

Camps Nouveau

L'histoire d'un Pari impossible

TOME I

L'incroyable évolution

Dans ce document vous trouverez tout ce qu'il faut pour faire le tour de la ville. Vous apprendrez à connaître les habitants et personnalités (du moins les rumeurs qui cour sur chacun d'eux). L'histoire du Camps et sont évolution seront détaillés.

Entrez dans cet univers merveilleux qu'est Warhammer !

Petit **BackGround**, qui peut être une aide pour MJs. A la base pour Warhammer V2, elle peut être adaptée pour d'autres univers.

Retrouvez nous sur :

<http://www.chaodisiaque.com>

et

<http://www.lemarteaudeguerre.chaodisiaque.com>

L'histoire et le **BG** est le fruit d'une collaboration et de bons moments passés à faire du **RP** dans cette univers. Beaucoup de personnes ont participé à ce support, même indirectement. J'espère retrouver un jour, tous les joueurs que j'ai connus sur un forum de **ChaOdisiaque** et qui se nommait le marteau de guerre, mais version **RP** pure...

« Chaque personne peut changer son destin, il suffit d'avoir la volonté. Mais le plus important c'est de ne pas sombrer devant les promesses du Chaos. »

Kurt Walhen

Le commencement - prélude -



"*Camps Nouveau*" est un ancien camp situé à une dizaine de lieu au nord de *Nuln* la grande cité Marchande. Ce lieu a été construit par quelques mercenaires il y a presque vingt ans, il est dirigé maintenant par l'intendant *Kurt Walhen* qui a mis tout en oeuvre pour l'agrandissement du site. Ce qui était au départ de grandes tentes de fortune est maintenant remplacé par des habitats. Une trentaine de foyers, une grande auberge pouvant accueillir des voyageurs, des petits commerces dont une armurerie impressionnante.

kurt Walhen vie dans l'hôtel de ville, un grand bastion surveillé par trois sentinelles.

La zone est entourée de grandes plaines à l'ouest et au nord, les soldats postés sur les tours de garde peuvent ainsi voir arriver les visiteurs de très loin. Seul une petite forêt, où un petit cour d'eau y coule, longe la partie ouest du village. Des barricades de pierres entoure une grande partie de *Camps nouveau*, l'entrée principale est une grande porte suivi d'un poste de contrôle des arrivés... c'est votre le passage obligé de tous voyageurs voulant entrer.

Peu de personnes résident au camp, surtout des gens de passage viennent se restaurer ou faire une pause.

Une trentaine de soldats font partie des villageois, sinon l'intendant a recruté une dizaine de mercenaires pour protéger le village.

Historique (ce qu'en disent les habitants et anciens résidents)

Un groupe de mercenaires se faisait appeler *les loyaux adeptes*, il y a près de vingt ans. Ils louaient leurs services à de riches commerçants et parfois même à des princes ou seigneurs. Leurs domaines étaient divers : magiciens, grands guerriers, espions, chasseurs... leur réputation n'était plus à faire et ils trouvaient constamment du travail. Jusqu'au jour où la proposition d'un butin énorme emmena ces hommes dans une aventure trop dangereuse pour eux. En effet la trahison d'un des membres fit perdre toute crédibilité aux mercenaires. Ils étaient chargé de la sécurité du plus grand convoie marchand jamais vu à cette époque, tout devait se passer parfaitement bien mais une embuscade dirigée par des membres même des mercenaires mit le désordre et la confusion au sein du convoi... Beaucoup de pertes, le convoie saccagé et détruit. Une attaque *Orc* suivit le pillage, achevant les marchands et mettant en déroute les derniers survivants des *loyaux adeptes*. Ils n'étaient plus qu'une trentaine, ils sont restés plusieurs jours à errer dans les forêts alentours, quand ils décidèrent de monter un camps de fortune en attendant une meilleure solution.

