

# On recherche de courageux aventuriers!

**Ê**tes-vous prêt à entreprendre une existence périlleuse emplie de frissons? Sauriez-vous faire la différence entre une secte indicible et un cercle de gentilshommes? Accepterez-vous de vous aventurer dans les plus sombres recoins de l'Empire pour y affronter des horreurs inimaginables, avec pour seules armes votre épée et votre jugeot? Si votre réponse est assurément oui, nous avons du travail à vous proposer. Cependant, nous ne saurions être tenus pour responsables d'éventuels démembrements et autres descentes dans les affres de la folie...



La Crypte des Secrets est un recueil d'aventures pour Warhammer, le Jeu de Rôle. Les meneurs de jeu y trouveront six scénarios livrés clés en main accompagnés de profils de PNJ, de cartes et d'aides de jeu.

## Dans ce volume vous trouverez

- Les Raisins de la Colère: quand l'amour tourne au vinaigre, la vengeance est parfois des plus douces.
- Pour l'Amour ou l'Argent: quand une jeune femme apprend une difficile leçon d'amour... et de corruption.
- La Maison de l'Horreur: quand un mal ancien doit être défait.
- Une Nuit Agitée aux Trois Plumes: quand une paisible soirée passée au coin de lâtre d'une auberge se révèle des plus fertiles en événements.
- Leurre des Comtes: quand les dernières volontés d'un jeune noble conduisent aux périls d'un étrange manoir.
- Le Boucher connaît la Musique: quand un simple enlèvement débouche sur une intrigue horrifiante.

La Crypte des Secrets s'insérera parfaitement au sein de votre campagne ou permettra d'en débiter une nouvelle. Affûtez votre épée et faites en sorte que vos nerfs ne vous lâchent pas...



Découvrez les sites Warhammer en français: [www.warhammerjdr.com](http://www.warhammerjdr.com); en anglais: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)



Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque

INTERDITE

Prix public: 27,50 €



# LE JEU DE RÔLE LA CRYPTÉ DES SECRETS

— VERSION ORIGINALE —

Conception et rédaction: *Ben Counter, Graeme Davis,  
Brian E. Kirby, Nathán Greavey et Carl Sargent*

Ajouts: *Kate Flack et Chris Pramas*

Mises à jour à la nouvelle édition: *Brian E. Kirby*

Développement: *Chris Pramas*

Relecture: *Evan Sass*

Conception et direction artistique: *Hal Mangold*

Illustration de couverture: *Karl Kopinsky*

Logo de WJDR: *Darius Hinks*

Illustrations intérieures: *Tony Ackland, Russ Nicholson, Tony Parker*

Cartographie: *Shaun Brown, Charles Elliot, «H»*

Responsable du développement: *Kate Flack*

Responsable du projet: *Ewan Lamont*

Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

— VERSION FRANÇAISE —

Responsable de gamme Warhammer: *Mathieu Saintout*

Directeur de collection jeux: *Patrick Renault*

Conception graphique française: *Igor Polouchine*

Maquette française: *Mathieu Saintout*

Traduction: *Nathalie Huet, Sandy Julien, Dominique Lacrouts pour KANEDA*

Corrections: *Julien Drouet, Michaël Croitoriu, Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour KANEDA*



Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries  
Première édition française, Juin 2007.  
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



**BL Publishing**  
Games Workshop, Ltd  
Willow Road  
Nottingham  
NG7 2WS, UK

**Bibliothèque  
INTERDITE**

**Bibliothèque Interdite**  
55 rue Sainte Anne  
75002 Paris, France  
SARL au capital de 8000€  
RCS Paris B 478 971 963

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJDR, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2007, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de Green Ronin Publishing et sont utilisées avec leur permission.

