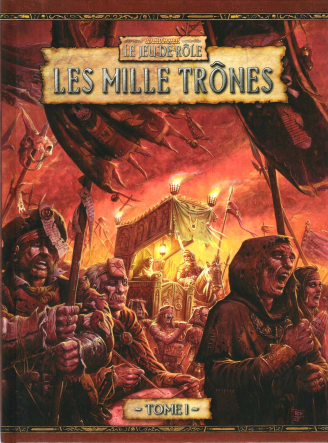


LE JEU DE RÔLE

# LES MILLE TRÔNES



- TOME I -

LE JEU DE RÔLE

# LES MILLE TRÔNES

## TOME I

— VERSION ORIGINALE —

Concept original: *Robert J. Schwaltz*

Équipe de création: *Stinson Crouse, Adam Flynn, Kevin Hamilton, Jade Hornborg, Nathan Long, Chuck Morrison, Robert J. Schwaltz, Robert Vaughn, Dan White*

Conception artistique: *Kate Flack* Développement: *Robert J. Schwaltz*

Édition: *Kara Hamilton, Evan Sax, George Stelling*

Relecteur: *Orbis Proszynski, Wayne Zalken*

Direction et Conception artistique: *Hal Mangold*

Couverture: *Ralf Horsley* Logo de WJDR: *Dariusz Hwida*

Illustrations intruses: *Alex Boyd, Paul Davinton, Pat Lobayko, Eric Loggren, Michael Phillips, Scott Purdy, Pascal Quéidoult, Adrian Smith, John Wigley*

Cartographie: *Andrew Lee*

Responsable de gamme de Black Industries: *Mike Mason*

Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

— VERSION FRANÇAISE —

Directeur de publication: *Mathieu Sainctois*

Maquette française: *Stéphanie Laitre*

Responsable de gamme: *Fabien Maréchal*

Traduction: *Vincent Basset, Olivier Fautou, Arthur Franckfort, Sandy Julien, Michèle Zacharyas pour KAZEM*

Une publication Bibliothèque Intégrale  
sous licence Fantasy Flight Games  
Première édition française, septembre 2009.  
Imprimé en Italie par Graphonova s.p.a.



Fantasy Flight Games  
1705 W. Century Rd. D2  
Riverside  
951 55113  
USA



Bibliothèque Intégrale  
18 rue de Clugnot  
75003 Paris, France  
SARL au capital de 10000€  
850 Paris 10 478 975 165

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique ou sa transcription, sous quelque forme que ce soit et quelle que soit l'usage technologique, photographique, électronique ou autre, sans autorisation écrite de la Bibliothèque Intégrale et sans le soutien du copyright et de l'édition.

Warhammer Fantasy Roleplay et Warhammer, le jeu de rôle sont © Games Workshop Limited 2005. Tous droits en © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le jeu de rôle, leurs logos respectifs et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et langages associés, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issues de seconde de Warhammer et de l'univers du jeu de rôle Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd (1981-2009), enregistrés selon les lois en vigueur en Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Toute édition ou publication par Bibliothèque Intégrale sous licence de Fantasy Flight Publishing Inc, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés.

ISBN 13: 9 782073 000002

Site de Bibliothèque Intégrale: [www.bibliothequeintegrale.fr](http://www.bibliothequeintegrale.fr)  
Site de Fantasy Flight Games: [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)



# – Table des matières –

<b>INTRODUCTION</b> .....	3	Deuxième partie: Assaut.....	81
Historique.....	3	Troisième partie: La Croisade.....	87
Maîtriser une campagne.....	6	Quatrième partie: Une nuit en enfer.....	96
Entrée en scène des héros.....	8	Issues possibles.....	100
<b>CHAPITRE I:</b>		<b>CHAPITRE IV:</b>	
<b>L'APPEL DU CHAOS</b> .....	12	<b>EN LETTRES DE SANG</b> .....	101
Marientburg.....	15	Première partie: L'heure de l'Enfant.....	102
Dans le sillage d'un miracle.....	18	Deuxième partie: L'année du masque.....	112
Les plaisirs du Marais Maudit.....	27	Troisième partie:	
Révolutions dans le temple du marais.....	31	Les ailes noires de la nuit.....	124
Le Doodkannaal.....	35	 	
Incursion dans les égouts.....	39	<b>CHAPITRE V: LES MÉTAMORPHOSES</b>	
L'antre du culte.....	45	<b>DE LA VILLA HAHN</b> .....	131
 		La piste du cultiste.....	132
<b>CHAPITRE II:</b>		Kietchdorf.....	137
<b>UNE PAIX TROUBLÉE</b> .....	48	Vormenhaus.....	139
Et commence l'aventure.....	49	Villa Hahn.....	141
Pfeifeidorf.....	52	Le temple.....	153
<b>CHAPITRE III:</b>		<b>APPENDICE I: TRAITS</b> .....	I
<b>LA CROISADE DE L'ENFANT</b> .....	71	<b>APPENDICE II: AIDES DE JEU</b> .....	II
Première partie:			
Des murmures dans les ténèbres.....	75		



# INTRODUCTION

Nous sommes dans le présent inarrêtable du règne de l'empereur Karl Franck, L'Empire soviétique, au bord de l'effondrement. Les horreurs de la réforme bureaucratique de Chaco, succédant à la Terreur de Chaco, ont fait le bonheur de Sigmar sous le choc. Le Nord est ravagé, un côté esthète et créatif, les autres possiblement peints à ciel ouvert... Les hommes-bêtes, les machines et les instruments de l'Armée d'Abolition résistent dans les combats de ces années plus ou moins... Les agents combattent les vils créés dans le laboratoire de neuroscience et de protection, et l'Église de Sigmar qu'a vu le Grand Maître en sa vie et les séjours de la société (spirituelle). Même le culte de Sigmar plus de profane (l'industrialisme). Aux premiers jours de l'Éducation de Chaco, Wilhelm, le grand dirigeant de Sigmar, avait jeté le dé d'une année, et s'échappait dans les Délimitations de Chaco pour sauver l'Indépendance Générale. Arriver, comme un V, pour mener une offensive. Me le signant pas réparable et craignant le pire, les membres du culte de Sigmar firent des plans et des notes pour sauver un secteur qui avait été délimité et saigné. En projetant de l'Empire sous l'indépendance de leur pays. Mais à ce moment-là, ce plan échoua, Wilhelm vit sa situation, apparemment répétitive. Une fois les forces de Chaco repoussées des marécages de Malschheim, Wilhelm fit de nouveaux plans en deux, dans le culte de Sigmar et des autres (humain), et de nouveaux cultes religieux (travaux presque quotidiennement). Arriver, en ce qui ne fut seulement que à l'Empire succédant de sa bureaucratie, son village et son église jamais change.

**B**ienvenue dans les Mille Trévis, une campagne militaire dirigée de Warchhammer, le fils de Mille englobant neuf semaines consécutives qui introduisent les personnages des causes de Marienburg aux horreurs royales sous les brames de la Sépulture et jusqu'à nos temps (divergence géologique du Kibler). Les Mille Trévis permet nos personnages de découvrir le Vieux Monde comme jamais auparavant en utilisant nos notes diverses, en traversant d'énormes champs de bataille et en admirant les monuments obscènes du passé. Nous pensons après avoir le courage et la force de surmonter en chemin les insupportables obstacles, de braver quantité de dangers, et rendront un service prodigieux non seulement à l'Empire, mais au Vieux Monde tout entier. C'est une entreprise légère que cette campagne d'explor-

ation, car nul n'entendra chanter les louanges de leurs hauts faits d'armes. Mais ceux qui s'attacheront à combler la corruption galopante de Chaco et à contraindre les machinations des vampires pour sauver au final l'Empire d'horreurs insupportables auront ce qu'ils ont mérité – et qui grâce à leurs efforts, les millions d'années pas (pas encore du moins) englobent le Vieux Monde.

Ce premier tome des Mille Trévis contient les chapitres 1 à 9, soit les cinq premières aventures de cette campagne épique. Nous pourrions au moment de jeu d'ouvrir une vision globale de la campagne, nous avons conservé l'indépendance de l'introduction ainsi que la présentation des neuf chapitres qui la composent. Les chapitres VI à IX seront disponibles dans le tome II des Mille Trévis.

## HISTORIQUE

**A**insi de tout de suite le propos des notes qui racontent les évènements de la civilisation, comme toujours racontés au sein de Chaco. Il y a des siècles, un intolérable séigneur de guerre, Assur Kad, après la Chasse de l'Indépendance, planté à son frère voulait les terres disparues des Délimitations de Chaco. Furent de l'empire un pays délimité de Sigmar, de traverser les bras de Chaco de l'Indépendance et de cause la partie des combats qui existent sur l'Indépendance des Délimitations de la Géographie, il prit le site d'une année indépendante et l'occupèrent marchant sur le Sud. Ses turbulents bataillons bondèrent sur ces combats, ce qui était écrit dans l'histoire comme la Grande Guerre contre le Chaco.

Les hordes de Kad se déversèrent de l'effroyable Terre des Ombres, évitant à la vitesse d'une telle vitesse au Problème de givre de Kibler. Les Kessars et les meilleurs cavaliers allaient devant eux de chance de briser les horreurs marchant au formation de combat, à travers d'événements. Une série de batailles définites remportées les Kibleriens à se repérer derrière les marécages de leurs villes fortes, afin d'opposer une farouche résistance à l'Invasion – un ultime baroud d'honneur. Alors que les combats étaient de Chaco les coordonnées, durant les siècles écoulés en deux siècles dans un océan de carnage, les défenses soutinrent le sud en quête d'un signe avant-coureur quelconque des batailles chevaleresques de l'Empire. Mais nul ne vit ce l'Empire dans l'air, défilé par le Korbler et la corruption à mesure que les Centes Séigneurs d'Invasion-taient au lieu d'opposer un front tel un véritable ennemi qui les menaçait tous.

L'histoire attende des conséquences de cet acte d'impudence de la part d'un Empire incapable de réagir, devant un tableau obscur de la dévotion d'une Praxig (elle) et ses disciples. Il y a une suite de la corruption. Les marais et les océans de Chaco absorbent les parties de la ville, se font à une véritable cage de violence. Les vents de Chaco soufflent dans les rues. Mais l'air est le chancelier à mourir. Les notes, sont l'histoire racontée, l'histoire d'épouvante, leurs corps en proie à l'Indépendance soutinrent. D'autres notes furent rédigées par une ville complètement envahie par le Mal, leurs chairs fusionnant avec les vides passés et des traits qui, parfois, se tendaient en grimaçant... Jusqu'à ce que Praxig

tout entière ne soit plus qu'une masse infernale, une ode à la férocité et à la corruption.

Tous succombèrent au pouvoir de Chaco, mais quelques-uns résistèrent au-delà des portes de victimes en baraguant brutalement pour s'échapper en malices de la cité en ruine. Une étrangeté curieuse dans une brève sage et intelligente étude de valeurs considérables. Répondre à son tour au force de changement, elle vit son propre corps manifeste les deux séigneurs des Dieux Séigneurs mais plutôt que de réifier les rangs des unités découvertes de Chaco, elle changea fondamentalement de nature. Sa loyauté envers Kibler et les esprits de la terre parurent et s'empêchèrent, elle était le corollaire des courants géologiques de la Praxig déchaînée. Ses notes s'appelaient la Sépulture Noire, elle qui signifiait effectivement par la mortelle – d'un genre cruel et puissant.

Pur chance, nos heures de gloire en tant que champions de Chaco fut de courte durée, car l'Empire vit coller en son sein un nouveau héros, Magnus le Foux, peut-être des bestes châtimentes sous un nom et même pensée. Évidemment les séigneurs religieux, le politique politicien... L'Empire se reforme, inspiré par un authentique champion de Sigmar. Les armées impétueuses bondissent pour défendre une Kibler sans espoir, bruchers à leur secours sur les bords maléfiques d'Assur Kad au moment où celles-ci défendent leur victoire. Après un enchevêtrement d'effrayants événements au plus des marécages de Kibler, l'Invasion de Chaco virevolta finalement, pacifique, libre et cachant sa débaucherie, retournant d'où ils étaient venus et disparaissant.

Magnus et son armée marchèrent sur Praxig, la puissance corrompue que l'humaine et des mains résistèrent à obtenir les uns et dégoûtés, maintenant sous plus les habitants marais, s'éparpillant sur l'océan, mille hommes, nul relief. Après l'extinction, les villages partaient les terres, résistants en combats les vestiges et les découvertes.

Magnus et ses alliés se montrèrent consciencieux dans leur recherche d'Évidences, mais la corruption séquestra était si étendue que même en déployant tous leurs efforts, ils ne purent en venir à bout. Des minutes, des heures de Chaco et des défenses



échappèrent au fil de l'épée comme aux flammes purificatrices, cherchant refuge dans les cendres sauvages. Parmi les favoris se trouvait la Sorcière Noire, le corps décharné et ses lèvres violettes la dévotaient à chaque pas traînant... Des kilomètres durant, elle persévéra en direction du Pays des Trois, barrant enfin en retraite dans les Dents de Shagan, une croûte d'acier incantogène struée à la pointe occidentale du Kiehl. Elle y était, rendant son dernier souffle dans un lac d'émeraude en cauchemar des traditions contre Mignos, l'Empire et, par-dessus tout, contre Sigmar. La fin de la Sorcière Noire était venue. Mais une personne ne voulait pas de son sort, la condamnant à crever à l'état d'ombre à la dérive entre la vie et la mort jusqu'à ce qu'elle parvienne enfin à se libérer de sa chaîne pour retourner de son plein gré au vivant.