Mais les mois passèrent et les membres mercenaires se géraient seul et aidaient certains voyageurs de passage. Certains se joignaient à eux... Aucun des mercenaires n'était vraiment un chef, mais **Kurt Walhen**, un « *touche à tout* », savait parler et connaissait très bien la région. Très vite il prit contact avec de vieilles connaissances de **Nuln** et **Aldorf**. Le camp commençait à voir pousser ses premières habitations, bientôt un village vit le jour et les voyageurs de passage l'appelaient « **Camps Nouveau** » et ce nom resta. La population grandissait et il fallait bientôt un dirigeant, car le village ne pouvait se gérer seul, des petits conflits interne voyaient le jour... Il fallut plusieurs jours de discussions intense pour décider qui serait le futur intendant et les voie furent unanimes : **Kurt Walhen** serait l'intendant. En effet, par rapport aux autres il savait gérer et parler à la population, il sut très vite trouver des fond pour subvenir aux besoins du camp. Il était très apprécié et il allait devenir l'intendant.

« Nul ne croyait en notre projet, maintenant ils viennent manger dans ma main. »

Chronologie :

2495 :

Premier fait héroïque de la caste des **Loyaux Adeptes**. A peine trente mercenaires ont repoussé l'attaque de près de cinquante brigands. En effet, engagés pour la protection d'un convoi de riches marchands et de nobles d'**Aldorf** en direction de **Nuln**, les **Loyaux Adeptes** ont pu démontrer leur savoir faire et leur bravoure. Ils n'ont eu à déplorer que deux pertes et quelques blessés dans leur rang et aucun escorté n'a été touché. Un accueil digne de roi les attendait à **Nuln**.

2495 – 2497 :

Les plus belles années pour les **Loyaux adeptes** : or, femmes, gloire et prospérité pour ce groupe de mercenaire qui comptait près de cinquante membres doués de qualités diverses et indispensables. Les missions ne manquaient, devant même refuser certaines demandes. Un tabard est créé représentant un arbre doré sur un fond rouge sang. Les membres les plus connus sont : **Omer Sang Pur**, **Kalmeor Von dietrich** qui tua un orque terrifiant du nom de **Zog lagrif'**, **Helber Zelber** magicien de renom et **Henrich Dunberg** dit « *cœur de pierre* ».

2497 :

Les **Loyaux Adeptes** sont considérés comme des héros, c'est à cette période qu'un gros contrat, le plus important qu'ils aient eu, leur est proposé. Un convoi d'une envergure encore jamais réalisée en ce temps a été organisé. C'était une belle journée en ce mois de **Sommerzeit**, le départ de **Nuln** pour **Karak Kadrin** en passant par **Aldorf** et **Talabheim** c'était déroulé dans les meilleures conditions. C'est entre **Aldorf** et **Talabheim** que les choses se gâtèrent. En effet, **William duzt** un guerrier de la caste accompagné de deux autres jeunes guerriers ont organisé l'attaque du convoi, étant eux mêmes engagés pour la protection de la caravane, ils leur étaient facile de déstabiliser l'organisation de la sécurité. Une trentaine de brigands attaquèrent le convoi, chose qui n'aurait pas dû inquiéter les **Loyaux Adeptes**, mais au cour de l'assaut **Omer Sang Pur** fut poignardé dans le dos par les mains de **William duzt**, ce qui sema la confusion dans les rangs des mercenaires. Après cette trahison les brigands prirent le dessus sur les héros qui ne savaient plus qui était allié ou ennemi. La suite logique des choses était le pillage du convoi et la fuite des brigands et leur butin avec **William duzt** qui tua trois de ses anciens camarades. Plusieurs membres étaient laissés pour mort, mais comme si un malheur n'arrivait pas seul, des orques en maraude, attirés par l'odeur du sang, attaquèrent ce qui restait du convoi, tuant tous les marchands et nobles, puis mettant en fuite les derniers survivants de la caste qui sauvèrent le plus des leurs possible.