ISBN: 2-9521728-3-8

Site de Warhammer, le jeu de rôle: [www.warhammerjr.fr](http://www.warhammerjr.fr)

Site de Bibliothèque Interdite: [www.bibliothequeinterdite.fr](http://www.bibliothequeinterdite.fr)

Site de Black Industries: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Site de Green Ronin: [www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

**Playtesteurs:** Tim Carr, Bruce Harlick, Jess Lebow, Nicole Lindroos, Evan Sass, James Aitken, John Johnson, Robert Lawson, Kim Pratt, Simon Butler, Kate Flack, Ewan Lamont, Erik Mogensen,

Nelson, Chris Lucas, Joris Bertens, Che Webster, Gabrio Tolentino, Pete Grady, Ian Revill

# INTRODUCTION

**B**ienvenue dans *La Crypte des Secrets*, le premier recueil de scénarios pour la nouvelle édition de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. La création d'aventures demande toujours un gros travail de la part du MJ et nous avons voulu lui faciliter la tâche! *La Crypte des Secrets* renferme six scénarios prêts à jouer. Trois d'entre eux sont des mises à jour de classiques de l'édition originale de *WJDR*, mais les trois autres sont totalement inédits. Tous vous plongeront rapidement dans le monde cruel de *Warhammer*.

Les vieilles aventures sont *Une Nuit agitée aux Trois Plumes* de Graeme Davis (originellement publiée dans *White Dwarf anglais #94*), *Les Raisins de la Colère* de Carl Sargent (originellement publiée dans *White Dwarf anglais #98*) et *La Maison de l'Horreur* (déjà parue dans le recueil de scénarios *Repose Sans Paix*). Brian E. Kirby s'est chargé de les remettre au goût du jour pour la nouvelle édition. M. Kirby a également écrit *Pour l'Amour ou l'Argent*, l'une des nouvelles aventures. Les deux autres sont *Leurre des Comtes* de Ben Counter et *Le Boucher connaît la Musique* de Nathan Greavey. Ces scénarios abordent divers styles de jeu, de l'investigation à l'intrigue en passant par l'horreur et le combat.

Avant de vous y plonger, permettez-moi de faire quelques commentaires. Premièrement, nous avons fait en sorte que ces aventures puissent se dérouler à peu près n'importe où et n'importe quand. Vous pouvez donc les intégrer en divers lieux et à différentes périodes de l'histoire de l'Empire. Par exemple, nul besoin de savoir si la Tempête du Chaos s'est déjà déroulée pour les jouer. Cela permet de les intégrer dans toute campagne déjà lancée. Songez cependant au contexte de votre campagne avant de vous y attaquer. En effet, en ajoutant une rencontre ici où là pour souligner le lieu et le moment que vous aurez choisis, l'intégration de ces aventures n'en sera que plus facile.

Songez également à la façon dont vous allez gérer les compétences sociales car vos joueurs seront amenés à effectuer de nombreux tests de Charisme et de Commérage, qu'ils soient précisés dans le corps du texte ou non. L'équilibre entre interprétation et jets de dés est précaire

et différent pour chaque groupe de joueurs. Certains n'effectuent jamais de tests de compétences sociales, préférant laisser le sort de chaque rencontre à la qualité de leur interprétation. C'est une bonne approche, surtout si vos joueurs sont de nature prolixes. Cependant, certains joueurs qui ne sont pas toujours à l'aise avec les mots souhaitent incarner un personnage particulièrement éloquent. Dans ce cas, laissez leurs compétences faire le travail. Cela ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas faire de tentatives d'interprétation, mais ne les pénalisez pas simplement parce qu'ils ne sont pas de grands orateurs.

Si vous souhaitez jouer *En Passant par la Drakwald* (cf. Chapitre 12 du livre de règles) et enchaîner avec *Les Voies de la damnation: les Cendres de Middenheim*, plusieurs de ces aventures feront office de transitions. Dans ce cas, nous vous conseillons plus particulièrement *Leurre des Comtes* et *Les Raisins de la Colère*. *Leurre des Comtes* s'insérera parfaitement à la suite d'*En Passant par la Drakwald*, avant que les personnages n'atteignent Middenheim. Après tout, il n'y a rien d'étonnant à tomber sur un voyageur terrassé par des hommes-bêtes dans la Drakwald! Pritzstock, qui est le théâtre des événements des *Raisins de la Colère*, ne se situe pas bien loin de Middenheim. Une fausse piste saura tirer les personnages de la ville et les entraîner dans cette aventure.

