèche, il y a 6 personnes en comptant les personnages :

Les PNJ principaux sont Brida von Baum une petite fille accompagnée de sa nourrice Madalena Eberbayer. Elles se rendent à Bogenhafen pour voir la tante de Brida : Paternella Ruggbroder. Si les PJ sont trop nombreux, Brida sera sur les genoux de Madalena.

En personnage secondaire, s'il n'y a pas assez de personnage : un elf scribe, Ravandil. Une artiste naine, Thylda et un bonepicker, Wolfgang. Leur comportement n'est pas pris en compte dans cette partie.

La calèche est conduite par Wilhelm secondé par Otto. Deux cavaliers escortent la calèche contre les dangers.

La pluie est battante rendant le ciel sombre et les chevaux sont fouettés pour aller au plus vite. Malheureusement, 4 à 8 brigands (brigand) attaquent la calèche tuant un cavalier avec leurs arbalètes. Aux personnages de réagir à cet assaut.

Le but des brigands est de piller les gens et de voler la calèche. Par conséquent, ils ne tueront pas ceux qui se rendent et ils n'achèveront pas les blessés. De même, s'il y a 2 morts dans leur rang, ils s'enfuient. Si les personnages s'en sortent trop bien, la calèche fait une embardée et se renverse, blessant un cheval et brisant l'essieu.

#### PNJs importants :

Brida, la nièce.  
Madalena, la nourrice.

#### Vaincre les brigands :

L'exploit est vanté par Brida à sa tante Paternella.

#### En cas d'échec :

Le campement de brigand sera plus nombreux.

#### Ambitions :

Aider Brida à rejoindre sa tante, regagner Bogenhafen, se venger des brigands, protéger Brida, conter fleurette à Madalena, trouver une arme digne de ce nom, dresser un cheval, etc.





## Deuxième partie : l'auberge de l'arbre gris

Que les personnages suivent la route ou partent dans la forêt, ils croisent une petite route qui mène à une auberge qui dégage une douce chaleur. Devant le froid, la pluie et la nuit tombant brutalement, ils devraient s'y rendre.

C'est une auberge des plus classiques qui sert de relais. Malheureusement, elle est mal agencée et suite à la construction du canal de Weisbruck et à la construction d'une nouvelle auberge concurrente à quelques lieux, les calèches s'arrêtent de moins en moins ici et les voyageurs se font de plus en plus rare.

### La famille Hirsh :

La famille Hirsh tient l'auberge de l'Arbre gris de père en fils. Quatre générations y vivent :

Eckhart : 68 ans, le doyen en fauteuil roulant qui ne travaille plus mais bave.

Felix : 44 ans, le propriétaire. Bon gros vivant souriant.

Gretchen : 38 ans, sa femme. Petite et maigrichonne qui fait la cuisine et trompe son mari avec son beau-frère rudiger.

Rudiger : 40 ans, son frère. Le frère paresseux qui s'occupe de l'écurie et couche avec sa femme gretchen.

Ulrich : 21 ans, son fils, un petit nerveux qui inculque les bonnes manières à son fils eckhart junior en le frappant.

Elfrida : 20 ans, sa belle-fille plutôt grasse et aide à la cuisine quand elle ne s'occupe pas de ses enfants.

Dieter : 18 ans, son fils idiot qui sert les plats et boissons avec un rire nié.

Konrad : 17 ans, son fils prodige qui tient les comptes de l'auberge.

Eckhart junior : 5 ans, son petit-fils qui court partout.

Johann : 2 ans, le dernier né braillard.

### La petite histoire :

Un couple est présent dans l'auberge : Konrad et Theodora heberhoff, des fanatiques se faisant passer pour des artistes pour débusquer le chaos. Ils ne seront pas déçus.

Il y a quelques années, face aux semaines de vaches maigres, Felix décida de tremper dans le crime en tuant ses clients. Les cadavres étaient laissés dans la forêt pour faire croire à des attaques d'homme bête. Mais récemment Konrad eu l'idée de vendre les cadavres.

La veille, un marchand et son escorte arriva et fit les frais de l'auberge. Leurs cadavres furent entreposés dans le sellier et alors que Konrad se préparait à les livrer, les Heberhoff arrivèrent. Ne voulant pas rater une si belle occasion, son père lui demanda de retarder son voyage. C'est alors que les personnages arrivèrent.

### Descriptif :

Des traces de combat sont visibles à l'extérieur. Elles ont été marquées pour faire croire que l'auberge était victime d'homme bête. Interroger, les Hirsh diront que les soldats du Reik les ont terrassés mais il faut être prudent.

C'est une grande auberge peu fréquentée qui tombe en ruine. Elle peut accueillir 30 clients et l'écurie 10 bêtes. La famille dort dans une aile qui leur est désormais réservée. Dans l'écurie, c'est le bazar, seul un espace est aménagé pour 4 chevaux sachant qu'ils possèdent 2 chevaux et une charrette.

Les Heberhoff recherchent des hérétiques. Selon le comportement des personnages, ils seront leur cible et les interrogeront.

La famille Hirsh risque d'être dépassée par le nombre et elle peut se montrer maladroite par moment.

