

Une Nainfestion

Préparation :

A – Localisation de l'action :

Le scénario est prévu pour se dérouler dans la forteresse de Zhufbar et dans les montagnes environnantes mais il peut très bien être adapté pour se dérouler dans n'importe quelle forteresse naine située dans les montagnes. Les PJ's séjournent actuellement en tant qu'invité de confiance dans la forteresse suite à un précédent scénario.

B – L'intrigue :

Alors que plusieurs membres de la guilde des guérisseurs ont dû s'absenter pour Karaz-A-Karak en urgence afin d'éliminer au plus vite une épidémie qui a commencé là-bas, les membres restants tombent malades les uns après les autres sans aucune explication.

C – Les PJ's :

Le scénario est prévu pour un ou deux joueurs lettrés ayant une carrière actuelle ou ancienne en rapport avec la médecine ou les poisons. Étant donné que les PJ's sont constamment accompagnés de PNJ's nains qui les surveillent dans la forteresse, il n'est pas nécessaire d'avoir des combattants dans le groupe pour ce scénario. Pour chaque PJ, il y a un garde nain qui l'accompagne de partout. S'il y en a quand même, vous pouvez augmenter le nombre d'ennemis (et la puissance si ce sont des combattants expérimentés) lorsqu'il y en a uniquement.

D – Zhufbar :

Description :

Zhufbar ("Porte du Torrent") est située dans un profond canyon aux parois vertigineuses creusées par la cascade assourdissante provenant du lac Noir (Drazb Varn). Des milliers de roues à eau actionnent d'immenses marteaux-pilons, presses, tamis, perceuses, soufflets de forge et autres mécanismes. Le vacarme de l'eau et des machineries naines remplit tout le canyon et résonne contre ses parois. La nuit, les feux de centaines de hauts-fourneaux illuminent l'ensemble.

Contrairement aux autres citadelles, Zhufbar a, dès le départ, été conçue comme un centre industriel. Le sanctuaire principal de la Guilde des Engingneurs est installé ici. La guilde a un tel statut que le Maître de Guilde des Engingneurs de Zhufbar, Grimli Poing de Fer du clan Barakgrund, siège au conseil du roi. Les engingneurs de Zhufbar sont un peu plus téméraires et novateurs que ceux de la loge capitale de Karaz-a-Karak. La plupart des lourdes machines industrielles utilisées dans les autres citadelles ont d'ailleurs été conçues et testées à Zhufbar, les machines hydrauliques et les pompes



Roue à Aube

qui servent à assécher les mines inondées en particulier. L'essentiel des produits nécessaires au quotidien, nourriture, habits et autres, sont achetés à d'autres communautés ou auprès des humains de l'Empire.

Zhufbar est dirigée par le roi Morgrim Forge du clan Karangaz et son épouse, la reine Lenka. Comme la plupart des clans nobles, les Karangaz peuvent affirmer descendre en ligne directe de Grungni. Un oratoire dédié à ce dieu ancestral se trouve dans chacune des grandes cavernes de Zhufbar. Pendant l'âge d'or, la population de Zhufbar comptait 125000 personnes - plus du tiers de celle de Karaz-a-Karak. Mais des siècles de guerre ont considérablement réduit la population de cette fière citadelle. De lourdes portes de fer protègent les habitants de Zhufbar des tribus orques et gobelines qui infestent les montagnes environnantes. Zhufbar est menacée par les peaux-vertes à la surface et par les skavens dans le sous-sol. Cet état de siège permanent a transformé la mentalité des nains du cru, et la plupart des visiteurs logent dans la citadelle de surface. La partie intérieure n'est accessible qu'aux nains et aux Amis des Nains dignes de confiance — ces derniers sont malgré tout accompagnés en permanence d'une escorte. Quiconque est surpris en train de voler les secrets industriels de Zhufbar est envoyé dans la montagne infestée d'orques avec un pagne et une dague pour tout équipement.