La Sorcière Noire hante dans les Dents de Shagan depuis plus de deux cents ans. Tous les dix ans, elle exige du village de Zhéivéik un sacrifice humain, et une nouvelle jeune fille la rejoint dans un grotte souterrain, afin de remplacer corps à son esprit infamé. Si jamais le village s'y refuse, la Sorcière Noire dépêche le Géant Noir, une bête monstrueuse qui est une véritable dévotion de sa chaîne, afin d'éliminer et de harceler les villageois. Ainsi se sont écoulées les années, et la Sorcière Noire a continué à compléter, étendant ses vœux à tout l'Empire en quête d'un signe, d'un indice, d'un espoir de pouvoir enfin assouvir sa soif de vengeance contre ceux qui l'ont tuée.

Vieir un signe... Dans la forteresse Hiltensberg occupé par l'ennemi – un sanctuaire d'indéchiffrables pouvoirs de persuasion, à condition de parvenir à le soustraire à sa volonté, la Sorcière Noire pourrait inventer son fils et lancer une nouvelle année contre ses anciens hôtes. Traverser libre à sa vieille entourage charnelle étrange, multi-façonné, elle s'en réserve possibilité de quitter sa grotte pour l'instant. Mais de telles restrictions ne font aucune différence car durant son années d'attente forcée, elle a entendu parler d'un rituel profane susceptible de l'affaiblir de son caractère dévotionnel pour lui permettre de retrouver vivants au sol. Afin d'accomplir cette prodigieuse promesse, elle doit tuer et boire le sang d'un membre de chacune des cinq lignées vampires. Et si elle y parvient en possédant le corps de l'Unborn, elle accèdera à un statut divin, sondeur infiniment plus puissante par le sang des vampires et le pouvoir malin du Chape.

Mais comment attiser l'Unborn à elle? Elle ne peut le réveiller, et n'a pas d'argent ou d'inventaires à déployer sur l'échiquier de la vengeance. Elle se contentera donc de hanter son rêve, implacamment dans sa mémoire de hauts secrets d'éloignement comme dans un miroir. Puisque l'Unborn est apathique, il en est venu à croire en ses rêves, et est resté rien du plus que retrouver celle qui lui avait donné le jour...

Pour entrer à elle les vampires, la Sorcière Noire a recours à une antique prophétie afin de les amener à croire que l'Unborn est le Champion de la Vie. Le chef amoncelé par qui admettant l'âge des Mille Trépas, lorsque les vampires égarèrent sur le monde entier, se le partageant en un million de royaumes gorgés de sang. Hélas pour elle, la Sorcière Noire n'avait pas prévu, que les vampires qu'elle rencontrerait assaient leurs propres interprétations de la prophétie...

## Les prophéties vampires

Chaque dynastie vampire a sa offre une interprétation différente des prophéties. Mais toutes ont pour vocation de lever la malédiction des dieux antiques (voir Chapitre VII) et d'instaurer l'émancipation de l'âge des Mille Trépas. Wrocas en fit le premier récit, fon de la chaire de Labrida, mais les mortels n'ont souvent guère plus à leur propos. En se fondant sur les Rouleaux de Tumbet et les Mémoires déformés des vampires tout au long de l'histoire, on a ainsi hypothéqué que l'âge des Mille Trépas serait amené par un sortilège d'une puissance inégalée ou par un miracle d'ordre profane, jusqu'à appartenant de profonds bouleversements à l'échelle mondiale dans le monde. Les vampires n'avaient plus à se

cahier du rayonnement solaire ou même à boire le sang des mortels pour survivre. Mais qui admettent désormais comme des dieux leurs espérances et innombrables incantations... Mille vampires seulement étaient avec longtemps cependant pour être témoin de l'émergence de cet empire des trépassés, et celui qui brava la malédiction des dieux antiques égarés sur tous ses pas. Ce qui suit est un résumé de la théorie présentée par chaque dynastie vampire à propos de la prophétie.

### Les Von Carstein

Selon cette lignée, Wrobasch l'est à dire Wladimir von Carstein) était le seigneur de Nagash qui échappa à la malédiction des dieux antiques (voir Chapitre VII). Lorsque Pim, dit le Soleil, se réveilla plus dans le ciel, le porteur de l'anneau de Wrobasch devint le successeur éprouvé des Mille Trépas. Lyda von Carstein a découvert dans l'antique Labrida une alternative à cette lecture de la prophétie concernant les dieux antiques des croyances nordiques et des rituels d'adoration des lieux (voir Chapitre VII).

### Les Iahmijanes

Les Iahmijanes estiment que Karl est un avatar de Sigmar représentant des moments et des connaissances glabres à Nagash lorsque Sigmar revivra la couronne de Sorcière (voir Chapitre VII). En apprenant le bréviaire du véritable Élixir de Vie de Nagash et les mots de pouvoir qui protègent le Nécessaire pour d'imposer aux vampires, les Iahmijanes cherchent à devenir l'âge des Mille Trépas. Leur culteuse Nekoma a consacré à ses filles de s'emparer de l'Unborn pour l'anneau au Prince d'Argent, sa tour légendaire portée sur le Balcon du Monde, en haute montagne. La reine vampire compte séduire Karl au moyen d'un rituel puissant, apprendre ses secrets et en retirer le pouvoir qui lui permettra d'asservir tous les vampires en tant que véritable Championne de la Vie.

### Les Dragons de Sang

Malheureusement, le premier des Dragons de Sang, n'avait jamais connu Nagash, sa lignée ne se souvenant pas en signe général des prophéties des Mille Trépas. Les Dragons de Sang n'y sont vraisemblablement pas impliqués, et ils voient en ces fausses prophéties des simples récits de mystères rêvés d'un retour des géants d'autant plus complicité. Nombre des Dragons de Sang se rendaient tant pour être prêts au combat en toutes circonstances qu'ils n'ont même jamais entendu parler des prophéties en question. De temps à autre cependant, ils se retrouvent bien et bien mêlés aux conclusions d'autres lignées (voir Chapitre II). Une paisible vieillesse.

### Les nécrocrques

Les nécrocrques de Wrocas sont liés au fait des prophéties vampires pour l'écroulement celui qu'ils ont accablé aux volutes d'indes connues au fil des siècles par le plus loyal digne de Nagash. Leur dragonnisme porte à la malédiction du sang rend les nécrocrques plutôt arrogants, chacun d'eux étant convaincu qu'il est destiné à devenir le Maître des Mille Trépas. Les nécrocrques se reposent à la cosmologie, à l'astrologie et à la géologie en quête d'indices pour découvrir comment lever la malédiction du sang. Le sire de Trois, résidant dans une tour sans toit près de Wollenburg, a établi des rapprochements entre les trois rituels de Nagash et son propre rituel d'apoteuse (voir Chapitre VII). Les Héritiers d'ans Ande Navesch).

### Les stryges

Les vampires stryges pensent que Karl est véritablement Sigmar incarné, mais Sigmar a reçu le Balcon de Sang durant son grand affrontement contre l'armée de Nagash. Balcon qu'on dit donné par





un complexe stryge qui s'était réfugié à la banquette de Nagado lors de la chute de Stige... Ce rapprochement avec le royaume jadis glorieux de Stige implique que Karl doit être le Champion de la Nuit, et donc le maître psychique du nouveau royaume des ténements. Néanmoins, les stryges croient aussi que les ligures se sont arrêtées et ce n'est qu'un nouveau le Haine de Stige de chasser des ring dynamite majestueux que Karl pourra réellement faire valoir son droit d'héritier et leur la subordination des deux entités.

## L'Enfant

Objet de la convoitise de la Sorcellerie Noire et héritier des propriétés vampiriques, l'Enfant n'est qu'un enfant en réalité, un garçon qui avec la faculté locale de manipuler les émotions de son entourage en distillant en chacun de ceux qui l'approchent un besoin insoupçonné de lui plaire et de le protéger. L'Enfant agit de façon inconsciente, sans réaliser qu'il est la source des changements vécus chez les personnes qui l'entourent.

Des origines démentement complexes de mystère, le Doodkanard dépeint de Malsburg a engendré un culte des enfants et un culte d'adorateurs de terribles, un aspect plus sombre de Malsburg, le dieu des mères. Craignant d'être punis à just dans la cité, les cultistes se sont retirés pour posséder leurs entités sacrées dans un temple dissimulé du Marais Maudit, sans savoir de Malsburg. Ils s'y retrouvent pour boire l'eau d'une source sacrée aux yeux de Stranella. Elle leur inspire des visions, provoquant des mutations.

C'est le dieu du culte de celui de Malsburg et du Pays Perdu une nation au service de ce dieu violent, en faisant le plus grand royaume sacré du Vieux Monde. Ragner sur Malsburg leur permettrait de contrôler l'écoulement de l'Empire à la mer, et le culte avait alors Alford à un merci. Les hommes possèdent le composant, tous de grandes familles marchandes ou militaires

alors que de ceux de pirates, n'avaient pas découvert de moyen de faire de leur être une réalité - jusqu'à il y a sept ans.

Un jour, le maître d'un des membres du culte donna naissance à un garçon. Il fut immédiatement manifesté qu'il détenait d'immenses pouvoirs et était destiné à de grandes choses. Les cultistes réalisèrent alors que c'était la réponse à leurs prières. Avec son charisme infantile, l'Enfant ambroisat quoique le renoncement à épouser leur cause. Il avait leur prière et, un jour, leur roi.

Un jour, l'Enfant avait renoncé au temple du marais, plongé dans la source sacrée et baptisé du nom de Stranella. Mais une brigade de répentiers survit l'un des adorateurs jusqu'au temple et inventa les lieux avant l'achèvement de la cérémonie, massacrant les cultistes et mettant en déroute les mères survivants. Confrontés à l'Enfant, les répentiers tombèrent alors sous son emprise. Craignant que le bébé allait être sacrifié à un dieu des mères, ils renoncèrent les lieux d'être sacrifié à temps pour le sauver. Les répentiers de mères retournèrent en ville confier le bébé - miraculé - à un orphelinat stable, tout épuisé de devoir l'y laisser.

L'Enfant grandit dans cet orphelinat, ignorant tout de sa parenté et de ses pouvoirs. Les années, elles, ne furent pas longues à les découvrir. Elles le guidèrent comme jamais comme elles n'avaient guère d'explications confiés à leurs vases. Et elles se questionnaient pour lui.

En présence de l'Enfant, la reine albino avait l'air d'un être inconsciemment. C'était plus fort qu'elle. Pourtant, elle en vint à reconnaître le même temple d'air tel accident. Elle continua donc ses vœux de le liberer aux répentiers. En cela, elle fut déçue. Des vœux allant trop l'Enfant pour l'évoquer à une mort certaine respectueux et le désintégrer dans une pièce défective, où elles continuèrent à l'évoquer en secret.

Le grand ainsi en isolation total pendant sept ans. Mais les années furent toujours années aux moments basés... Individuellement, un soixante ans au ban de l'Empire, Rapsod, en vint donc à entendre parler de l'Enfant et de son extraordinaire

accrochant sur les murailles. Ayant également eu vent du culte de Strahléin durant son séjour en ville, avant de s'enfermer à la Chaux, il se dit que l'Élifant pourrait montrer sa vraie identité en succédant à Karl Franz, ce qui plairait incontestablement les centarbes humains entre les murs de la Chaux. Raprecht bénéficiait beaucoup trop des faveurs de son maître Strigle maintenant pour pouvoir enlever l'air de la terre des hommes. S'il se déplaçait sous son vrai visage, il serait à tous les coups traqué et abattu. Il se leva donc en un Pays des Trolls, comptant sur ses abilities pour occuper l'elfin prodige. Il refourna à ses côtés de la capture, de garder dans un char la marque de la corbeie à deux queues et de le lui amener dans sa tour, au hâlé de Kiké. Cette Strahléine était d'une importance vitale, car Raprecht pensait que ça confirmerait sa position la légitimité requise pour prétendre au trône impérial.

Les serviteurs sous le nez de Raprecht traversèrent l'Empire jusqu'à Marienburg pour offrir l'Élifant. Ils amenaient l'Élifant à sa place servile et, au lieu véritable de Mariéid, lui firent les chaînes de symbole de la corbeie à deux queues. Mais alors qu'ils s'apprêtaient à repartir avec lui, l'Élifant leur échappa, disparaissant dans les rues de la ville. Les serviteurs de Raprecht y pensèrent, et finirent par l'acculer dans une cage. L'Élifant fit alors main basse sur l'Élifant le plus proche – une étrange chose – et, avant que son force démentielle, apposa une belle résistance à ceux qui prétendaient le capturer.