Si vous entamez une nouvelle campagne, reportez-vous au *Boucher connaît la Musique*. Cette histoire débute par un simple enlèvement, mais elle aborde ensuite les thèmes chers à *Warhammer*. Si vos joueurs sont habitués aux jeux de rôle fantastiques classiques, cette aventure leur montrera à quel point *Warhammer* est différent. Enfin, *Pour l'Amour ou l'Argent* peut être joué sur le même principe.

Mais assez de palabres! Il est temps de jouer! Nous espérons que *La Crypte des Secrets* saura vous divertir et n'oubliez pas que vous trouverez de nouvelles aventures dans *Les Voies de la damnation: les Cendres de Middenheim*.

Chris Pramas  
Le 31 décembre 2004

## TABLE DES MATIÈRES

|   |    |                                       |    |
|---|----|---------------------------------------|----|
| Crédits.....  | 1  | UNE NUIT AGITÉE AUX TROIS PLUMES..... | 49 |
| Introduction .....                                  | 2  | Événements .....                      | 51 |
| Table des matières .....                            | 2  | Conclusion de l'aventure .....        | 56 |
| LES RAISINS DE LA COLÈRE .....                      | 3  | Personnages non joueurs .....         | 56 |
| Début de l'aventure .....                           | 3  | LEURRE DES COMTES .....               | 60 |
| Le village de Pritzstock .....                      | 4  | Contexte de l'aventure.....           | 60 |
| Mener l'aventure .....                              | 13 | Développement de l'histoire .....     | 61 |
| Le sorcier de la forêt .....                        | 15 | Épilogue.....                         | 72 |
| L'antre des aventuriers .....                       | 17 | Résidents de Schloss Vonreuter .....  | 73 |
| Conclusion de l'aventure .....                      | 19 | LE BOUCHER CONNAÎT LA MUSIQUE.....    | 76 |
| POUR L'AMOUR OU L'ARGENT .....                      | 21 | Le début de l'aventure.....           | 77 |
| Synopsis .....                                      | 21 | Les fausses pistes .....              | 78 |
| Mittleresdorf .....                                 | 22 | L'intrigue commence .....             | 81 |
| Première partie: la fille du marchand .....         | 24 | Une voisine bien curieuse .....       | 82 |
| Deuxième partie: promenons-nous dans les bois ..... | 30 | Sur la bonne piste .....              | 83 |
| Troisième partie: la bête révélée .....             | 34 | Le mystère s'épaissit.....            | 85 |
| Épilogue.....                                       | 37 | Un témoin.....                        | 86 |
| LA MAISON DE L'HORREUR .....                        | 38 | La boutique de Stark .....            | 88 |
| Introduction .....                                  | 38 | Règlement de compte .....             | 89 |
| Les lieux.....                                      | 39 | Conclusion .....                      | 91 |
| L'aventure continue .....                           | 48 | Dramatis Personae .....               | 92 |



## ~ LES RAISINS DE LA COLÈRE ~

**L**es Raisins de la Colère est un scénario conçu pour 4 à 6 personnages qui entament tout juste leur deuxième carrière. L'aventure se déroule dans le village viticole de Pritzstock, au sud-ouest de la cité de Middenheim. Vous pouvez cependant repositionner le village dans l'Empire pour qu'il s'adapte à votre campagne. En fait,

c'est l'époque de l'année qui importe plus que la localisation géographique. En effet, les événements de l'aventure **Les Raisins de la Colère** interviennent au moment des vendanges de Pritzstock, c'est-à-dire pendant le mois d'Erntezeit également appelé « mois des moissons » dans le calendrier impérial.

### DÉBUT DE L'AVENTURE

**L**a Carte 1, page 5, présente la disposition des villages situés au sud-ouest de Middenheim. Au début de l'histoire, on considère que les PJ se rendent à Middenheim en carrosse, en suivant la route qui relie Altdorf à Middenheim. Les bois que traverse la route sont connus pour receler des créatures malfaisantes, surtout depuis la Tempête du Chaos. C'est pourquoi les voyageurs qui l'empruntent n'ont pas l'habitude de faire de haltes.