2498 :

Après la chute des *Loyaux Adeptes*, personne n'entendu parler de *Helber Zelber*, beaucoup pensent qu'il vivrait dans une forêt du *Stirland* en ermite. *Omar Sang Pur* et *Henrich Dunberg* ont été tué durant l'attaque, puis *Kalmeor* noie sa misère dans l'alcool, il est possible de le trouver encore de nos jours dans des tavernes miteuses de *Nuln* à raconter ses exploits passés. Mais c'est en l'an **2498** que quelques survivants du massacre continuèrent à vivre en errant dans les forêts du *Stirland* et du *Reikland*, travaillant parfois à *Nuln* et parfois à *Aldorf*. Certains se remirent de leur blessures et ils décidèrent de monter un camps en attendant qu'une situation favorable se libère. Ils montèrent des tentes de fortunes, chassaient le gibier, récoltaient du bois et travaillaient parfois. Les mercenaires survivants les plus connus étaient : *Eleony* un elfe chasseur, *Thomas Groone* un guerrier expérimenté qui perdit une main et un œil au cour de l'attaque, *Kurt Walhen* un « touche à tous » aux fréquentations utiles, *Boris Vanhurt* un répurgateur invétéré qui lui, fut défiguré au cour de l'incendie de l'un des chariots, *Karuk* un nain qui quitta ses montagnes pour la gloire et *Wildorf Wolfgang* un combattant vétérans.

2499 :

La construction d'un bâtiment débute, c'est l'hôtel de ville. Les personnes du camp qui sont maintenant au nombre de quarante trois entreprennent la construction de l'hôtel de ville.

2500 :

Mort de *Boris Vanhurt* retrouvé égorgé dans les rues de *Nuln*. La construction de contreforts débute.

2502 :

Agrandissement des structures et construction d'une caserne pour le confort des sentinelles. Début de la construction d'une auberge de voyageur qui deviendra « la chope gravée ».

2505 :

Le camp est très sollicité par les marchands et voyageur, l'endroit est nommé « Camps nouveau ».

2506 :

Les premiers conflits internes se font ressentir, un chef est exigé. Les actions de *Kurt Walhen* en faveur du camp le prédestine à ce poste. En effet, *Kurt* fait des allés et retour entre *Aldorf*, *Nuln* et le Camps. Ils trouvent des fonds pour le développement de ce dernier et du travail pour les mercenaires. *Camps Nouveau* devient un point de passage pour les marchands, ce qui accroît les ressources.

2509 :

Kurt accroît la notoriété du Camps qui devient un village. Une auberge est construite, gérée par *Karuk* nommée « la chope gravée ». Des forgerons montrent leurs talents, la population dépasse les cinquante personnes. *Nuln* voit d'un mauvais œil l'évolution de ce camp.

2511 :

Camps Nouveau accueil plus d'une centaine d'habitants, *Kurt Walhen* crée un petit gouvernement géré comme une caste appelée « *le conseil unique* », composé de *Kurt Walhen* l'intendant, *Olaf Stark* chef de la garde, *Bill Rougeau* un halfeling un informateur efficace, *Ungrim barbedure* un nain ingénieur qui s'occupe des fondations de la ville et *Marius Marvrich* un vieillard conseillé. Des guildes font leur apparition dans la ville, certaines faisant grimper la criminalité.

2515 :

Attaque de gobelin repoussée, la bataille dura deux jours. La sécurité de *Camps Nouveau* a été augmentée à l'issu, l'intendant louant les services de dix autres mercenaires.

2516 :

La ville de ne jour comme décrit plus bas.

De nos jours (description)

Les voyageurs tombent tout d'abord sur un grand Portail bordant la route. Plusieurs gardes sont postés devant et certains observent du haut de leur guérite.

Une fois le grand portail passé et l'autorisation d'entrer, ils marchent sur un long chemin qui mène sur de petites **fermes** (à l'extérieur du camps il y en avait déjà), puis ils tombent sur de **vieilles tentes de fortunes** qui abritent quelques vieillards, puis quelques voyageurs prêts à repartir, qui pense que ça ne vaut pas la peine de payer une chambre alors que les tentes font l'affaire, tout le monde à accès au tente, mais l'odeur n'y est pas très confortable.

Après avoir passé les tentes, d'ou une forte odeur en émane, ils entrent sur une **grande place**, qui le dernier jour de la semaine sert de place du marché. Mais le reste de la semaine, les réfugiés joue à divers jeu plus ou moins légaux, puis l'intendant passe la revue de ses troupes sur cette place aussi, chaque matin des crieurs publique font leur apparition, c'est le moment de la journée pour trouver du travail ou faire des affaires.