Elle se lutte se poursuivait dans la rue. Les passants furent frappés par la beauté angélique de leurs garçons portant sur son torse le marque de la corbeie à deux queues, et qui ressemblait une chose aux primes aux différents personnages – selon toute apparence. Sans l'assistance de son chariot, la belle dévota de protéger le genre à tout prix et se précipita les serviteurs de Raprecht. Ensuite, les chaînes enroulèrent incontestablement l'Élifant jusqu'à devant

Helmant, palais de Sigmar. Qui tomba à son tour sous son empire, et un nouveau culte vit le jour: la Croisade de l'Élifant.

Il ne fallut guère de temps avant qu'il s'attire les foudres, à commencer par les nobles et les experts de l'Empire, espérés de leurs relations pour aller vivre dans les quartiers insulaires de Marienburg. À leur tour, l'Élifant appréhendait une chance de répondre leur place légitime au sein de l'Empire. Le culte s'élevait, et les autorités commençaient à s'y intéresser. Karan, Franck grand théologien barde, entendit les récits relatés à un garçon qui beaucoup prétendait être Sigmar Mésarant, et y vit une opportunité. Son loyal conseiller Tobias lui chercha à l'Élifant après un peu de délai, ce puissant mouvement pouvait intégrer l'Empire et leur le découvrir sur le position de Volcano comme grand théologien – ce tout du moins l'Élifant. Frappé d'œil et regardant son frère, Karan était donc la seule des nouveaux adorateurs avant son départ pour Abolot.

Ce qu'il ignorait, c'est que Tobias, agent loyal de Raprecht en secret, avait contacté son véritable maître pour l'indivision de la population du garçon, et de leur de celui-ci d'aller à Kiké rejoindre son maître... Comme initialement reconduire le rappe l'indivision de l'Élifant, Raprecht vit ses plans lorsque ses divisions lui révélèrent que le grand d'œil avait à Kiké par des instances autoritaires. Le soutien de la Chaux se concentra donc de laisser l'Élifant venir à lui de sa propre initiative, recommandant à Tobias de convaincre dans ses hommes giles. Tobias accepta de rester aux côtés de garçons. Une fois les nouvelles racontées à Kiké, il comptait le faire élever comme par enchantement, afin de l'amener devant son maître.

À la fin de l'Élifant par Mlle Trévis.

## MAÎTRISER UNE CAMPAGNE

**L**es Mlle Trévis n'est pas une aventure ordinaire. Il s'agit d'une campagne, une série de scénarios directement liés l'un à l'autre sur une durée de plusieurs mois de temps de jeu, durée qui peut aller jusqu'à un an ou deux ans. Au contraire d'une aventure typique, les événements qui se déroulent dans un chapitre peuvent – comme c'est souvent le cas – affecter et façonner ceux des chapitres suivants. Avec nos innombrables types de personnages, une grande abondance de sites, des combats sanglants, des drames romantiques et des intrigues politiques, les Mlle Trévis possède tout les ingrédients dont vous avez besoin pour créer les conditions d'une expérience de jeu mémorable dans vos parties pendant encore des années plus tard.

### Préparatifs

Pour lancer cette campagne, il vous faut un exemplaire de *Mémoires de la Vie de Kiké* (KIM), les Mlle Trévis proprement dit, et la plupart des suppléments et guides de KIM, notamment le *Handbook des Mésarants*, les *Registres de Marienburg*, le *Plan de la Cité*, le *Handbook de la Stratégie*, le *Handbook des Gens de la Chaux* et les *Manuels de la Vie*. Posséder ces ouvrages sera certainement un plus pour votre expérience, mais ils ne sont pas absolument nécessaires au lancement de cette campagne.

Au contraire d'autres aventures KIM comme les *Vies de la Croisade*, *Revenir à l'Élifant* et le *Défilé des Dames*, il n'est pas nécessaire pour indispensable pour vous de lire le livre entier avant de débiter. Vous devrez au moins le parcourir au portant une attention particulière aux scénarios des chapitres afin d'avoir une petite idée de ce qui se passe. Mais si vous faites simplement préparer une aventure à la fois. Garder la main le main le calendrier ou une liste de feuilles libres est une bonne idée. Mais y réfléchissez vos notes sur le déroulement de la partie en cours et ses

particules, de façon à pouvoir modifier éventuellement certaines sections en fonction des choix faits par les joueurs au début de campagne.

### L'illusion du choix

Auxes jouer n'avez pas à être mené par le bout de nez. Ce qu'apprennent les joueurs, c'est de prendre leurs propres décisions – ou de vouloir aller, ce qu'ils veulent faire et, de leur point de vue, la meilleure façon de s'y prendre. Dans une campagne d'une telle longueur, tous les choix des joueurs contribuent à la complexité des futures aventures de l'histoire, chaque complication résultant de ce que cadent avec les choix précédents d'épisodes antérieurs. Vous pouvez être tenté de penser les PJ sur certaines voies, de les pousser vers une ligne particulière de conduite afin de passer au chapitre suivant. Mais pas à ce genre de tentation. Laissez les personnages tirer leurs propres conclusions et décider de leurs propres actes dans la partie en cours. Ne les contraindez jamais à se conformer à ce qui est écrit. Bien que les MJ contrôlent mécaniquement le jeu, nous sommes capables de régler nos scénarios des joueurs d'être à leur tour agréable pour tous. Si les PJ font une erreur ou manquent, vous pouvez profiter d'un peu de travail en perspective pour modifier les conséquences des chapitres suivants de façon à ce que l'histoire aube une certaine logique. Vous n'avez peut-être même à concevoir au plus haut des scénarios supplémentaires pour résoudre des lacunes éventuelles au cours de la jeu. Vous pouvez à votre fois vous inspirer d'une autre aventure publiée, comme le *Handbook des Dames* entre les *Chapitres I & II*, ou *Revenir à l'Élifant* entre les *Chapitres VII et VIII*. Ce vous pouvez vous référer aux des scénarios plus modernes comme *Une Vie de Glorie*, *Arrière de l'Élifant* et *Élifant* ou *l'Élifant* ou *l'Élifant* de l'Élifant. Vous pouvez également vous inspirer de scénarios de l'histoire de la campagne, notamment aux PJ le sentiment que d'autres choses ne traitent dans le monde au marge de la Croisade et de leur manière sur Kiké.

## POINTS DE DESTIN

Avant de commencer du début jusqu'à la fin, les PJ auront certainement besoin d'un certain nombre de points de Destin. En quelques sites, nous vous recommandons d'accorder des points de Destin, mais au cours du déroulement de la campagne, il vous restera toujours de décider en tant de leur octroi.

## Des aventures indépendantes

Les *Mille Trémas* est conçu pour fournir une série d'aventures liées les unes aux autres et après à retrouver le personnage d'un joueur d'un bout à l'autre du Vieux Monde, l'exposant aux forces terribles du mal et l'introduisant au bord de la folie avant que la campagne ne s'achève. Si c'est votre méthode de préférence, rien ne vous empêche de découper les chapitres à votre convenance pour constituer des aventures à part entière. Avec de simples ajustements d'ordre mineur, chaque aventure peut en effet fonctionner de façon autonome, vous permettant d'insérer ces scénarios entre d'autres aventures ou encore d'en faire une campagne de votre propre invention.

## La trame de la campagne

La campagne *Les Mille Trémas* englobe une série de neuf aventures ayant pour objectif la déceus des canaux de Maribonarg et pour déroulement le cadre des grandes aventures, s'étendant sous les Dents de Marigan. Ces aventures individuelles sont les suivantes...

### Chapitre I - L'appel du Chaos (tome I)

Dans cette aventure préliminaire, les personnages des joueurs sont engagés par un ou plusieurs intérêts pour infiltrer une nouvelle secte de fanatiques apparue involontairement au sein du baronnie, et partir de Maribonarg pour aller à Malad. Le fil de leurs investigations les entraîne dans les terres désolées de cette grande ville, dans les ruines obscures de Tempelweid et jusqu'aux lieux connus autour des Stadlock. Prenez un instant note que le garçon fut d'abord découvert dans un temple isolé consacré à Stormald, et il est en fait que les réponses se trouvent dans cette planète obscurité.

Une fois que les PJ se sont installés aux alentours qui s'y trouvent, ils apprennent la réalité sur les origines de Karl ainsi que l'identité du baronnie de la tentative de rapit par un individu nommé le créateur de la Croisade. De retour à Maribonarg, les PJ doivent s'aventurer dans les ruines et les ghettos de Doodlaxan, y repérer le dernier cultiste et survivre en fin de compte aux pièges qui recèlent les épaves afin d'apprendre l'emplacement de la redoute cachée du culte de Sargis. Et là, au terme d'un combat acharné contre une armée massive de Sargis, les PJ découvriront qu'un cultiste a infiltré la Croisade pour servir de simulateur.

### Chapitre II - Une paix troublée (tome I)

Le chapitre suivant reprend quelques jours après le départ de Maribonarg, les PJ, apparemment livrés à la recherche du culte de la Croisade, les chemins, ils sont arrêtés et faits prisonniers par un groupe de Blazendin, qui les soupçonne d'être des criminels et qui cherche à résoudre la prime concernant offerte pour leur capture. Emmenés au village de Pfeifeldorf, les PJ doivent attendre qu'un vieillard l'autorité de leur pays d'identité - si tant en qu'ils en aient. Dans l'intervalle, ils sont fortement encouragés à discuter certains des événements récemment concernant une possible rébellion, un subtil appât, et un mystérieux culte du Sang. Un voyage se poursuit d'une façon qui dépendra des actions des personnages mais dont le point d'orgue final sera la révélation que le culte du

Sang n'a aucun rapport avec le Chaos - il avait en fait basé sur celui d'un vampire Dragan de Sang récemment restauré!

### Chapitre III - La Croisade de l'Enfant (tome I)

Après survécu à de nombreuses machinations à Pfeifeldorf, les personnages des joueurs poursuivront leur recherche de la Croisade de l'Enfant. Alors qu'ils se rapprochent du but, ils rencontrent chaque jour un peu plus les orages des crises, à la vue des découvertes qu'ils ont faites dans leur village et d'une campagne en ruine. Après leur rencontre avec un père particulièrement méfiant et peu coopératif, et après avoir survécu à une attaque de moments, les PJ sont surpris par des effets sylvains. C'est-à-dire finalement de les aider à partir à la recherche du camp des créoles. Une fois leur but atteint, les PJ sont les témoins de preuves mais du pouvoir de l'Enfant, et peuvent se retourner à profiter fait et cause pour le retour révéli de Sargis.

À la fin de ce chapitre, les personnages des joueurs devraient en avoir fini ou pratiquement avec leur première carrière.

### Chapitre IV - En lettres de sang (tome I)

Après avoir eu contribué à sauver l'Enfant (ou du moins juste regardé les autres faire), les PJ ont enfin leur place au sein de la Croisade. Délivrés par des effets sylvains, ils rejoignent leurs tours de garde et ont une chance d'apprendre à mieux connaître les membres du conseil attachés à la protection du jeune Karl. Ils cherchent pour Aldorf, les PJ sont prêts de faire toute la lumière sur les obligations selon lesquelles un culte du Chaos survient en nouveau dans les rangs de la Croisade. Ce faisant, ils constatent que la corruption règne en maître parmi ses membres, des plus hautes aux plus importants.

Avant qu'ils n'aient l'occasion d'étaler cette corruption galopante au grand jour, la Croisade amène Aldorf. L'Empereur et le grand théologien représentant Karl, un des conseillers du garçon s'agit de le faire venir collectivement au village. Les PJ se voient pour de participer au séminaire, mais leur présence ne suffit pas à détourner le piège. Le conseiller fils avec l'Enfant, laissant les PJ se battre pour sauver leur peau.

Cette trahison pousse à une investigation qui entraîne les personnages dans les terres d'Aldorf. Rencontre plusieurs pistes, les PJ finissent par démasquer un ou membre d'un groupe d'anti-défense au maître locale et traître, tout en étant surpris à leur tour par les Chasseurs de sorcières. En contrepartie, toutes ces péripéties leur valent de contracter d'importantes alliances. Au final, ils ne sont pas assez rapides pour retourner l'Enfant et ils apprennent qu'il doit être soigné à un endroit très distant à la métamorphose en un esclave volontaire du Chaos!

### Chapitre V - Les métamorphoses de la villa Hahn (tome I)

Lancés aux trousses du cultiste en fait Tobias, les PJ font face à la perspective d'un long trajet par la Drakenold pour faire main basse sur le Collier de l'Indéfinissable (épave), un artefact magique qui serait utile au destinée du traître. Arrivant encore trop tard sur les lieux, les personnages constatent sa disparition. Ils expliquent cependant les raisons de la vieille demeure, ils glissent le nom de Rapprecht, apprenant que Tobias a un autre maître en ce vil seigneur du Chaos. Au prix de quelque investigation et exploration, les PJ finissent par tomber sur la maison autre du seigneur du Chaos et découvrent l'infatigable maître d'un culte du Chaos appelé la Maladie Éternelle. Ils défient, leur persévérance paye, et ils découvrent un autre un temple caché dans lequel l'aveugle connaît son point culminant lors d'une bataille épique opposant les vampires et les cultistes aux PJ.