Communications :

Une petite piste de montagne part des portes de Zhufbar vers le nord-ouest et la province impériale de Sylvanie. Une route pavée remonte le long du torrent sur quelques centaines de mètres et se termine devant une grande porte de fer à flanc de montagne, près de la cascade. La Porte de Grimbar, protégée par de puissantes runes, scelle l'accès de la Voie Souterraine. On ne peut l'ouvrir de l'extérieur qu'avec un jeu de quatre clés : le roi, la reine, le maître de la guilde des engingneurs et le péage de l'île de Zbufbar en détiennent chacun une. De l'intérieur, en revanche, elle s'ouvre sans difficulté. La porte est conçue pour se refermer et se verrouiller automatiquement. Des runes de détection de l'ennemi, placées à l'intérieur, irradient une lueur rougeâtre quand des orques ou des gobelins sont à moins de 30 mètres de la porte, ce qui permet d'éviter les éventuelles embuscades. Au fil des ans, les nains de Zbufbar ont scellé tous les tunnels menant à Karak Varn et les mines donnant sur des tunnels Skavens. Des rondes fréquentes permettent d'assurer la sécurité du complexe souterrain, mais les niveaux les plus profonds résonnent régulièrement des affrontements avec les hommes-rats. La richesse minérale des profondeurs est cependant telle qu'il n'est pas question d'abandonner les mines aux Skavens.

Guilde des guérisseurs :

Cette petite guilde remonte à la déesse ancestrale Valaya. Elle couvre tous les aspects des arts médicaux et regroupe herboristes, médecins, pharmaciens et chirurgiens. Chaque loge gère une infirmerie dans sa citadelle. D'une propreté irréprochable, ces dispensaires efficacement dirigés affichent un taux de réussite chirurgicale qui fait rêver les humains. En plus d'une occasion, des dirigeants humains ont envoyé des émissaires à la guilde des guérisseurs pour demander qu'un chirurgien nain vienne les soigner, au lieu de s'en remettre aux scieurs d'os de leur race.

Les guérisseurs font aussi de fréquents déplacements vers les colonies et mines de moindre importance et accompagnent les armées sur le champ de bataille. Certains, principalement des herboristes et des apothicaires, résident en permanence dans les communautés les plus modestes.

Dans la théorie médicale naine, le corps est une machine qui fonctionne selon un plan, qui casse de certaines manières prévisibles et qui peut être réparé en appliquant les techniques appropriées. Cette approche diffère sensiblement des théories modernes humaines, qui associent humeurs, aspects astrologiques et équilibres alchimiques. Comme les guérisseurs nains et humains communiquent peu, le sujet n'a guère été l'objet de débat.

Chap. I – L'infection :

A – Un réveil difficile :

Une journée (ou moins s'ils sont arrivés en cours de journée) s'est écoulé depuis leur arrivé et l'heure du banquet est arrivée. Une bière naine de très bonne qualité (*ce n'est pas de la XXXXXX ou de la Dark Bitter de Josef Bugman, mais elle est quand même excellente*) coule à flot et de l'excellente nourriture est servie une bonne partie de la nuit, jusqu'à ce que tout le monde tombe sous les effets de l'alcool ou sous le poids de la nourriture dans le ventre. Le lendemain matin, l'un des PJs non-nain (ou un PNJ non-nain s'il y en a dans le groupe) se réveille avec une douleur monstrueuse dans le ventre : il ne parvient même pas à se lever.

Si un PJ à la compétence « Pathologie », il pourra, avec un test d'Int réussi, déterminer qu'il s'agit d'une indigestion suite à trop grande consommation de nourriture et/ou d'alcool : « L'abus des bonnes choses est dangereux pour la santé ». Si le PJ a le nécessaire pour soigner les indigestions, ce ne sera pas assez puissant à cause de l'alcool nain (on va dire). Il faut bien que le PJ aille voir la guilde des guérisseurs.

Expérience :

→ Déterminer la cause de la douleur : 5 XP

B – Y a-t-il un médecin à bord :

En se renseignant un peu, le PJ apprendra que la guilde des guérisseurs, qui rassemble médecin, chirurgien, herboriste, apothicaire et autre, aura certainement tout le nécessaire pour soigner ce pauvre PJ/PNJ. Etant donné que les PJs ne peuvent se balader tout seul dans les couloirs de la forteresse, les gardes pourront guider les PJs jusqu'à la guilde des guérisseurs.