Les PJ partagent le carrosse avec trois autres passagers : Elise et Bertha Jung, ainsi que Gunder, leur garde du corps. Il s'agit de deux jeunes femmes (respectivement de 19 et 17 ans), blondes aux yeux bleus et de bonne famille, puisqu'elles sont les filles d'un prospère négociant en laine d'Altdorf.

Gunder est un véritable géant, mais il se montre plutôt effacé. Il présente un front bas et fuyant et ses énormes mâchoires prognathes semblent pointer plus que son nez tordu et aplati. Il est habillé d'un gilet de cuir et armé d'une imposante hache de bûcheron. Les filles se rendent à Middenheim pour aller voir un cousin. Elles font preuve d'une très bonne éducation et sont habituées à être traitées avec respect, surtout quand Gunder veille au grain.

### L'accident

La journée se passe sans encombre, jusqu'à ce que le carrosse traverse la jonction avec la route de Grubentreich, quelques heures avant le coucher du soleil. Émergeant des arbres qui dominent le chemin à quatre ou cinq mètres du sol, un crâne à l'air mauvais et aux yeux luisants dévale à toute vitesse vers la diligence. Hurlant une prière à Sigmar, le cocher lâche les rênes et se cache les yeux tandis que les chevaux hennissent et se cabrent de terreur. Les chevaux, qui décampent violemment pour éviter le crâne volant, projettent le carrosse contre un énorme tronc de chêne et l'engin se renverse, ses deux roues de droite détruites sur le coup.

Quiconque se trouve à ce moment-là sur le toit du carrosse doit réussir un **test de Peur** sous peine de ne rien pouvoir faire d'autre que de trembler d'effroi. Bondir de la diligence correspond à un saut de 6 mètres. Rester amarré au carrosse exige un **test de Force**. En cas de réussite, le personnage subit 3 points de Blessures qui ignorent l'armure, tandis qu'un échec signifie qu'il tombe de 4 mètres et se retrouve projeté hors du carrosse. Pour plus de renseignements sur les sauts et les chutes, reportez-vous à la page 138 de *WJDR*.

N'ayant reçu aucune forme d'avertissement, toutes les personnes se trouvant à l'intérieur de la diligence doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (-10%)** pour éviter de perdre 3 points de Blessures ignorant l'armure. Alors que les passagers commencent à se démêler les uns des autres, l'un d'entre eux (déterminé au hasard) aperçoit le crâne qui les observe depuis l'extérieur. La créature s'envole au bout de quelques secondes, mais tout personnage qui n'est pas à l'intérieur de l'épave du carrosse le verra se diriger vers l'ouest par-dessus les arbres. Pour plus de détails sur le crâne, veuillez consulter le **Bestiaire** en fin d'aventure.

Le carrosse est irréparable : seules deux roues sont intactes et les essieux sont détruits. Hedric, le cocher, est étendu au milieu de la route, meurtri et contusionné, mais sans blessure grave. Gunder n'a pas eu autant de chance. Il a été mortellement blessé pendant l'accident par une malle contenant les robes de bal d'Elise. L'imposante valise est tombée du porte-bagages et lui a brisé le cou. Deux chevaux se sont évadés, tandis qu'un troisième présente une patte gravement fracturée, le dernier frissonnant au bord du chemin à quelques mètres de là. Les deux filles sont ébranlées par l'incident, mais quelques paroles rassurantes ne manqueront pas de les apaiser. Ce n'est certainement pas le récit d'Hedric, évoquant les yeux écarquillés le « *monstre aux yeux rouges du grand nord gelé qui nous a attaqués du ciel* », qui leur apportera ce réconfort.