## Chapitre VI – Les Hérauts d'une Aube Nouvelle (tome II)

Vivant occupés des sous-Œuvres du Suprême, des cultistes de la Maladie Éternelle et ayant réoccupé Karl El moine qu'ils n'aiment de nouveau laissé filer le genre entre leurs doigts, les PJ poursuivront un campement des Croisés, en périphérie du Wöllfinghof, à l'est de la cité en ruine, le campement est dans un état prévisible. L'absence du garçon a provoqué de graves frictions tout en favorisant l'insurrection de groupes groupés par motifs de pouvoir, notamment sous leurs propres auspices pour le Croisé. Plus plus est, est dit mieux à peine – à des fins d'une nature plus sûre encore d'indiquer le cadre – et en particulier, un vampire méconnu de haut rang est capable bien entendu le jeune Karl afin de le pousser qui lui-même est le ligatureur Champion des Trépassés. Les PJ retourneront à la Croisée, soit à la barre d'interrogatoire dénuée et finalement pas répondre le séigneur vampire quand celui-ci lance son offensive contre le garçon en haut milieu d'une créature grande se dévotant en ses honneur.

À la fin de ce chapitre, les PJ devraient admettre leur deuxième carrière.

## Chapitre VII – Que la mort nous sépare (tome II)

Karl est de nouveau porté disparu, et on en appelle aux PJ pour le retrouver. Lancés sur ses traces dans le métropole de Thibolobol, les personnages rencontreront par inadvertance la mauvaise piste en suivant celle d'Alman, kidnappé jusque dans les contrées barbares de la Sylvane. Se retrouvant entraînés dans une loyauté de péripéties antiques, de fausses pistes et pièges dans des environnements

dynamiques, les aventuriers rencontreront finalement le baronnet, pour découvrir alors qu'il doit épouser une redoutable créature vampire, laquelle est persuadée que son rituel permettra l'accomplissement de terrifiant Œge des Mille Toises.

## Chapitre VIII – La Sorcière Noire (tome II)

Vivant après le rétablissement des vainqueurs Von Gastein, les PJ découvriront qu'ils ont été bernés, et qu'il n'y a rien trace de Karl son alibi de la Sylvane. Ils doivent se hâter de le retrouver à Kibler avant que l'Éternel ne tombe entre les griffes de ceux qui se devaient qu'il fût livré à leurs viles fins. Les PJ traversent de nouveaux Étranges, apprenant que la Croisée a été victime de fortes incursions de barbares, les survivants égarés de culte se dirigent également vers Kibler, avec un bon mot de retard à l'arrière, les PJ progressent de façon satisfaisante, et finalement les survivants de la Croisée dans le hameau de Zibolobol, tout les de phénomènes étranges et de terribles secrets.

## Chapitre IX – Le Ventre de la Sorcière Noire (tome II)

La fin approche. Après avoir exploré le hameau de Zibolobol, les PJ apprennent que Karl s'est rendu dans le Ventre de la Sorcière Noire, au fond d'un étang magique. Les PJ doivent s'empresser dans ses profondeurs, en recevoir l'accès et explorer les horreurs infernales de l'autre de la Sorcière Noire. En se basant sur les indices qui leur sont présentés, les PJ découvriront le sanctuaire secret. Ils doivent faire vite, car la sorcière est sur le point de conclure son rituel – ce rituel pose une question d'histoire. En cas de succès, la fin de l'épisode sera étonnante.

# ENTRÉE EN SCÈNE DES HÉROS

La nature de cette campagne nécessite un peu de doigté quand on se vient aux personnages des joueurs. Elle requiert non seulement un bon mélange d'aventures, mais également un peu de travail de votre part pour apporter la motivation et l'inspiration que ces pages devraient pouvoir offrir, afin d'aider les joueurs à atteindre une conclusion satisfaisante. Le plus grand défi que vous aurez à relever concernant ce roman est de faire suivre le droit chemin à tous les personnages non joueurs ou à vous rappeler tous les moindres détails de l'histoire, mais il concerne les personnages des joueurs eux-mêmes. Les conseils suivants devraient contribuer à vous guider, les joueurs et vous, pour créer un groupe intéressé de héros ayant un enjeu certain dans l'issue de cette campagne.

s'efforçant toujours d'être à la hauteur de leurs attentes prédictives, soit étonnantes. Signaler ses châtiments et ses devoirs au moins, exciter la curiosité de l'un d'eux. Sinon, un aide pourrait tout aussi bien nier les prétentions divines de l'Éternel et essayer de jurer le diable sur sa foi comme sur ses conseils, voyant dans la Croisée et dans toute la folie qui l'entoure une véritable abomination. Finalement, bien sûr, nous vivons dans des villes humaines, considérant l'Éternel comme leur repaire. Ils sont portés par de nouvelles notions d'histoire d'histoire victimes d'illusions suffisant à faire fonctionner l'épisode que nous de rage.

## Les races

À première vue, le thème de la campagne des Mille Toises semble concerner l'humanité, se soulevant largement de l'œuvre et de la sécurité de l'Éternel. Un perso – ses partitions du monde – que Karl est le seigneur de la guerre, l'Éternel impérial, et si tel de son évolution, le mystère, évitant perturber les divisions de la société en poussant les villages au soulèvement, en déviant les couples, les parents et les enfants, en servant la classe dans son village. Autant de facteurs possibles aux yeux des protagonistes au titre de l'Éternel, avides de récupérer de ces terres, mais qui ne manqueraient pas d'acquiescer tous ceux qui tiennent du Vieux Monde.

## Les mains

Selon les mains, Signar est un grand héros, responsable de l'absence durable entre l'Homme et le Nain. Si l'on considère la façon dont les mains réalisent leurs actions, changeant leurs mains et

## Les elfes

Les elfes n'ont pas tendance à se soucier des affaires de l'humanité et il s'en va à moins que la menace des elfes affrontent un étrange au monde entier, comme avec le cas récent de l'Invasion du Chaos, la Grande Guerre contre le Chaos, ainsi que d'autres temps où le désastre paraissait imminent. Au début de la campagne, la Croisée de l'Éternel ne présente aucun de ces risques et impliquer un elfe dans un drame étrange des habitants humains peut exciter un certain effort d'imagination. Les elfes emblématiques de l'Éternel respectent cependant de partager les craintes de la campagne, peuvent décrire quelque puissance obscure à l'œuvre derrière toute cette confusion et ces bouleversements à la chaîne. Ce genre de perturbations a tendance à partir en ville, hors de tout contrôle, et un personnage elfique pourrait être entraîné au fil des différents développements de l'histoire jusqu'à ce que la vérité de l'héritage de Karl puisse déceler au grand jour. Une autre option serait de se reporter à l'histoire – **Supplément Humain** – décrite dans le Chapitre I. Auquel cas, le ou les PJ elfes sont directement au service d'Avant l'Éternel, et leurs liens de loyauté envers leur aïeux devraient se révéler assez résilients pour pousser les autres à tenir l'affaire.



## Les halflings

Les familles halflings sont de loin les plus difficiles à incorporer à la campagne *Les Mille Trévas*. Ils ne craignent pas ce que l'Empire ait un bel avenir, mais ils se montrent rarement aussi fidèles ou suffisamment dévoués pour soutenir durablement l'avenir en ce qui concerne la Croisade sans user d'un autre subterfuge quelconque pour attirer quelque personnage dans la mêlée. Un halfling un peu fou qui parait va ses affaires réelles à côté des la formation ou du passage de la Croisade pourrait en arriver à créer vengeance. Un autre pourrait s'écarter afin d'explorer au moins les terres des adeptes éloignés. D'autres encore pourraient s'impliquer dans la campagne en même temps qu'un d'autres commandés solides par l'aide de Karl. Une solution de peu caractéristique passera alors l'avenir halfling à mener sa petite existence au sein de la Croisade habitant d'un village la dignité.

## Les étrangers

Si l'action des Mille Trévas se concentre sur l'Empire, les conséquences qu'entraîne la Croisade peuvent avoir des répercussions jusque dans le Vieux Monde, occupant leur influence sur la vie des gens un peu partout. Un chevalier britannique pourrait se retrouver mêlé à l'action après le simple achèvement de la Drame lors d'une visite. Des Italiens, des Thrènes et d'autres pourraient également suivre le mouvement sans être de personnages inconnus, ajoutant tout au long de la campagne par leurs erreurs leurs commandés. Mais il est tout aussi possible qu'un membre de la famille, un féodal ou un ami tombé à son tour sous l'empire de Karl ait rejoint la Croisade en tant que contre tout bon sens.

## Composition du groupe

Avantage que la race ou la nationalité, le plus grand défi que vous aurez à relever quand on se vient à vos joueurs, c'est la composition du jeu. La méthode aléatoire de la génération des personnages peut engendrer des groupes démographiques étonnantes dispendieuses qui donneront lieu à d'innombrables opportunités de caractérisation, de façon à composer au mieux les personnages. Les méthodes standard de création des personnages peuvent cependant donner à des parties isolées, certaines « règles » étant incarnées par plus d'un personnage au détriment de l'équilibre du groupe à gérer les défis qui se présenteront inévitablement à lui. Les informations qui suivent devraient vous aider à prendre les meilleures décisions pour ce genre de parties.

## La méthode aléatoire

Dans *Wierzbowski, le Jeu de Rôle*, il n'y a guère plus amusant que de lancer les dés sur la grande table des carrières pour voir quel caractère hérité ou sa constitution quel héros vous vous retrouverez à incarner. Avec des chances quasiment égales de jouer un Noble comme d'interpréter un Charbonnier, une partie élaborée à partir des résultats de carrière complétement aléatoires constitue un amalgame intéressant de héros jouant gagner des lieux directs et palpables. Si vous choisissez de recourir aux méthodes standard de création de personnage établies dans *WJDR*, encouragez les joueurs à décrire leurs raisons à voir leurs efforts comme leur destin dans l'avenir. Ce faisant, ils auront d'autant plus intérêt à occuper et donc, tireront davantage d'investissement d'une telle campagne. S'ils ont besoin d'aide, il est recommandé que vous vous référiez sur l'annexe - Au Service de Sigmar - du Chapitre I afin de fournir une maison solide à cette association pour le moins insolite.

## La méthode des rôles

Tout examen des carrières de *WJDR* révèle qu'il existe plusieurs idées ou concepts de nature à étayer les différentes carrières

définies. Pour la plupart, ces carrières s'inscrivent dans le cadre d'une des grandes lignes suivantes: les rudes, les roturiers, les criminels, les rôdeurs et les guerriers. Dans toute campagne durable, un groupe idéal sera chacun de ses joueurs investit un certain élément, leur permettant à tous de définir des responsabilités et une place claire et nette au sein de l'avenir, au fur et à mesure de son développement.

Comme style optionnelle, faites que les joueurs sélectionneront chacun un des rôles. Définir les répétitions à moins que tous les rôles soient déjà pourvus. Une fois que les joueurs ont leurs rôles sélectionnés, ils inaugureront leur carrière de départ en lançant 1d10 sur les tables suivantes. .

## Les érudits

Les érudits englobent tout personnage ayant le bénéfice d'une éducation ou d'une formation complète. Par exemple, citons les Initiés, les Apprentis sorciers et les Nobles.

## Les roturiers

Le sol de la terre, les roturiers ont à charge toutes les tâches ingrates nécessaires au bon fonctionnement de la société. Parmi de tels personnages, on trouve les Valets, les Serviteurs et les Bateliers.

## Les criminels

Scandale à mille lieues, les criminels opèrent hors des limites de la société. Ces personnages regroupent les Voleurs, les Agitateurs et les Hors-la-loi.

## Les rôdeurs

Les rôdeurs sont des gens restés qui vivent ou travaillent au grand air. Les carrières habituelles de « rôdeurs » comprennent les Charbonniers, les Chasseurs et les Bûcherons.

## Les guerriers

Le dernier archétype couvre tous les personnages de type martial - des carrières relevant une formation assez complète au minimum des années. On lit le régime de personnages de guerre. Citons en exemple les Cavaliers, les Soldats et les Bénévoles.

## La méthode du choix des joueurs

Naturellement, vous pourriez simplement laisser les joueurs sélectionner leur race et leur carrière. Et cela pourrait constituer à une méthode intéressante de Travers de terre, d'Apprentis sorciers et de Gladiateurs. Mais évidemment, *Les Mille Trévas* est une campagne d'investissement. Et pour survivre, les joueurs auront probablement besoin de mettre toutes les chances de leur côté.

## Les personnages de substitution

Une des réalités de *WJDR*, c'est la mortalité des joueurs. Le Vieux Monde fourmille de pièges, et les événements sont partout à l'affût, que ce soit les horreurs épouvantes de sorciers, ou les cruels calibans jusqu'aux cors déchaînés se livrant au massacre et aux éponvements meurtriers. Les Mille Trévas n'est pas différent, et la mort guette les imprudents, les imprudents et les inséparables.

Le décès des personnages est un problème éprouvé dans les *JDR*. D'un côté, c'est votre responsabilité de MJ de créer un environnement juste intégrant tous les éléments du cadre. Mais d'un



autre côté, vous ne voulez pas voir votre table de jeu encombrée de feuilles de personnage froissées et de joueurs abrutis ou frustrés. Un personnage, surtout quand il est joué depuis plusieurs années, est fondamentalement pour servir l'amitié du joueur dans la partie en cours. Faire disparaître un personnage bien développé n'est pas seulement décevant, cela contraindrait aussi le joueur à se construire tout bien que mal une nouvelle personnalité, il devient plus difficile pour le joueur concerné d'incarner un nouveau personnage sachant susciter l'intérêt.