Arrivé près de l'infirmierie, plusieurs nains courent dans tous les sens : c'est la panique. Un garde qui accompagne les PJs en interpellera un pour lui demander ce qu'il se passe et sans se rendre compte que les PJs sont présents, il répondra « C'est la catastrophe ! Tous les membres de la guilde des guérisseurs sont tombés malades avant de s'évanouir. Nous cherchons actuellement dans les autres guildes quelqu'un avec assez de connaissances pour les soigner ! ».

C'est là que le PJ devrait normalement se manifester en proposant son aide.

Expérience :

→ Aider les Nains à trouver l'origine du problème : 5 XP

C – Un examen de fortune :

Avec un peu de réticences, le nain accepte l'aide des PJs et demande au garde de l'amener dans l'infirmierie. Dans l'infirmierie, 15 nains (à modifier suivant où le scénario se situe, dans une petite forteresse naine, 5 nains seraient le maximum) sont dans des lits et plusieurs nains essaient de les réveiller ou de chercher la cause de ce coma mais en vain. En plus des PJs, il y a deux autres nains qui arrivent avec quelques connaissances : Algrim Lunnson et Kazadar Grumson respectivement un ranger et un chasseur qui viennent juste de revenir dans la forteresse.

Les nains ont été empoisonnés par du venin d'araignée des forêts (les victimes sont paralysées) et infectés par une maladie cardiovasculaire ce qui empêche toutes prises d'antipoison ou de médicaments par voie orale. Leur vie est en danger : les voies respiratoires sont obstruées, les poumons et le cœur fonctionnent mal à cause de la paralysie.

Avec « Pathologie », le PJ pourra déterminer l'infection s'il réussit un test d'Int.

Avec « Préparation des poisons », le PJ pourra déterminer l'empoisonnement s'il réussit un test d'Int.

S'il n'a qu'un seul des deux, il saura qu'il y a quelque chose d'autre en plus de celui qu'il a déterminé.

C'est en discutant avec Algrim et Kazadar qui ont quelques connaissances que vous arrivez à découvrir le remède qui va permettre de guérir les nains infectés (test d'Int pour déterminer la participation des PJs). Si le poison n'est pas retiré rapidement, les nains ne vont arriver à respirer et le seul moyen de les maintenir en vie est de leur faire un massage cardiaque pour forcer la respiration jusqu'à ce qu'un remède soit prêt.

Il ne faudra pas hésiter à mettre la pression aux PJs, pour qu'ils ressentent l'urgence !

Expérience :

- Découvrir la pathologie : 5 XP
- Découvrir l'empoisonnement : 5 XP
- Participation à la découverte du remède : 10 XP
- Soigner le poison des nains : 2 XP / nain
- Soigner la maladie des nains : 2 XP / nain

D – Un examen approfondi :

Lors de l'examen d'un des nains dans le coma, avec un test d'I-20 réussi, les PJs pourront découvrir une fine aiguille dans son coup. Ils pourront alors découvrir que tous les nains dans le coma ont une aiguille quelque part.

Expérience :

- Découvrir l'aiguille empoisonnée : 5 XP

E – L'intrus :

Mais pendant ce temps, dans l'ombre, la menace continue d'agir : un assassin Skaven (pour racheter une faute qu'il a commis, il a infiltré une forteresse naine afin de semer le plus de mort possible sans l'équipement habituel des assassins) continue de lancer les aiguilles empoisonnées sur les nains lorsqu'il ne risque pas de se faire repérer. De temps en temps, d'autres nains commenceront par être engourdi, puis auront du mal à respirer pour au final tomber par terre dans le coma.

Il contaminera les nains jusqu'à ce qu'il se fasse repérer. A ce moment-là, s'ils ne sont pas trop nombreux, il combattra, sinon, il tentera de s'échapper.