Ils se trouvent maintenant au milieu du camp, le bâtiment qui domine la place, est **l'hôtel de ville**, c'est ici qu'il peuvent voir l'intendant s'ils veulent prendre rendez vous avec lui. Puis une **caserne** borde ce bâtiment, les soldats ou les mercenaires logent ici.

Beaucoup de gardes patrouillent, même certains sont à cheval.

Il y a quelques **habitations en dure**, un peu partout, puis ils peuvent apercevoir ce qui doit être l'auberge principale "**La Chope Gravée**".

D'autres lieux connues, sont "**la carotte frétilante**", une sorte de maison close, en effet les choses qui s'y passent ne sont pas des plus légales.

Nous pouvons trouver aussi quelques **commerces**, même certains marchands de nuits qui ne pratiquent pas de ventes légales, mais l'intendant tente de lutter contre ce type de commerce.

Une petite **Chapelle** borde la partie Ouest du Camps, c'est une chapelle qui sert d'hospice...

Des combats illégaux se produisent parfois dans un **vieux entrepôt** on appel ce lieu le **cercle des combattants**.

Un scribe est dans une enceinte à l'entrée de **l'hôtel de ville**, pour toutes les questions...

« Même si je ne suis pas là, je veille sur la ville. Mes hommes sont mes yeux et mes amis mes oreilles...ne l'oublie pas étranger. »

Olaf Stark** patrouilleur et chef de la sécurité de **Camps Nouveau

1) Les fermes :

Les paysans appartenant au camp ne sont pas nombreux, ils vivent de leur culture et se retrouvent souvent dans les auberges le soir venu, afin de discuter autour d'une chope. Ceux qui vivent à l'extérieur doivent un peu d'argent aux caisses du camp que quand ils désirent vendre leurs produits les jours de marché. Ceux qui vivent dans le village louent leurs terres.

2) Tentés de fortunes

Donc les tentés de fortunes se trouvent tous le long du chemin direction le centre. L'odeur y est forte et désagréable. Certaines sont vides, d'autres hébergent des voyageurs de passages ou de pauvres mendiants. Certains mendiants savent beaucoup de choses sur les alentours. Les tentés sont d'assez bonne qualité, mais le non-entretien et le manque de savoir-vivre de beaucoup font que quelques-unes d'entre elles ne sont plus vivables. On peut trouver de petits marchands et quelques ventes illégales.

3) La Grande Place

Un lieu important dans le camp, les troupes sont passées en revue chaque semaine. Un marché a lieu trois à quatre fois par mois, les crieurs publics sont là tous les matins et c'est un bon lieu de rendez-vous où pour se repérer.

4) L'hôtel de ville

Certainement la plus jolie bâtisse du village. Premier bâtiment construit dans le camp, l'hôtel de ville est le lieu de résidence de l'intendant. Tous les scribes qui gèrent l'administration et les caisses y vivent aussi. Le lieu est très bien gardé, trois soldats patrouillent jours et nuits à l'extérieur de l'hôtel. On peut faire demander l'intendant pour avoir un entretien avec ce dernier. Des marches d'escaliers précèdent l'entrée principale.

5) La caserne

Elle borde l'hôtel de ville, le temps d'action des soldats est très rapide, une cloche peut sonner l'alerte. Une trentaine de soldats logent à l'intérieur. Il y a 4 chambres de 10 personnes, une salle d'armes, une salle d'entraînement et des locaux sanitaires. L'ensemble est assez vétuste, mais les soldats sont bien traités et nourris. Les mercenaires engagés par l'intendant ne logent pas à la caserne. Chaque semaine les troupes sont passées en revue sur la grande place. **Olaf Stark** est le dirigeant des troupes.

6) Habitations en dure

À part le commerce et les bâtiments administratifs, il existe aussi près de vingt bâtisses en dure où de riches personnes y vivent. Les bâtiments en dure sont situés tout autour de la **grande place**, il y a aussi beaucoup de constructions ces dernières années.