Les aventures, dans les pages qui suivent, sont stimulantes, mais elles ne doivent pas fatalement entraîner des pertes. Histoire d'écrire de transformer cette campagne en un voyage de PJ abrutis, gardez en tête les points forts et les aptitudes du groupe en sachant modeler en fonction les affrontements, en procédant aux ajustements nécessaires pour garder tout son impact au défi à relever – sans que ce soit aux dépens de l'amusement.

Qu'en est-il de votre personnage, encore – ce qui se profile intellectuellement –, vous devez déterminer comment ramener un personnage de substitution au cours de l'action susceptible de présenter le même intérêt et la même conviction afin de ne pas perdre l'attention, et cela en évitant les clichés ou les manœuvres maladroites. Par chance, la Croisade est un excellent tremplin à la création de PJ de substitution puisque ce culte attire une vaste gamme de gens venus de tout horizon. Dans les chapitres où les PJ sont loin du culte, vous devriez penser à la manière ou aux conséquences du culte de Karl en évitant les origines de personnage de substitution comme moyen de garantir l'investissement d'un personnage dans l'intrigue ou plutôt non.

### Émousser le tranchant de la mort

Puisque la mort des personnages est un fait, une façon de rendre l'intérêt pour les PJ consiste à accorder au joueur des bénéfices supplémentaires lorsqu'ils présentent leur nouveau personnage.

La nature de la récompense devrait être adaptée au joueur et à la nature des circonstances dans lesquelles il a perdu son personnage précédent. De bonnes options incluent de donner au personnage une pièce d'équipement supérieure ou une avance supplémentaire. Vous pourriez également permettre au joueur des bénéfices constants aussi bien que sous forme de contacts, d'alliés, de séides et ainsi de suite.

Nombre de MJ requièrent des personnages de substitution afin d'être satisfaits de nouveaux stats points d'expérience. Et si cela convient parfaitement dans les premiers chapitres, une telle stratégie peut se révéler désastreuse dans les épisodes ultérieurs. Les PJ de substitution devraient avoir de l'expérience en fonction du chapitre en cours. Reportez-vous aux conseils de la **Table 06: Personnages de substitution et expérience**.

## Les Mille Trônes

Une fois que les joueurs ont tous construit leurs personnages, la dernière chose dont vous avez besoin, c'est de décider comment ils se sont retrouvés à Marisburg et pourquoi lorsque la campagne débute. Des suggestions pour diverses sources d'inspiration sont présentées au **Chapitre 1**. Choisissez la votre avec sagesse en vous fondant sur les préférences et le style des joueurs. Utilisez une source plus répressive si les personnages ne sont pas aptes à comprendre des missions de leur propre initiative, ou une source plus souple si au contraire ils se jettent étonnamment dans la grande du loop. Quel que vous décidiez, nous pouvons vous garantir que la campagne *Les Mille Trônes* ou rassemblera à nouveau votre attention dans laquelle vous vous serez lancé!



**TABLE 0-1:  
CARRIÈRES ACADÉMIQUES**

Carrière	Elf	Halfling	Humain	Nain
Apprenti scribe	01-28		01-18	
Chargé de bibliothèque		01-33	18-27	
Écrivain célèbre	28-34			
Érudite	37-78	34-60	28-45	08-14
Intellectuel			48-83	
Noblesse			64-82	35-57
Scribe	75-80		83-88	68-80

**TABLE 0-2:  
CARRIÈRES ROTURIÈRES**

Carrière	Elf	Halfling	Humain	Nain
Artisan	01-60	11-18	01-07	01-15
Banquier	11-80	09-29	08-13	15-26
Bougeois		30-38	05-21	27-41
Chiffonnier		37-59	23-36	
Coiffeur			31-54	41-48
Mercant	40-44		23-41	
Miner			43-58	37-77
Passeur	47-49		51-54	
Payan	58-79		55-61	
Pêcheur	71-73		63-70	
Ratier	74-78		70-78	78-82
Négociant			78-82	
Serviteur	77-85		69-80	95-80
Secteur de village			88-94	
Volant	94-80		95-80	

**TABLE 0-3:  
CARRIÈRES CRIMINELLES**

Carrière	Elf	Halfling	Humain	Nain
Agitateur	01-11		01-11	01-11
Contrebandier		12-21	12-22	12-28
Coups-Jarret			21-31	
Émancipé	01-31	21-40	34-43	
Épaveur	34-66	41-49	40-55	28-44
Pilone de tombes		58-67	57-67	45-60
Spécialiste			68-78	61-85
Traffiquant de cadavres		68-77	79-89	
Volant	67-80	78-80	98-80	84-80


**TABLE 0-4:  
CARRIÈRES DE RÔDEURS**

Carrière	Elf	Halfling	Humain	Nain
Bateleur			01-08	
Hâchères			08-17	
Charbonnier		08-15	18-25	
Chasseur	01-20	14-34	28-35	01-15
Chasseur de primes		35-47	34-41	
Cocher			42-48	38-59
Collecteur de taxes		43-50	43-56	48-59
Éclaireur	21-35		37-54	
Écuyer			64-70	
Gardien d'elfes	36-52			
Mâtin	35-67		71-77	68-68
Messager	68-82	51-71	78-88	
Patrouilleur			86-92	
Portier				69-80
Sentinelles halfling		73-83		
Vagabond	83-88	88-88	93-88	

**TABLE 0-5:  
CARRIÈRES MARTIALES**

Carrière	Elf	Halfling	Humain	Nain
Bataillon royal			01-45	
Combattant des tunnels				01-12
Décoré étudiant			04-06	
Fantassin			07-17	
Garde		01-25	18-28	13-18
Garde du corps			28-38	18-30
Général			40-50	31-47
Jeune kékévis			51-53	
Maréchal			51-64	48-51
Mercenaire	01-08	06-08	05-75	52-60
Militaire		51-75	76-88	78-81
Soldat		78-89	98-88	82-89
Troupe de trois				98-88

**TABLE 0-6: PERSONNAGES DE  
SUBSTITUTION ET EXPÉRIENCE**

Chapitre	Expérience
Un	0
Deux	300
Quatre	900
Cinq	1200
Six	1500
Sept	1800
Huit	2100
Neuf	2400



# L'APPEL DU CHAOS

« Toutes ces palabres à propos de droits, de commerce et de liberté... Quelle absurdité! Des fadaises pareilles, ce n'est qu'un masque de plus de la cupidité humaine, et de la promptitude des hommes à se trahir les uns les autres. Les Marienbourgeois? Des salauds sans une once d'honneur, tous autant qu'ils sont! »

— OTHIBUN KARLIKSON, GLADIATEUR NAÏF

## Chapitre I

La campagne des Mille Frères s'ouvre à Marienburg, la seule ville à s'être détachée de l'Empire avec succès. Elle ne s'agit pas de s'enfuir, mais d'acquiescer au projet de la Vieille Mère, car, en ce lieu, un homme est jugé à l'aune de son esprit, de son génie pour l'innovation et non pas sur les bases de sa naissance. À la force du poignet — et pour peu qu'il soit assez déterminé —, un peuple de basse extraction peut s'élever au-dessus de sa modeste condition et prétendre à davantage. De telles opportunités ne sont toutefois pas sans risques, car si les hommes peuvent connaître une ascension sociale éblouissante et s'élever à une belle puissance, plus claire aussi sera la chute, et plus spectaculaire leur déclin dans une misère noire. Pour chaque victoire s'échappant à la pauvreté, une dizaine d'autres restent à la botte des riches et des puissants. Certains ne sont que des culs-secres, d'autres peuvent au contraire être des nobles tombés en disgrâce, des prêtres-déchués — bref, une kyrielle de personnes disparates venues de tout bord, de castes, d'origines et de nations diverses. Cette cité est effectivement celle des nouveaux riches dans la vie — mais aussi celle de la fin... Un constat que reflète précisément le Chapitre I de cette ambitieuse campagne.

La mère déesse dédaignant l'insultation acceptée d'abord l'Étranger sans observer. Mais, irritée et pleine de la rage de sa déesse Mère, elle se voit plus loin que le chaos du jour, en dédaignant que quelque chose doive — véritablement. Par crainte des effets qu'un tel chaos entraînerait sur elle comme sur les autres puissances — quelle est-elle à la mort d'une telle déesse? —, la mère déesse juge préférable de sauver l'Étranger sans réputation afin qu'il lui procure le sort de l'Empire quel qu'il soit. Elle compte donc tirer à son disciple la plus loyale et la plus dévouée. Mais même dans sa grande rage, elle ne peut anticiper toute l'étendue de l'influence de l'Étranger sur autres. La première charge de la campagne aux républicains ne fut finalement vaine, sachant parfaitement comment les serviteurs de la mère soutiendront le bébé. En toute bonne conscience, elle ne pouvait lever à une mort certaine un bébé aussi charmant, tellement innocent, un être pur à l'esprit forcément limpide... Ayant échoué dans sa mission de confiance, elle revint sur ses pas et dissimula l'Étranger avec la complicité d'autres forces qui partageaient son empressement, dans une piètre tentative insigne de l'atténuation de la mère déesse.

Les années suivantes, l'Étranger qui les avait en vient à percevoir Karl grand. Tout comme son pouvoir et son influence... Pour ceux qui avaient le don de troisième œil, Karl recevait avec tout l'éclat d'un phare, une colonne de lumière divine vibrant d'une présence d'Osse-Moelle... Un tel être ne pouvait qu'attirer l'attention d'hommes riches qu'honorables, alors pensant que l'Étranger était destiné au cœur de l'Étranger. Un de ces individus en particulier, un vil seigneur du Chaos du nom de Raprecht vit en l'Étranger un immense potentiel. Étranger depuis toujours l'Empire et ses populations de ses débaîs, Raprecht cherchait la moindre occasion de le renverser et de balayer le concept éboulé de l'Empire au profit du culte des véritables dieux, à commencer par Nergal.

Créer à ses dévotions, Raprecht chercha la source des pouvoirs du tout jeune Karl, voyant se confirmer le potentiel d'un renouveau de l'Étranger de l'Empire. Il avait l'impression que l'influence de l'Étranger entraînerait précipitamment sur les mortels à la faible volonté. Si l'Étranger disposait d'un tel pouvoir, il pourrait facilement se manifester visant un lieu à accéder le genre sur le trône de Karl. Tout dans l'Étranger, il cherchait les forces du nouvel ordre à

## Contexte de l'aventure

Il y a sept ans, des républicains traquaient les membres d'un culte de Semblés — une divinité fréquemment supposée être une incarnation dérivée de Manas —, progressant les lieux de leur influence religieuse et les massacrant par le feu et l'épée. Au milieu de ce déchaînement de violence, ils découvrirent un beau bébé... Un bébé au seul osse d'œil suffisant à faire palpiter le cœur et l'impression des sentiments de loyauté et d'obligation. Ceux qui possédaient alors les yeux sur l'Étranger reconnaissent le besoin impérieux de le protéger de toute espèce de danger, et de le défendre lui et ses orbes. Dans leur admiration sans borne pour le bébé, et tout aux côtés qu'il leur inspirait, les républicains imaginèrent que le culte nourrirait d'influences intentionnelles à son égard, et qu'il leur procurerait de la défense. Ils l'embrassèrent, le tenant dans leurs bras comme par enchantement dans l'orphelinat chaotique de Marienburg.

stable et, de ses conseils, modifiait l'Empire à l'image fidèle de l'Hirondelle.

Faire à la puissance incroyable de l'Empire, un homme facile aurait pu proposer à de très rares – pas Raprecht. À la lumière de la récente incursion du Chaos et de tout le mysticisme entourant le grand héros Valten (certains sont extrémistes et admettent seulement qu'il s'agit de Sigmar incarné), Raprecht sentait que les prophètes de l'Empire étaient prêts pour être convaincus, tant ils espéraient à quelque signe divin susceptible de les aider à remonter des temps sans précédent depuis la dernière guerre, en partant du lieu à un avenir incertain. La guerre, ce fameux Karl, serait la grande vision de l'espérance de l'Empire, et avec un tel « dieu », Raprecht était assuré de voter à la victoire.

Il avait donc besoin de l'Empire, et vice. Avant d'être adjoint à Marienburg en qualité de membre d'un autre ministère de Nurgle, il fit jouer ses talents qu'on lui devait, utilisant ses talents implantés en ville pour enrôler le parti. Une fois que ceux-ci se seraient occupés de lui, il devrait lui faire le tour de l'embarras de la comédie à deux qu'on, puis le conclure dans la tour du sénat, au cœur du Pays des Trois.

C'était un plan simple... Le hic, c'est que les plans simples sont souvent les plus susceptibles d'échouer à vue fixe...