Expérience :

- Trouver le Skaven assassin : 5 XP
- Eliminer le Skaven assassin : 10 XP

Assassin Skaven du clan Eshin :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
XP : 17	6	59	53	4	4	13	80	3	59	53	42	51	50	19

Compétences :

- Fuite
- Vision nocturne 35 m
- Bagarre
- Coups précis
- Coups puissants
- Coups assommants
- Arts martiaux
- Double esquive
- Acrobaties
- Escalade
- Déplacement silencieux partout
- Camouflage partout
- Désarmement
- Combat à deux armes (2ème main à -10 en CC)
- Armes de spé. : Sarbacane

Equipements :

- 2 Épées skaven améliorées (+3Prd / +3I / +1CC).
- Poison sur les 2 épées (si blessure infligée, test d'E à faire. Si Test d'E raté : -10 en CC, CT et I cumulable pendant 1D3 heures. Si une caractéristique est réduite à 0, inconscient jusqu'à ce que le poison soit dissipé)
- Sarbacane avec 17 fléchettes empoisonnées



Nain guerrier (profil type) :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	4	41	32	4	4	6	20	1	37	51	45	46	34	22

Compétences :

- Vision nocturne 50 m
- Bagarre
- Coups assommants
- Coups puissants
- Esquive
- Désarmement
- Pistage
- Armes de spé. : Armes à 2 mains
- Exploitation minière

Equipements :

- Hache de guerre naine
- Côte de mailles naine complète (2 PA partout)
- Casque (+2 PA tête)
- Bouclier nain (+20 en parade / 1D6+1 dégâts parés)



Algrim Lunnson, Ranger :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	4	57*	34	5*	4	6	23	2*	34	54*	33	56	43	26

Compétences :

- Vision nocturne 50 m
- Bagarre
- Coups précis
- Coups puissants
- Esquive
- Déplacement silencieux rural
- Pistage
- Armes de spé. : Armes à 2 mains
- Exploitation minière
- Identification des poisons

Equipements :

- Hache à 2 mains naine
- Côte de mailles naine (2 PA au Tronc)
- Casque
- Arbalète + carquois avec 13 carreaux



Kazadar Grumson, Chasseur :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	3	39	48*	2	4	8*	26*	1	41*	56	36	54	41	26

Compétences :

- Acuité visuelle
- Soins des animaux
- Vision nocturne 50 m
- Chasse
- Connaissance des animaux
- Déplacement silencieux rural
- Camouflage rural
- Pictographie
- Exploitation minière
- Pistage
- Identification des plantes

Equipements :

- Hache de guerre naine
- Gilet de cuir (1 PA au Tronc)
- Arbalète + carquois avec 19 carreaux



Chap. II – L'expédition :

A – Préparation de l'expédition :

Afin d'éliminer la maladie et le poison, il faut effectuer un mélange de différentes plantes qui sera appliqué sur le torse des nains. La plupart des ingrédients et plantes nécessaires peuvent être trouvées dans la loge de la guilde des guérisseurs, toutefois, les 3 plantes ci-dessous ne sont pas présentes et devront être trouvés.

- Si le poison a pu être éliminé (magiquement par exemple), la liste sera considérablement diminuée et le lotus blanc ne sera pas nécessaire.

- Si la maladie a pu être soignée (magiquement par exemple), la liste sera considérablement diminuée et l'Aide d'Angyars ne sera pas nécessaire.

- Si les deux sont soignés, il sera quand nécessaire de trouver de l'Hellébore afin de remettre les nains complètement sur pied mais l'urgence n'est plus de la partie.

- Lotus blanc (eaux fraîches des lacs et étangs – Printemps ou automne – Rare) : 10% / 1D100x25 tours

- Aide d'Angyars (Collines, Montagnes – hivers – Courant → Rare) : 15% / 1D100x20 tours

- Hellébore (Montagnes – Tout sauf hiver – Rare) : 15% / 1D100x20 tours

3 groupes sont créés pour trouver les plantes nécessaires. Dans chaque groupe, il y aura 2 guerriers nains et 1 PNJ ou PJ qui connaît les plantes. Chaque groupe ira dans une zone différente afin d'avoir plus de chance de trouver les plantes nécessaires. Si un groupe revient avec les plantes nécessaires, une détonation que les nains pourront reconnaître retentira dans les montagnes, avertissant les 2 autres groupes que les plantes ont été trouvées.