7) La Chope Gravée

C'est l'auberge de référence du village, la mieux fréquentée, car il y en a d'autres mais pas aussi réputées. Le gérant se nomme **Karuk**, un **Nain** jovial et qui sait se faire respecter, surtout à l'aide de son gourdin. Elle est sur deux étages...

Les tarifs :

- Chambre la nuit → 5s.
- Chambre avec bain → 1Pa
- Les bières (chope) → 1s.
- Alcool fort (chope) → 2s.
- Sang du diable (boisson forte et spéciale) → 1Pa
- Nourriture → 10s.
- Ecurie par cheval et par nuit → 10s.

« Bonjour étranger,

bienvenue dans cette auberge. Je ne suis pas le propriétaire, juste un gérant. Je loue le bâtiment à l'intendant, mais je compte bien pouvoir acheter cette auberge.

Dans cet établissement, les règles sont simple:

Respectez tous les clients, la maison ne fait pas crédit à moins d'être un très bon client, vous pouvez laisser des messages sur le tableau qui est à l'entrée, respectez les lieux et le matériel. Sachez que je suis l'un des fondateurs de ce Camp, donc j'ai très bonne réputation, alors tenez vous bien.

*Si non je peux vous conseiller la bière que j'ai nommé « **la bière des hauts plateau** », c'est une excellente bière ou alors une de mes créations « **la Barbe Bière** ».*

Bon que puis je pour vous ? »

Karuk

8) La Carotte Fréillante

Au fond d'une rue sombre, une enseigne indique l'entrée de **La Carotte Fréillante**. Une fois la porte passée, une grande salle enfumée semble divisée en deux. La partie gauche est décorée de rouge et la lumière y est diffusée par de petites bougies. De jolies demoiselles peu vêtues servent les clients avec grandes attentions. A droite, cela ressemble à un troquet des plus mal famés. Plusieurs coupes jarrets et contrebandiers de tous poils sont installés aux tables. Les serveuses sont plus rustiques également. Entre ces deux parties se trouve un escalier majestueux montant sur une galerie donnant sur quelques chambres. Au pied de l'escalier trône dame **Frénégonde**, assise sur un tabouret et habillée à la mode de **Mariembourg**. A sa droite, une barbare à la taille impressionnante surveille les deux salles.

Certains disent qu'il s'y passe des choses peut-être légales à la Carotte fréillante...

9) Les commerces

Plusieurs petits commerces voient le jour dans la ville. On peut trouver à peu près de tout.

Commerces connus:

- Petite armurerie.
 - Parfumerie / Herboristerie.
 - Bazard.
 - différentes fermes.
 - Le marché de Camps nouveau.
 - Tannerie.
 - forge.
 - Joaillerie.
- Et d'autres plus ou moins connues.

Pour l'instant ce sont de petits commerces et artisans, mais cela évolue rapidement et l'intendant espère que le camp aura de bons commerces à l'avenir.

Commerces illégaux:

Nous savons que différents commerces plus ou moins légaux se font, mais il est très difficile de lutter contre cela, car la corruption y est forte.

De plus beaucoup de joueurs et d'escrocs en tous genres se baladent en ville, faites attentions à vos affaires.

Bazard de Théo Ventrebondé :

Possibilité de trouver toute sorte de babiole et d'équipements particuliers, possibilité de passer des commandes. **Théo** est un **Halflings** très agité et chaleureux, très voir trop bavard.

La Forge « le marteau ardent » :

C'est la forge la plus réputée du camp, **Gustav** y travail aidé de **Gorak Barr** un **Nain** arrivé il y a peu, mais qui a su faire ses preuves.

10) Chapelle et religions

La chapelle la plus importante pour le camp est une chapelle dédiée à **Shallya**, dirigée par le **Père Dieter**. Une grande tente en bordure de la chapelle sert d'Hospice, accueillant les blessés et personnes malades. Il existe une multitude de religions dans l'univers de **Warhammer** et la plus pratiquée dans le village est certainement le culte de **Ranald**. Mais aucun Hôtel ou office ne le représente, seul les adeptes se retrouve entre eux, souvent les truands du camp. Plusieurs offices sont en construction, mais pour l'instant il n'y a que cela dans le camp.