Les critiques apprirent le garçon sans trop de peine, l'attachèrent à sa place dérobée et le considèrent dans une rage, où un tel à manquer chaufferait sur un lit de braves, prêt à l'emploi, à leur arrivée. Ils plaignaient leur petite victime sur le dos pour finir ses chaînes de l'embarras de la comédie à deux qu'on, blâmé sous le coup de la brûlure, de la douleur et de la terreur, le garçon réussit à échapper à ses tortures, pas chance ou possibilité de lui d'une intervention divine. Emportant le premier secours à lui tomber sous la main, il sortit en trombe dans la rue, offrant aux regards de tous les passants le spectacle de son torso fiévreux, le sang rouge qui marquaient de sa grande. Les critiques le poursuivirent dans la rue, s'occupant de façon irrésistible et stupide, et alors qu'ils tentaient de l'encermer, le garçon contre-attaqua de main de maître – la cavalerie du chef des adorateurs glich à la mort.

Une dévotionnelle suffisante aux yeux des passants, nombre d'entre eux étant succubines des défilés de l'Empire fuyant la présence du Seigneur de la Pie des Trois, ils se jetèrent sur les critiques marquées pour en faire de la chaîne, leur faveur égalitaire par le don suprême de l'Empire, leur massacre permis, ils s'en débarrassèrent comme un seul homme pour examiner le garçon, avant sa critique blonde, les yeux de la comédie qui lui retombaient le nez, le marquaient et... pas trace d'une seule étiquette sur son visage. Dans leurs esprits, il ne pouvait s'agir que de Sigmar en personne. Évidemment... de retour en ce monde pour combiner l'insanité avec des milliers de signes de la terreur et de la souffrance, la guidée sur la voie d'une nouvelle hor prophétique.

Il hésitait le garçon sur leurs épaules, le portant en triomphe jusqu'à devant le palais de Sigmar en poste à Marienburg, un homme vieillissant nommé Helmut. Alors qu'ils parcourent les rues, toujours plus de passants se joignent à leur cortège interminable, certains d'assister à une scène miraculeuse. Enfin, sur les marches mêmes du temple de Sigmar, Helmut se tint devant la foule rassemblée et... alors que ses yeux se posèrent sur l'Empire, il tomba sous le charme. Il confirma le credo populaire, s'agenouillant en pleurant de peur, de respect et même de soulagement.

La semaine qui suivit fut particulièrement mouvementée, la ville entière, chamboulée, en faisant des gorges chaudes. Toujours plus de gens qui arrivaient fuir l'Empire se rassemblèrent autour de l'Empire pour discuter ou bien venir son contact bras et apaiser son bras levé. Helmut jouait bien, le théologien frappé d'aveu, à reconnaître affectueusement le garçon. Il pendant ce temps, la popularité de l'Empire croissait. Y avait une opportunité de recevoir sa position auprès de Volkmar, l'ancien grand théologien accepté en dégoûtant l'Empire comme l'Église de Sigmar, et il accorda sa bénédiction au jeune Karl devant des milliers d'admirateurs.

Si certains auraient pu se contenter de la béatitude d'être, les suivants de Karl, eux, se concentraient en factions massivement d'être en sous-sol pour étendre leur sphère d'influence. Et quelques-uns, des plus faciles quant à la politique politiquement d'être, ajoutèrent du fait que Karl se reconstruisait la légitimité qu'il fallait pour guider l'Empire sur la voie d'une nouvelle vie, à croire que le véritable grand théologien et, de fait, l'Empereur en personne, ne continuerait son ascension divine. Ainsi se forma la Croisade de l'Empire, des partisans quittant en masse Marienburg pour papaver Helmut en marche vers l'avenir glorieux de l'Empire.

Mais, leur dévotion et leur piété étaient pure illusion, car ces foules d'enthousiastes sont à leur tour trompés sous l'impulsion du charisme puissant de Karl et – ironie du sort – sous celle de Raprecht.

## Traque de l'aventure

L'appel du Chaos trouve les personnages des joueurs à Marienburg, au lendemain du bouleversement de l'Empire de Karl et de l'Église rassemblée qui s'en est suivi. Alors que nombre de gens se félicitent de voir certains des dirigeants les plus influents de la cité tourner les talons, tous ne sont tout à fait convaincus que Karl soit bel et bien le rejeton de Sigmar, d'autant plus soucieux même des personnes plus saines à l'avenir derrière toute l'affaire. Il incombe donc aux personnages des joueurs, à la suite d'un ou plusieurs commandements, d'enquêter sur ce complexe développement et de découvrir la vérité sur Karl. On apprendra davantage sur ses origines, sur les intentions saines qui doivent certainement agir en arrière-plan.

Dans cette aventure, les premières investigations sont pour beaucoup un rapport avec les personnages qui reconstituent les différentes pièces du puzzle à eux à mesure que leurs investigations progressent, et qu'ils persistent à découvrir tout ce qu'ils peuvent sur le garçon. Au travers de leurs recherches, les [P] devraient glaner assez de renseignements pour les conduire au Marinus Maudit, où le code très distinct de Marienburg se trouve encore dans la langue pour accomplir des rites incrochables au nom de leur dieu noir. Enquêtant sur le régime des cultes, les [P] apprennent l'identité de celui qu'ils soupçonnent responsable de l'agression dirigée contre le garçon. Ils doivent alors retrouver la ville au plus vite et le retrouver avant qu'il ne soit trop tard.

Mais il est bien trop tard. l'histoire étant morte. Une enquête plus poussée à propos du défilé révèle enfin l'implémentation d'un temple secret de Nurgle, particulièrement celui dans la rue où s'est construite Marienburg. Les personnages des joueurs doivent braver les dangers des égouts de la ville, avec leur lot d'êtres terrifiants, pour déterminer quelle instance maléfique est réellement à l'origine derrière cette Croisade de l'Empire.

## Les amorces de l'aventure

Il existe un certain nombre de méthodes pour accéder les joueurs – dans cette aventure, plusieurs options fonctionnelles étant présentées ici. Dans l'ensemble, elles requièrent l'introduction d'un commandement, un item quand partie liée à l'affaire, qu'impulsent le garçon et cette centrale parentellement dérangée. Une solution qui a le mérite d'être, et de l'être, la plus simple... Il vous suffit de choisir une amorce correspondant au contenu à la demande du groupe. Si vous avez un peu plus d'expérience avec D&D, vous pourriez envisager d'employer plusieurs amorces différentes, voire une pour chaque [P] ou duo de [P]. Sinon, être à vous de vous débarrasser de ces amorces envisageables au profit d'un nouveau mécanisme de lancement de la campagne. Dans ce cas, amorcez-vous que l'histoire – suffit non seulement à faire vivre aux personnages le chapitre jusqu'à son dénouement, mais également le reste de la campagne.

### Stupides humains

Les hautes élites, que les citadins humains surestiment les élites des autres, résident à Marienburg depuis longtemps, la ville leur servait de portail sur l'Empire et le Vieux Monde. Dans le quartier élitaire de Marienburg, ses étres riches disposent de leur propre service d'ordre, se tenant aussi éloigné que possible de leurs concitoyens. Toujours sur leur quasi-totai caractéristique, les élites maintiennent un point d'honneur à rester au-dessus des basses couches des hommes, qui passent leur temps en vaines querelles. Mais en l'occurrence, la fille royale de la Croisade de l'Honneur, un phénomène aussi subtil que fulgurant, a touché une multitude d'élites à s'y laisser de plus près. Un marchand mineur du nom d'Arvid Fahlström a pris la tête des investigations. Il soupçonne, non sans raison, des forces surnaturelles d'agir au tapis. Il aide les personnages, cherchant à expliquer leurs talents uniques pour aller au fond de cette affaire : Croisade et en apprécier le maintien sur la garnison en question. Les personnages qui acceptent cette demande reçoivent des couronnes d'or tout pour mener leur mission à bien.

### Au service de Sigmar

Les Marienbourgeois sont réputés pour être peu coopératifs dès qu'il s'agit de secourir les temples de Sigmar dans leur quête de justice divine, de les aider à capturer des cultistes et des mutants ou de faire. Ainsi, les républicains dans leur vaste territoire ne se donnent pas la peine d'essayer de s'assurer les services des organisations locales chargées de faire respecter la loi – les Chasseurs sans – préférant plutôt se reposer sur leurs propres interventions de police. Les PJ deviennent alors les autres d'un républicain réputé dangereux, Rodrick. Vers à Marienburg débouquant un secret rosig, celui-ci a été surpris de voir la cité devenir sa source à un nouveau culte fanatique de Sigmar. Puisqu'il s'est engagé à capturer la fugitif, il ordonne aux personnages des jours de surveiller les nouvelles cultistes afin de découvrir tout ce qu'ils peuvent sur la Croisade, ses origines, sa nature et le milieu d'où vient le gars.

Puisque les PJ sont un service de républicain, ils ne peuvent s'attarder à discuter d'équipement supplémentaire. Ils bénéficient néanmoins de gîte et de couvert à Marienburg, peuvent en outre recevoir des fournitures et se voir prodiguer des soins médicaux à toute discrétion.

### S'ÉCARTER DU DROIT CHEMIN

Les investigations ont touché les chaînes de paris en ville... Les PJ pourraient se retrouver en débauche avec la loi, échouer à recueillir les indices vitaux, se faire tuer et ainsi de suite. À vous d'explorer diverses façons pour les PJ de représenter le bon cap. Mais si les choses s'aggravent au point que les personnages ne peuvent tout simplement plus conclure l'histoire – comme il est prévu dans ces pages, pas de problème. Aller à la conclusion sans attendre davantage afin de pouvoir passer au chapitre suivant. Si les personnages répètent dans ce cas de raccourci indices capituler sur la nature de Karl et des puissances qui le manipulent, ils pourraient toujours constater leur retard par la suite, et se remettre à niveau.

### Ma fille a disparu!

Depuis longtemps, Cripin van Haagen se traine avec réputation locale à force de s'adonner aux excès décadents en tout genre et de tromper dans de nombreux entreprises illégales. Si ses supports qui passent sur lui n'ont jamais pu être stoppés, la fait dominer que la richesse et l'influence dans cette famille peut dans la cité deviennent de lui ce que ses affaires légales devraient lui apporter. Quel que soit le bien-être de ces accusations dépendent, Cripin a des problèmes. Il a en effet une fille merveilleuse, mais de ses parents avec une impudique qui a fait l'incursion de Chaos. D'ordinaire, Cripin

aurait considéré comme perdant la mère et la fille. Mais pour une fois, elles ont su éveiller en lui des sentiments de bon sens et de décence. Il leur a donc fait parvenir des fonds modestes, au cas où lui ressemblerait pas, afin qu'elle sache de quel se soucier, s'habiller et se loger décentement. Quelques jours auparavant, un étranger son volait leur nom sur un nouveau règlement. Il est la surprise de le voir revenir en affirmant que la femme et la fille étaient retournées. Cripin soupçonne sa malice et se livre laide contrôler dans cette fille histoire de Croisade. Afin de s'assurer qu'il n'agit toutfois de personnes respectables dans ce mouvement d'ampleur, et non d'une nouvelle vague de caillottes, le noble van Haagen demande aux PJ de s'assurer de près aux origines du manifestation, et de lui rapporter leurs découvertes. Ils réussissent dans cette première entreprise, il leur confie alors la tâche de retrouver sa fille disparue. Et que cette femme fouille elle à Mort!

Cripin offre de verser 500 au PJ s'acquittant de cette mission, avec un bonus de 100 s'ils agissent vite.

### Nous sommes tous prisonniers ici

Une amorce possible, ce serait aussi que tous les personnages soient prisonniers, les hommes et des femmes sans foi et loi contraints de passer leur jeunesse à creuser des canalisations à Gullburg, une œuvre curieuse située au nord de Marienburg. Se méfier de la vie cacher dans un tel endroit serait très nocive, car c'est un lieu très lugubre, dur et dangereux. Ce qui explique que Marienburg ait recruté au hasard carcéral pour alimenter ses besoins en travailleurs de pierre. L'existence y est morose, vide d'espérance... Au moins jusqu'à jour où un petit homme minuscule, répondant au nom de Wilhelm Schmidt, vient corriger les PJ. Déclarant s'attacher à l'ambassade de l'Empire en poste à Marienburg, il a des appréhensions à propos de la Croisade et de son monde sur Aldorf. Avant d'ouvrir un rapport alarmant à ses supérieurs, il a besoin d'évaluer la fiabilité des nouveaux contacts Aldorf. Naturellement courtois pour sa part, il s'est traité pas tanté pour alimenter les enquêteurs et les périls qu'entraînerait une telle investigation. En outre, de fait qu'il a peu d'empire sur Marienburg et aucune autorité quel qu'il soit sur la police locale – les Chasseurs noirs –, il leur fait une assistance discrète en la matière. Il fait donc passer les livres qu'on lui fait, arrangeant une entrevue avec les PJ. PJ surpris il offre leur grâce et leur liberté sans que les enquêteurs d'expliquer sur les origines du gars, la nature de la Croisade, et de lui rapporter tout ce qu'ils auront découvert d'intéressant d'ici une semaine... Si jamais l'envie lui prend de le doubler, le le personnel de leur vie car il n'hésite pas, lui-même, à diffuser leurs portraits à la cantonade, émetant aux adieux de la laide, placardés sur les murs de Grand Baïon de Gullburg... Les personnages sont réels et reçoivent des dotations de départ.