S'il faut du Lotus Blanc, ce sera un groupe de PNJ qui ira les chercher près du lac noir.

A cotés de chaque plante se trouve le pourcentage de chance d'en trouver pour un temps de recherche donné.

Le groupe de PNJ qui s'occupera du Lotus Blanc mettra un peu plus de temps que les autres à revenir : bien que la zone de recherche soit réduite, la plante est plus dure à trouver.

Ce sera au MJ à gérer le temps passé par chaque groupe afin de déterminer qui revient en premier. Si les PJs sont des spécialistes des plantes et des montagnes, ils auront de grandes chances de revenir en premier.

Expérience :

→ Trouver les plantes nécessaires : 10 XP

→ Revenir avec les plantes avant les 2 autres groupes : 10 XP

B – Mauvaise rencontre :

Si le groupe ou se trouve les PJs ne rencontrait pas d'obstacle, il lui sera trop facile de trouver les plantes nécessaires. En plus des éventuelles rencontres aléatoires tirées chaque heure, le groupe des PJs se fera attaquer par un groupe de 4 orques sauvages en quête de sang.

De part leur haine des nains, les orques attaqueront en priorité les nains du groupe, pour finir ensuite avec les autres races. Si un adversaire non nain leur pose un problème sérieux, ils se retourneront quand même vers lui en ignorant les nains.

Expérience :

→ Se débarrasser du groupe d'orque : 10 XP

Orque sauvage (profil type) :

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
XP : 8	4	35	25	3	4	9	20	1	25	29	17	33	29	16

Compétences :

- Vision nocturne 10 m
- Bagarre
- Coups puissants

Equipements :

- Hache de guerre naine
- Côte de mailles naine complète (2 PA partout)
- Casque (+2 PA tête)
- Bouclier nain (+20 en parade / 1D6+1 dégâts parés)



Réactions psychologique et règles spéciales :

- Haine des nains
- Animosité envers les peaux-vertes
- Ignorent la panique des gobelins

- Frénésie à partir du moment qu'il charge un ennemie (+1 de dégâts infligés / -1 de dégâts subis) mais différencie les "amis" des ennemis.
- Tatouages protecteurs (Aura magique de 1 PA partout)

Chap. III – Epilogue :

A – Les nains sauvés :

Lorsque le premier groupe revient dans la citadelle, il commencera à créer le remède avant l'arrivée des autres groupes afin de gagner du temps (à voir s'il a tous les ingrédients et si les PJ's penseront à prendre de l'avance).

Le MJ devra déterminer si les nains ont réussi à suivre pendant le temps de recherche sachant qu'au plus les groupes ont mis du temps, au plus il y a de chance d'avoir des morts.

B – Récompenses :

Suivant la participation des PJ's, les nains pourront plus ou moins récompenser les PJ's. Ce sera au MJ de déterminer quelle récompense sera la meilleure en fonction de la participation des PJ's. S'ils sont plusieurs, ce sera les nains qui donneront la récompense au plus méritant et donneront un lot de compensation aux autres (quelques bijoux de faibles valeurs pour les nains, 10-50 CO par bijou).

Avec une participation très active avec tous les nains sauvés, le PJ principal pourra recevoir un bijou de très bonne facture (d'une valeur de 500 CO très difficilement vendable dû à son coût important) ou bien la hache de Frappe Mineure (+5 CC avec cette arme uniquement).

Expérience :

→ Participation à la création du remède : 20 XP

→ Nains sauvés : 50 XP (-5 XP par nain mort)

→ Interprétation du joueur : 50 XP

L'XP des Nains sauvés et le malus d'XP en cas de mort des nains peuvent être revus à la hausse ou à la baisse si le nombre de nains affecté est change.

Réputation :

→ Zhufbar : +10 (-1 par nain mort)

→ Forteresse naine plus petite : +25 (-2 par nain mort)

Au plus la forteresse naine est petite, au plus la réputation monte vite, car les exploits (et les échecs) sont plus facilement le tour de la ville.