### • Décisions

Le groupe a un certain nombre d'options. Il peut rester sur place, mais cela lui ferait passer une nuit en forêt. Hedric fera remarquer aux personnages qu'aucun autre carrosse n'est censé passer de la journée et, même s'il en arrivait un, il ne s'arrêterait pas, de peur qu'ils soient des bandits de grand chemin. Le groupe peut aussi se diriger vers la plus proche auberge de voyage, la Tête du Mutant, mais ils ne pourront l'atteindre avant la tombée de la nuit (qui devrait se présenter d'ici trois heures) vu qu'elle se trouve à plus de 30 kilomètres. La troisième option, qui plaît davantage à Elise et Bertha, serait de partir pour le village de Grubentreich. Les filles y ont des parents qui pourraient héberger les PJ pour la nuit et leur prêter de quoi les transporter jusqu'à une auberge de voyage. Par ailleurs, les filles sont persuadées que les aventuriers seront récompensés pour avoir su les escorter en sécurité.

Grubentreich se trouve à un peu plus de 15 kilomètres et, en suivant l'allure de marche des filles qui est de 5 km/h, le groupe devrait s'y présenter juste après la tombée de la nuit. Étant donné que les deux demoiselles refusent catégoriquement tous les autres plans, celui-ci reste apparemment le meilleur. Hedric, un brave homme prenant ses responsabilités très au sérieux, se charge de monter le seul cheval valide restant jusqu'à l'auberge de voyage et d'informer les patrouilles locales.

Les PJ peuvent atteindre Grubentreich vers la fin de la journée s'ils gardent un rythme soutenu, mais Bertha va les ralentir légèrement, si bien qu'ils n'y parviendront qu'après le crépuscule. Tout PJ masculin au physique avantageux qui portera Bertha sur les dernières centaines de mètres de l'excursion gagnera sa plus sincère gratitude (un **test de Sociabilité** réussi lui vaudra également un baiser affectueux sur la joue !)

### • Grubentreich

Le village à proprement parler abrite 88 hommes et femmes simples et ruraux, qui gagnent convenablement leur vie grâce à l'agriculture et au

bétail. Aucune carte n'est fournie car la disposition des lieux n'a pas d'influence sur le reste de l'aventure.

Mathilde et Eduard Jung, la tante et l'oncle des jeunes femmes, gèrent la taverne du Mouton Noir et se montreront ravis d'accueillir les sauveurs de leurs nièces. Par gratitude, ils offriront au groupe le gîte, le couvert et la boisson pour la nuit. Malheureusement, les deux chambres d'hôte de l'auberge sont déjà prises, mais le reste de l'établissement est tout à fait propre et confortable.

Si aucun des PJ ne mentionne le crâne volant, l'une des jeunes femmes s'en chargera, ce qui peut intervenir quand la taverne accueille une foule de gens du cru ou à la fin de la nuit, au moment où Eduard ferme l'établissement. Si les PJ discutent avec les villageois, ils n'apprendront rien de spécial, si ce n'est que ces derniers sont très intrigués par toutes les « bosses » que les personnages ont récoltées sur la fête pendant l'accident. Mais Eduard se montrera plus intéressé. La description de l'incident vient étayer les rumeurs qu'il a entendues deux jours plus tôt de la bouche de Werner Geizhals, négociant en vin revenant du village voisin de Pritzstock (cf. **Cartes 1 et 3a**).

Geizhals (qui se trouve désormais à Middenheim) a raconté à Eduard que les villageois lui avaient donné l'impression que l'endroit était maudit, que les cadavres des morts étaient sortis de terre et rôdaient en périphérie du village et même, plus précisément, que des « *crânes fantomatiques et volants bantaient les bois* ». Jung lancera le sujet quand la taverne sera fermée. Il s'est dit qu'il fallait s'occuper des crânes avant qu'ils ne commencent à s'en prendre à Grubentreich. Et qui pourrait mieux assumer cette tâche que ces aventuriers fraîchement arrivés ? Si les PJ ne montrent aucun signe d'intérêt pour cette enquête, Jung développera la rumeur en affirmant qu'on raconte que les crânes garderaient quelque trésor depuis longtemps disparu. Si Bertha montre des signes d'intérêt pour l'un des aventuriers, Eduard tâchera de rendre son histoire encore plus attrayante, dans l'espoir que les PJ partent en mission avant qu'une romance ne s'enracine.