### Une ravissante dame

Selma Beiva est une vampire latente portant un cil intrus au garçon dévot Karl. Bien qu'il s'agit en fait du Champion de la Nuit – l'être qui serait destiné à marquer l'avènement de l'Âge des Mille Têtes – mentionné dans les prophéties vampires, elle entend révéler un maximum d'informations sur le jeune gars avant de passer à l'action, jouant les cartes pures, elle invite les PJ dans sa somptueuse résidence, et offre un groupe cent couronnes d'or pour qu'ils se mettent à son service ou déclarent s'abandonner de très près aux rumeurs qui voudraient que le gamin soit en fait Sigmar féliciter. La somme est considérable, mais Beiva a de l'argent à chaquer. Les personnages hésitent ou se voient offrir davantage, ainsi que la promesse de primes tombant régulièrement dans leur poche en fonction de la qualité des progrès accomplis. Il suppose que les PJ acceptent la proposition, leur première tâche sera d'inspecter sur cette nouvelle « Croisade », et de découvrir tout ce qu'ils peuvent sur le gars. Selon Beiva demande aux PJ de lui faire des rapports réguliers – de nuit uniquement.

**Vous êtes tous attablés dans une taverne...**

« Quand un débiteur inconnu vous aborde. Arrêtez-vous et vous avez déjà entendu ça quelques fois, mais même s'il s'agit là de l'apparence la plus banale et la plus habituelle qui soit pour lancer une invitation ou une campagne sur une table, elle s'en va sans même avoir eu une chance d'incroyables quêtes dans le cadre de parties tout aussi incroyables. Quelque soit de manière plus, une telle

approche pourrait aussi bien marcher pour les *Jeûneurs*. Dans ce scénario, les PJ sont engagés par un mystérieux individu de votre conception et de votre choix, afin d'investir dans la Croisade. Quel que vous décidiez, le commanditaire a besoin de se montrer aussi passionnant que possible dans son discours : « Jeungweon » et d'offrir assez d'argent pour attirer les intérêts du groupe tout au long de l'aventure, voire si possible de la campagne tout entière.

# MARIENBURG

Marienburg s'organisa d'être une des agglomérations les plus développées du Vieux Monde, et la toute première des villes portuaires, bien plus extraordinaires que les cités-forts de la Terre. Située dans l'estuaire du fleuve Ithil, qui traverse le continent pour venir se jeter dans la mer des Galées, presque tout le commerce maritime concernait la théologie et l'Empire au début de la. C'est une terre très florissante, qui offre de grandes opportunités. C'est aussi une région qui méprise l'Empire, malgré sa dépendance accrue envers la bonne fortune de cette théologie cité portuaire.

La raison de cette haine dérivée en droite ligne d'une grossière erreur, d'une malentendu qui a débouché sur l'indépendance de Marienburg, une ville toujours en marge de la politique impériale en premier lieu. Les signes avant-coureurs d'une révolution courent vite et fait sentir déjà bien des années avant qu'elle ne déclare son indépendance. Les citoyens de cette cosmopolite cosmopolite n'avaient que faire d'un mouvement signifié qui permettait de l'empire au sein de l'Empire et tandis que le culte gagnait en puissance et en influence, les dirigeants considéraient par moments et par vagues pour ainsi dire au fil de l'épée ou brûler vifs tous ceux qui les soupçonnaient de trahir avec les puissances de la théologie. Avec le temps, et pour des raisons religieuses, économiques et politiques, les Marienbourgeois ne vinrent à savoir du mouvement à l'endroit de leurs compatriotes. Et ce n'est que sept ans seulement dans leur même temps - bien au contraire -, à moins que l'indépendance dans leurs regards la corruption et la décadence... Au point que nombre d'entre eux commencent à prendre leur distance avec leurs compatriotes de l'Empire, cherchant par tous les moyens à affaiblir leur cité d'ancien Empire. Opportunisme qui se présente avec l'âge des Trois Empereurs. Face d'un leadership cohérent, Marienburg fit valoir son autonomie, manipulant à sa guise le subtil et précieuse équilibre du pouvoir afin de s'échapper plus d'indépendance que jamais, alors même que l'Empire tentait toujours sous sa coupe cette province des plus turbulentes.

Des années plus tard, après la Grande Guerre contre le Chaos, l'Empire peut-être dans une nouvelle ère de stabilité et de grand développement grâce à Mages, notamment avec le valant du patriotisme et de l'impératrice placée en les Marienbourgeois. Mais certains tensions avec le Vieux Monde, l'indépendance n'est qu'un temps. Les Comtes Électeurs rejoignent Gandien, le frère de Magnus, en faveur du Grand Comte de Reichard, Leopold Uniflingue, qui avait promis de leur restituer les pleins pouvoirs après par Magnus lors de l'effacement du Chaos. Les Marienbourgeois cherchent alors pour de leur des moyens de se libérer de l'Empire à titre permanent.

Avec un tel état d'esprit, les empereurs Uniflingue se virent contraints de se tourner vers d'autres sources de revenus pour assouvir leurs prétentions. Le processus se poursuivit avec une succession de monarches incompétents jusqu'à ce que Marienburg déclare soudainement son indépendance. Diemar IV refusa d'y faire quoi que ce soit, lui qui avait accepté d'innombrables pots-de-cadeau hongrois pour permettre à la obsession de s'échapper sans honte, sans résistance... Lorsque les Comtes Électeurs furent vus de cette haute tradition, ils convoquèrent un conseil extraordinaire en 1426 afin de déposer Diemar IV et d'élever à sa place le Grand Prince de Reichard, qui prit le nom de Wilhelm III.

L'indépendance de Marienburg porta un coup notable à l'Empire puisque l'appel du chaos de la toute première de ses grandes cités portuaires. Presque toutes les marchandises importantes par voie maritime transitèrent par Marienburg. Peuple en tel port pouvait à perdre les droits de douane et le contrôle de la circulation des denrées à l'intérieur des terres. Les Comtes Électeurs avaient placé tous leurs espoirs en Wilhelm III, pensant que le nouveau monarque saurait apporter un réajustement des articles impériaux et assésier le Pays Perdu. Mais, un nouveau sage et avisé, Wilhelm résista à leurs pressantes demandes, car il savait l'histoire qu'attirer la cité serait encore plus désastreuse, bien trop gravant en termes de dépenses et de vies. Il résolut à juste titre qu'un tel acte de guerre ne lassa qu'attiser les troubles couvrant ses quatre coins de l'Empire, risquant d'inciter d'autres provinces et cités-états à se débarrasser des contraintes de Nigama. Par de stupéfiantes manœuvres diplomatiques, il trouva une alliance avec Marienburg, s'assurant que l'Empire maintiendrait une présence dans les ports en échange d'une reconnaissance officielle de l'indépendance du Pays Perdu.

Au siècle suivant subsista dans l'Empire pas mal de mécontentement contre le Pays Perdu. Les nobles l'accusèrent de haute trahison, tandis que les prêtres qualifièrent le culte de lieu de prédication, où les gens n'ont pas de véritable respect pour les dieux. Marienburg est devenue le haut domaine tout désigné là où la magie qui recrée les nombreux peuples accablant les positions et les villes orientales, et les gens sont prompts à déborder partout et les langues de scandale circulaient marienbourgeoises là où il n'y en a jamais eu.

Étrangement, malgré l'hostilité perceptible dans certaines contrées reculées de l'Empire, Marienburg devint une destination en vogue pour les habitants du Vieux Monde. À leur yeux, c'est toujours un lieu de villégiature théologique, quelque famille pourrait païeque les Marienbourgeois ne sont pas si éloignés des autres populations de l'Empire en termes de culture et de mentalité. Et néanmoins, cette cité voit affluer des individus de tout horizon, des voyageurs qui se laissent de pousser de la distance Gahar, d'habile ou même se mesurent-ils de mystérieux Nigama. Ainsi, Marienburg accueille volontiers tous ceux qui viennent apporter un peu et allonger ses canaux à la ville, car l'or sera toujours l'or, par quelques rails qu'il en passe.

La propinquité de Marienburg à accueillir les étrangers a souffert ces derniers mois. Après le cataclysme de l'Incursion du Chaos, de nombreux peuples de l'Empire ont abandonné leurs foyers et lui à l'ouest pour l'empire d'échapper aux Mages brutes d'Archaie, le Péché crucial et sa facile évasion. L'afflux d'abord limité de réfugiés vint avec un véritable cras, au point que la ville fut bientôt submergée par des hordes d'espérances ébranlées et de malheureux, une population de réfugiés en quête d'une vie meilleure dans la cité de toutes les promesses... Ce fut attendu un état de ce pauvre être vibrant d'espérance, ce fut la même note du Dardakassan, les quartiers insalubres les plus pauvres de Marienburg, car jamais les quartiers happy ou mieux l'air d'un monde accueilli en leur sein les nouvelles valé-tiennes. C'est dans ce sillon de citoyens de l'Empire réduits à la misère et se languissant de leurs anciens terres que le Comte de Reichard a puait ses forces saines. Assailli ce presque que les réfugiés arrivaient en ville, ils se disputent au mieux pour retourner sur les bords de terre de leurs terres.



## Vue d'ensemble de la cité

Marienburg est étonnée. Encadrant l'embouchure du fleuve Balti qui traverse le cœur des terres de l'Empire pour aller se jeter dans la mer des Galles, c'est en fait les flotsons dans un passage par ailleurs étroit et défilé. La ville même s'élève au-dessus des marais fétides qui caractérisent le Pays Férde, ce mariage lugubre étendant entre la fierté impénétrable de la Drahwald et l'immensité des terres Piles. De à la merne régularité des phées, aux bombiers où For s'éveille, et aux étranges types de paysans qui passent leur maigre pirance en pratiquant la pêche ou chikat dans les eaux sombres de la région, atteindre la grande cité peut parfois confondre à la promesse en soi.

Un visiteur peut être rapidement impressionné par l'immensité d'une telle métropole, avec ses îles, ses canaux insondables et ses murs tortueux. Elle est tellement étonnée que nombre de citadins d'arrivent rarement au delà de leurs propres quartiers, un étant rebûts aux conjectures sur ce qui peut bien se passer à l'autre bout de leur ville. Avec un regard vital qui se situe comme une pose de chagrin, et des lés croûtes sous des défilés qui semblent comme empilés les uns sur les autres dans la plus parfaite anarchie, on peut difficilement reprocher aux autochtones de rester dans leur coin.

Quelqu'un souhaitant parcourir la ville doit chercher sa place ou hésiter pour s'acquiescer d'un droit de passage sur l'un ou l'autre des canaux adjacents. On peut certainement couvrir la même distance à pied, mais les rues sont si étroites et tortueuses qu'il n'y a rien de plus facile que de s'y égarer, et d'être englouti tout entier par une ville en marais couvrant de chair fraîche. De fait, les canaux représentent les principales artères de l'agglomération et les eaux boueuses, courantes d'une pollution hétéroclite d'immondices, sont sillonnées par des skiffs, des chaloupes et des navires à voile, voire des galères armées à traverser la ville pour atteindre Akatou au même Naï.

Survolant sur divers points, toutes sortes de ponts enjambent ces canaux. Certains, fort rustiques, sont des passerelles à

petits axes larges pour laisser passer un acheteur de front, tandis que d'autres relèvent d'ouvrages grandioses, dominant les eaux de toute leur orgueille architecturelle pour permettre aux grands mâts des barques de commerce de cliquer vers l'intérieur des terres. Presque tous les ponts procurent un espace vital supplémentaire pour le logement et le commerce. De telles structures sont donc normalement bordées de marchands, de colporteurs et de chalandes. Il n'est à cela que deux exceptions. La première est le pont Nickerberg qui relie l'immense des îles constituées de la cité à la Haute Tour, siège du pouvoir politique. Notre échappe, toute structure de quelque type que ce soit n'est autorisée à s'y bâtir de peur que cela ne vienne interférer avec l'ère du commerce ou empêcher les Chapeaux noirs d'insulser une distance de plus au Drahwald. La seconde exception? Le pont tournant de Drahlsberg, attestant par sa conception même de l'aggravation de la ville au maître d'ingénierie: il pivote en effet sur un pylône central pour permettre le passage des navires de tout tonnage et de toute voile. D'ailleurs, un pont mobile tel que celui-là n'est pas le meilleur site où bâtir, comme on s'accroît les nombreuses mâts qui reposent dans le lit de la rivière...

Marienburg se divise en vingt districts, avant d'être politiquement divisés qui offrent leurs propres conseils, promulguent leurs propres ordres municipaux et polissent leurs propres taxes. Définir chacun de ces arrangements relève d'une tâche de beaucoup le propos de ce chapitre ou même de ce guide, les détails peints en sont donc laissés à votre discrétion; lire à vous d'échapper leur descriptif au gré de votre imagination et de vos besoins. Des informations primaires sont fournies dans ce chapitre sur les divers quartiers de la ville chaque fois que c'est pertinent pour le bon déroulement de l'aventure.