### PNJs importants :

Les Hirsh :  
Felix, le propriétaire.  
Gretchen,  
l'empoisonneuse.  
Konrad, le malin.  
Eckhart junior, le gamin.  
Dieter, l'idiot.  
Eckhart, le doyen.  
Rudiger, le paresseux.  
Ulrich, le nerveux.  
Elfrida, la mère.  
Johann, le bébé.

Les Heberhoff :  
Konrad, le vantard.  
Theodora, l'inquisitrice.

### Important :

Les marques à l'auberge.  
Les Heberhoff suspectent les PJs et sont empoisonnés.  
Les Hirsh attaquent la nuit.  
Si les personnages interviennent, Eckhart junior arrive.

### Rumeurs :

Des hommes bêtes vivent dans la forêt et kidnappent des vierges à la nouvelle lune.

L'auberge de la grande route s'est retrouvé infesté par des punaises, une malédiction des seigneurs de la ruine.

Le chevalier feuerthal protège la grande avec ses hommes mais il serait tombe malade de la peste noire.

L'empereur prévoit de partir en bretonie et fera escale dans cette auberge.

Le concile de Bogenhafen se réunit suite à la mort de Werner Haagen, tué par des assassins skaven au service des Teugen.

## Récit des évènements :

Les Heberhoff chantent pour la famille en attendant d'être servi d'un bon repas bien chaud.

Gretchen prépare le repas en prenant soin d'y verser du poison.

Le but des Heberhoff est de dénicher le chaos. Ils pensent pouvoir fouiller l'auberge après minuit mais ils seront morts avant.

Si les personnages participent au repas, ils s'empoisonnent... par chance, la marmite ne peut pas nourrir tout le monde et Gretchen n'a plus assez de poison.

Afin d'éviter les problèmes, Felix félicitera les artistes et réservera la marmite pour eux. Gretchen et Elfrida en prépareront une autre pour les PJs, mais de moins bonne qualité. Ou de meilleure qualité s'ils y mettent le prix.

Une fois tout le monde couché et un long moment passé, Rudiger, Ulrich et Conrad partiront s'occuper des Heberhoff. Gretchen et Felix feront le guet. Le poison faisant effet dans la douleur, les personnages pourront entendre des râles. Par chance, les fanatiques possèdent un antipoison (vomitif) qui les sauvera mais ils resteront très faible. Sans l'intervention des PJ, ils mourront.

Si les personnages interviennent, Felix va les rencontrer pendant que Gretchen par voir ses enfants. Il s'excusera du bruit et leur demandera s'ils n'ont pas de crampe d'estomac, la viande semble être avariée... Gretchen est partie donner des soins aux Heberhoff.

Echcart junior arrive à ce moment en criant papi et riant à moitié nu, sa mère Elfrida lui courant après. Mais les Heberhoff crieront une nouvelle fois pour alerter les PJ.

Si les survivants ont consommé du poison, toute la famille Hirsh décide de les attaquer durant leur sommeil (sauf les enfants). Elfrida et Dieter resteront plutôt en retrait.

## Et après ?

Si les personnages sont en mauvaise posture face à la famille Hirsh, des soldats du Reik interviennent. Ils sont avec les Heberhoff et viennent les secourir.

Si les personnages ont simplement fuit, les Hirsh les laissent partir dans la noirceur de la forêt. Conrad se débarrasse rapidement des cadavres.

Si les personnages ont le dessus sur les Hirsh en tuant Felix, Gretchen ou Konrad, ils se rendent ou s'enfuient s'ils risquent leur vie. Ulrich de son côté se bat jusqu'au bout.

Fouiller l'auberge révèle une pièce contenant les biens de leurs anciennes victimes, principalement des habits. Un coffre caché sous un plancher enferme 6 pièces d'argent et une centaine de pièce de cuivres. Dans le sellier se trouve 3 cadavres enroulés dans des draps, Gottfried Grosswald de Weissbruck, un marchand avec son serviteur et sa garde du corps. Ils se rendaient à Bogenhafen pour prendre une cargaison auprès de la famille Teugen. Une lettre attestant qu'ils sont au service de la famille Teugen de Weissbruck se trouve dans un coin avec leurs affaires qui n'ont pas encore été trillées, dont une épée.

Enfin dans la chambre de Konrad, il y a le plastron de la garde du corps, une épée, une caissette avec une dizaine de pièces d'argent, quelques bijoux dont la moitié n'a aucune valeur et surtout un carnet de comptabilité et des correspondances avec Maitre L qui lui achète des cadavres...

## Conclusion :

Ceci conclue la *Chevauché agitée*. De toute évidence, les personnages vont terminer leur route à Bogenhafen. Pour éviter la ligne droite, mettez-y 1 ou 2 évènements.

Les hirsh sont vaincus :  
L'armée de Maitre L sera moins importante.

Les Heberhoff survivent :  
le couple pourra aider contre le vampire Antoine von Carstein.

Ambitions :  
Découvrir qui est maitre L, se venger des Hirsh, prendre en main l'auberge, s'occuper des enfants Hirsh, aller voir la famille Teugen, se faire passer pour le marchand Grosswald, faire part à l'église de Sigmar que les Heberhoff sont morts, etc.

Evènements :  
Un chariot est sur le côté, le cheval qui le tire boite.  
  
Un cheval à l'orée de la forêt avec un cadavre dessus.  
  
Une grande caravane de Kieslev passe.  
  
Six soldats épuisés et un seul cheval.