Comme par hasard, trois des hôtes de l'auberge repartent pour Pritzstock le lendemain, soit le fermier Hans Krug et ses hommes à tout faire, Pieter Klammerer et Albrecht Krupp. Ces trois personnes se sont rendues dans leurs quartiers tôt dans la soirée, mais elles retournent à Leichlinberg le lendemain (en passant par Pritzstock, cf. **Carte 1**). Les PJ n'auront aucun mal à se faire emmener jusqu'au village dans les carriages de Krug s'ils le demandent.

Il leur faudra cependant se lever tôt pour porter leur requête auprès de Hans Krug et ils seront donc mal inspirés d'abuser de l'hospitalité d'Eduard. Le fermier accepte de les emmener, mais leur demande 1 pistole par personne pour la course. En marchandant, les PJ pourront faire baisser le tarif jusqu'à 6 sous par personne, mais l'homme est pauvre et cherche à gagner un peu d'argent dès qu'il en a l'occasion. Si les personnages ont vraiment besoin d'une motivation supplémentaire pour aller investiguer, Eduard paiera lui-même la course. Ils n'ont plus à s'inquiéter de la sécurité d'Elise et de Bertha, car leur oncle les assure qu'il va les escorter personnellement jusqu'à Middenheim par le prochain carrosse.

Le voyage jusqu'à Pritzstock fait environ 25 kilomètres et prend aux alentours de 3 heures si les PJ empruntent la carriole de Krug. Le seul autre moyen de locomotion dont disposent les personnages reste la marche car il ne reste plus aucun cheval à vendre ou louer. Revenant juste d'un long voyage commercial via Middenheim, le fermier et ses assistants ne savent rien des événements survenus à Pritzstock.

## LE VILLAGE DE PRITZSTOCK

Pritzstock est un petit village prospère de 48 âmes (et leurs enfants). La **Carte 2** montre ses environs immédiats et la **Carte 3** détaille le village à proprement parler. En plus d'une ferme, chaque foyer dispose d'un vaste chai de fermentation où sont conservées des barriques de vin et où l'on presse le raisin. Les meilleurs millésimes sont gardés dans la cave, généralement située sous la ferme.