11)Le Cercle des combattants

Un vieil entrepôt sert de marché noir et de temps en temps des combats organisés ont lieu dans cet endroit. Beaucoup de parieurs viennent se faire de l'argent ou en perdre. Les pires criminels viennent souvent voir les matchs. Divers formes de combats ont lieu...

Selon les animations, nous avons pu voir diverse formes de combats : Du un contre un, deux contre deux, combats sans arme, avec arme définie, combats contre des créatures diverses (**orcs**, **gobelins...**) et une multitude d'autres...

*« Bartus est vraiment une brute, il a remporté neuf combats, une défaite et tué trois personnes.
Franchement, vous ne prenez aucun risque à parier pour lui... »*

Steve O. organisateur de combats

Personnalités :



Kurt Walhen

Kurt Walhen est originaire du Hochland, mais c'est un être très mystérieux, peu de gens connaissent ses intentions.

Il mesure environs 1.65m, pour un bon gabarit (63kg), brun aux yeux cuivrés, il fait très mystérieux, de plus il a des tatouages étranges sur le dos des mains. Il a une trentaine d'années et possède le plus grand bâtiment de "Camps Nouveau", c'est l'intendant et le fondateur du Camps. C'est un personnage qui sait s'attirer la sympathie du peuple, mais aussi l'hostilité des dirigeants de grandes nations, d'ailleurs le conseil de Nuln, voit d'un très mauvais œil la création du camp. Mais Kurt a beaucoup de connaissances persuasives. On ne sait pas comment Kurt a pu réunir tant de personnes et créer un petit village autonome et militarisé.

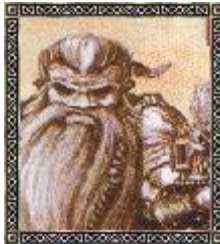
Certains disent que c'était un ancien escroc, d'autres un mercenaire et même certains pensent que c'était un grand guerrier qui combattit au côté de grands princes.

Mais l'intendant reste très mystérieux et sait se montrer juste, il est très apprécié des habitants de "Camps nouveau" et il gère la sécurité de ce dernier.

Chaque personne venant ici, peut demander un entretien avec Kurt Walhen. Il vous recevra avec plaisir

« Le Conseil Unique a été créé pour un meilleur rendement de Camps Nouveau, sachez simplement, que chaque représentant a été choisi avec soin et logique... »

***Kurt Walhen** au cours d'un discours aux villageois*



Karuk

"Salutation,

Je suis Karuk Nain originaire du golfe Noir, j'ai fait un long voyage pour aller jusqu'à Nuln. J'ai passé plusieurs épreuves, puis j'ai été engagé en tant que mercenaire pour le compte d'un certain Kurt Walhen. Nous avons établi un camp dans la partie nord de Nuln, puis les choses ont fait que nous sommes restés plus longtemps que prévu et créé "Camps Nouveau".

Les premiers temps étaient assez durs, mais les bonnes connaissances de Kurt ont fait que nous avons avancé très vite dans la construction du village.

Au départ nous étions une trentaine de combattants, maintenant "Camps nouveau" abrite des commerces, des fermiers, des intellectuels et moi je gère une auberge en espérant pouvoir me l'acheter un jour.

Je connais pas mal de choses sur les environs, donc n'hésitez pas à me demander..."

Karuk le tavernier



Dame Frénégonde

Gérante de la ***Carotte Fréillante***, ***Dame Frénégonde*** est respectée dans le camp. Toujours accompagnée d'une Barbare au fort caractère. Malgré son âge avancé, elle a toujours ce charme qui en a fait tomber plus d'un. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait dans une sombre guilde. Si vous comptez passer une douce soirée en bonne compagnie, il suffit de lui demander et elle vous ravira, car son établissement compte un grand nombre de filles...

« Héléna ? Oui en effet, très bon choix, douce, mignonne et... sensuelle. Je suis sûr que vous reviendrez très prochainement.. »

Dame Frénégonde à un marchand de passage

A suivre...

Franck Pertegas

<http://www.chaodisiaque.com>