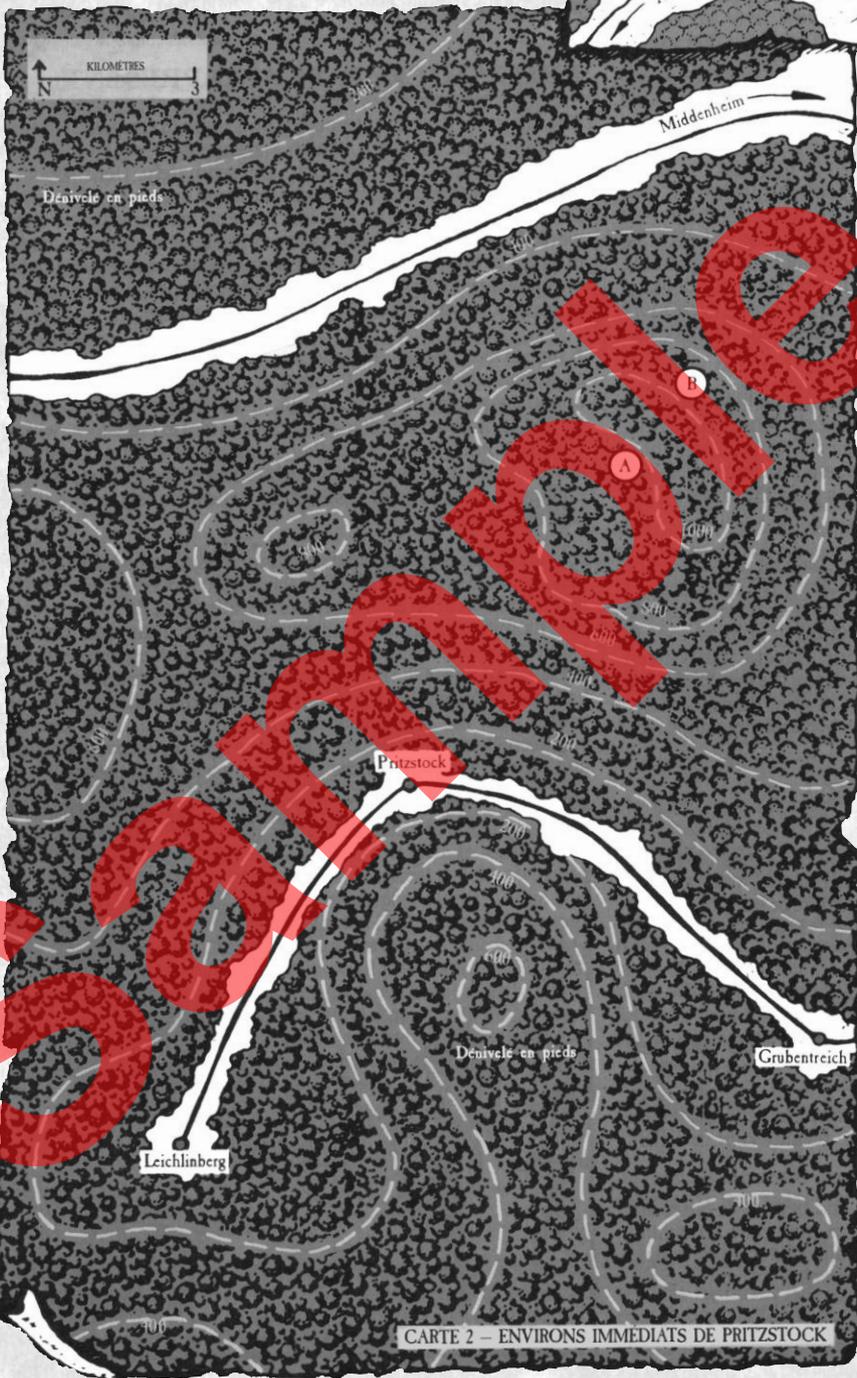
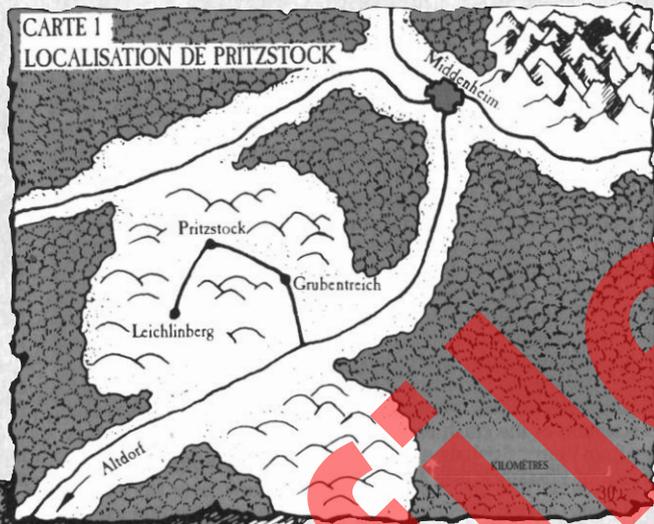
Le bétail se limite à quelques cochons, chèvres et poules. Ces dernières vaquent librement et passent beaucoup de temps à picorer dans le

secteur nord-ouest du village, puisque c'est là que les morts sont enterrés et que les vers se montrent les plus abondants.

Le village est cerné de vignes plantées sur des terrasses aménagées au milieu de la forêt. Le vin qui en résulte reste la seule source de revenus des villageois. Le riesling de Pritzstock est un vin fin et léger, dont la popularité croît à travers tout l'Empire occidental. Les vendanges de ces dernières années se sont montrées particulièrement bonnes, ce qui a assuré la prospérité du village, qui arbore désormais des bâtisses et des

# LES RAISINS DE LA COLÈRE

## CARTES 1 ET 2



Les zones A et B de la Carte 2 sont décrites dans le texte de l'aventure.