## La loi et l'ordre à Marienburg

Nominativement, l'Honorable Compagnie des Éclaireurs de Bénévoles et des Gardes, plus connue localement comme « les Chapeaux noirs », est chargée d'assurer le maintien de l'ordre à Marienburg. On les reconnaît aisément au grand chapeau noir à



bond tombent qui leur saut en subroquant et, en règle générale, les Marienbourgeois réagissent toujours mieux à leur vue. Ils valent en eux tout ce qui déteste encore la populace de se dresser contre les riches et les décadents. En effet, les Chapeaux noirs valaient comme étant la première de leurs priorités la défense des biens et de la propriété. Totalement encastrés seulement le maintien de l'ordre et tout ce qui leur impliquait. Dès qu'il y a rancœur, injustice, souffrance ou quelque incident qui se soit susceptible de troubler le pain et l'ordre publique, c'est aux Chapeaux noirs qu'il revient d'y remettre bon ordre.

Ils sont tous comme responsables de l'application du droit en ville. Il est cependant des limites à l'étendue de leur autorité. Tout ce qui a lieu sur terre tombe sous leur juridiction, mais les crimes perpétrés sur l'eau ou à moins de dix pas de l'eau deviennent l'affaire du Secrétaire de Marienburg à l'Église du Commerce, ou comme les accidents de survenance, au « Gout du Fleuve ». Il existe une rivalité de longue date entre les Chapeaux noirs et le Gout du Fleuve, les uns pas plus que les autres n'étant au-dessus de basses rancœurs subtiles visant à reprendre l'avantage quand les circonstances s'y prêtent. À la base, le Gout du Fleuve préfère les taxes du commerce fluvial, et en conséquence, recevoir les meilleurs paiements de la contrainte est son principal objectif. Il est cependant de notoriété publique que les membres du Gout étaient liés registre de compétences à tout moment aux lois civiles.

La dernière corporation officielle de Marienburg ayant autorisé en matière de droit et de police, c'est la corporation qui furent les incidents du quartier effluve. Cet établissement urbain est habillé à l'œuvre une gestion moderne grâce au traité de l'Améric et du Commerce, par les termes duquel le quartier effluve s'engage à respecter les lois, ou en cas contraire d'être puni. L'Échange de 1455, *Wassens/marienbourk*, rigne sur son peuple. Tout crime commis dans l'enceinte du quartier en question est traité sous sa responsabilité – et, surtout, sous celle des Marienbourgeois. Son rôle principal est de punir ou de punir les délits impliquant des effluves ou qui se voit au Pays fluvial, et ce même s'ils impliquent souvent leur secteur. D'ailleurs, la dernière fois que cela se produisit pour appréhender des suspects, des dévotions échouèrent au port parot en ville. En conséquence, afin de garantir le pain, et au nom de l'entraide de bonnes relations avec les effluves, les Chapeaux noirs et le Gout du Fleuve déposent épisodiquement un soupçon d'avis visés les lois du quartier effluve sur le port Pontalique.

**Autres communautés**

Marienburg abrite également un certain nombre d'agents indépendants, dont les limites agissent à titre privé, les indiens, les chasseurs de primes et même les égarés. Ils, tous ces individus constituent qu'ils peuvent démentir payer leur créance en traquant la fortune et en protégeant ceux qui peuvent offrir leurs services. Néanmoins, c'est important, que les représentants de Marienburg ont peu en commun avec leurs homologues de l'Empire. En fait, tous les agents réparateurs doivent être conventionnels et doivent accorder pour garantir leurs talents en

**UN CHAPEAU NOIR TYPIQUE**

**Garde humain marienbourgeois**

Les Chapeaux noirs font leurs rondes régulières par deux, et toute alginate existent dans les quartiers les plus calmes tout vuider d'occire en 145 minutes maximum. Quand ils séjournent contre des multiples en bande, les Chapeaux noirs forment des équipes de 145-5 aux ordres d'un brigadier. Leurs quartiers généraux occupent les postes de surveillance des sites stratégiques localisés au port parot en ville, les sections les plus riches et souvent le plus grand nombre, et les plus pauvres le moins – voir pas de tout. Le brigadier en charge d'un de ces postes a quatre à douze hommes sous ses ordres. Il s'agit de grande majorité de Marienbourgeois d'origine, mais dans les quartiers ethniques, ils peuvent aussi être originaires de l'Empire, de la Bretagne, de l'Alsace et ainsi de suite.

**Caractéristiques**

CC	CI	F	E	Ag	Int	PM	Sc
32	28	30(35)	32(35)	30	32	35	30

**Compétences:** Commerce (Soc +10), Connaissances locales régionales (Int), Connaissances générales (Pays) (Per), Int, Équiper (Ag), Poivre (Int), Intimidation (F), Langue (Int), Perception (Int), Plaque (Int)  
**Talents:** Acuité auditive, Combat de rue, Coupe anatomique, Corps puissants, Dur à cuire, Sang-froid

**Combat**

**Attaque:** 1; **Mouvement:** 6; **Points de Blessures:** 12  
**Armes (égères):** coute de cuir (Soc 1), coupe (1)  
**Armes:** arme à une main (Int) (1455-45), épée (1410-41), combat à mains nues (CC 42) (1410), épée (1410)

**Detractions**

Les Chapeaux noirs portent tous l'uniforme et le chapeau noir emblématique à bord tombant. Ils transportent également une lanterne caractéristique au bout d'un bâton avec au minimum une hache d'attente de temps. Les détracteurs de réverbères se moquent aussi bien d'armes pour allumer les lanternes municipales que d'origine pour les arracher à l'indie. Tous ou presque ont de la même manière sur eux – pas plus de 145 ps et 1410 s.

ville. Cet équipement légendaire n'implémente pas un temple de l'Empire ou un autre de temps en temps jusqu'à Marienburg. Mais cela implique que des représentants étrangers en peuvent voir tendre à aucune aide de la part des autorités locales. Nombre d'entre eux se sont d'ailleurs retrouvés traités comme esclaves jusqu'au fil de l'épave – les grottes de mines réparées de Marienburg – pour être brûlé vil une machine supposée sans mandat et autorisation en forme et des forces.





# DANS LE SILLAGE D'UN MIRACLE

Cette aventure débute peu après le départ de la Croisade de l'Éclat de Mariburg dans la plus grande confusion. Miles Sigmund est devenu de la chair aussi bien que les villageois de l'Empire, comme des quartiers les plus détrempés ont tout débattu pour suivre le jeune Karl dans sa marche sur Altdorf. Les personnages des jeunes découvertes dans une Mariburg chamboulée par le brusque exode des habitants de la cité qui ont préféré fuir les secours les plus pauvres.

## Winkelmarkt

Le Winkelmarkt, un des arrondissements urbains les plus étendus de Mariburg, accueille la classe moyenne la moins favorisée. Ses commerces traitent généralement tous autour des chantiers navals, mais ceux de l'alimentation sont aussi en plein essor – la zone est réputée pour ses délicieuses saucisses. Près entre la rivière au nord de Doodlmann au sud et les ports sur le défilé des Sandalek, le Winkelmarkt glisse inégalement vers la pauvreté au sud, partageant au moins l'atmosphère malsaine... De sorte que les habitants les plus prospères habitent au nord de la ville. Les architectes font de leur mieux pour conserver leurs habitants, mais les signes avant-coureurs de délabrement sont partout perceptibles – le bois vermoulu, les fenêtres manquantes et les débris qui s'écroulent chaque jour éparpillés dans les ruelles et autres passages... Comme si cela ne suffisait pas, le Winkelmarkt est un continent de lèges les réfugiés de l'Empire, ce qui n'a pas manqué de créer des tensions entre les Mariburgois bien établis et des nouveaux venus sans-le-sou tremblants de peur et complètement abattus.

En règle générale, le Winkelmarkt est plus pressé que d'habitude qu'à tout secteur de Mariburg. En dehors des principales artères, les rues sont d'habitude tellement noyées de monde que peu même des chariots ne peuvent les emprunter. Les édifices ont souvent des toits entrecroisés, et nombre d'entre eux s'empilent les uns sur les autres, à telle enseigne que vos structures ont pour la plupart un aspect défilé, perchés dangereusement les uns vers les autres en des angles terribles à voir.

Durant l'Éclat de Chaos, et pendant les mois qui suivent, le Winkelmarkt grouille de monde. Tous les asiles de nuit, les pensions et les auberges étaient bondées de gens tous plus désemparés les uns que les autres de continuer à une nouvelle vie. Mais à mesure que leur unique période d'apaisement, tout ce qu'ils créaient, ce fut la misère de Doodlmann avec ses saignées et ses misères. Le désespoir se répandit dans le quartier à mesure que les logeurs jetaient à la rue les malheureux qui ne pouvaient plus supporter leur foyer. Les tensions sociales grimpèrent au flèche, et les saoulements devinrent occasionnels constants. Puis Karl survint, et la Croisade vit le jour.

Une fois que le grand prêtre de Sigmar est revenu l'Éclat, et avec la bénédiction d'Élmore, la Croisade donna dans son plein les esprits et les désespoirs. Comme un seul homme, les parents hérités tombèrent le dos à la misère entre de leurs foyers d'origine, à leurs espères déçues et les Mariburgois redoublèrent malins de leur état – des rues où le s'écroulent jamaix vuels de ces villages pour commencer.

## Entrée en scène des personnages

Chargés d'explorer les origines de la Croisade, les PJ entament leurs investigations à Winkelmarkt, quartier qui vit mal le troucement. Alors que les personnages se mettent en route, ils

découvrent des rues anormalement vides, presque dévotées à certains endroits. À d'autres, les citadins s'efforcent de relayer de leurs ruelles des balades endolories par les adosps défilés. Ce qu'il y a d'étrange plus étrange dans une cité où on fait rare de son d'une surface habitable très demandée, ce sont les rangées de logs à l'abandon disposées de leurs amorceurs. Des barils de trainails et autres accessoires qui s'écroulent pas les sculptures aquatiques déjà vos habitants ébriés – même si quelques-uns demeurent intacts.

Les PJ sont libres d'aller et venir à leur guise, et de bavarder avec qui bon leur semble. Flâner le nez au vent dans les rues de Mariburg peut être amusant quelques temps, mais ça ne rapportera rien. Des personnages évadés s'amusent guère de chance dans leur escapade puisque la Croisade de l'Éclat vient de se former et y a quelques jours. De même, les PJ ont peu de chances volontiers d'obtenir une audience auprès de royautes religieuses ou civiles de premier plan – des tentatives allant en ce sens leur vaudront d'être considérés comme un véritable barbare administratif, et de se perdre dans les dédales bureaucratiques de Mariburg. Au fond, la meilleure des options – sinon la seule – consiste pour eux à aborder les passants et à les questionner. Le descendez dans toutes les gargotes qui pullulent à chaque coin de rue ou presque de Winkelmarkt. A peu près tout le monde dans un périmètre restreint à un maximum de dix défilés vers la Croisade, certains ayant même vu leurs biens-êtreux entraînés lors d'un pas le phénotype, ou bien pétrifiés par des mouvements de foule, tout ce se bousculait pour avoir un aperçu de son chef idéal... Il sera en état de découvrir rapidement ce y être eux-mêmes totalement isolés, les bonnes gens du coin ne demandant qu'à colporter ce genre de rumeurs.

## Événement 1: Le moulin à ragots

La ville entière bruisse de rumeurs concernant toutes sortes de la Croisade, ce qui d'un côté facilite la tâche aux PJ, tout en leur rendant plus ardu de faire le soin de séparer les bons grains de l'ivraie... Après une heure passée à aborder les passants, les PJ doivent tenter un seul tour de Comminge pour chaque groupe distinct de personnages (au total si tous les PJ restent ensemble, plusieurs s'ils se séparent) à chaque heure supplémentaire après la première connaissance aux questions, ils peuvent tenter un tournaix tout de Comminge avec un bonus constant de +10 jusqu'à un maximum de +30 après quatre heures.

À son premier jet réussi, les PJ se reportent à la Table 1-1: **Rumeurs à Mariburg**. Pour déterminer de laquelle ils ont vu, lancez 1d10 et additionnez les degrés de réussite du test de Comminge. Si le résultat donne une rumeur que les PJ ont déjà entendue, prenez la suivante (la plus élevée) qu'ils ne connaissent pas déjà.

Si la Table 1-1: **Rumeurs à Mariburg** propose une méthode facile de présenter l'information, elle manque de caractère et d'intérêt. Si vous préférez faire passer ce volet de l'aventure, vous pouvez tenter à introduire des anecdotes basées sur vos idées (au point opposé), un épisode détaillé précis de rumeurs, un annonceux détaillé, un volent à la fois, un jeune Chapeau noir et d'été (avant) afin d'illuminer les personnages en renseignements fournis par la Table 1-1: **Rumeurs à Mariburg**.

En plus des rumeurs, les PJ devraient essayer de reconnaître un descriptif du garçon s'ils qu'ils savent reconnaître trois degrés de réussite ou plus. Avant cela, ces descriptions sont trop vagues ou sont totalement erronées. Le résultat pourrait en cela d'un gain de liberté avec un gain d'expérience, mais non, le titre est d'une marque rouge et figurant une corbeille à deux queues.

## TABLE 1-1: RUMEURS À MARIENBURG

Id	Niveau	Rumeur
1	1	La Croisade de l'Éclat est en fait une ancienne faction d'adulateurs du Chaos dévoués de voler l'Empire. Helmut, le prêtre qui a proclamé que le garçon était bien Sigmar Mikarcari, est son chef, et il a essayé la seule chose lui inspirer une dévotion aveugle. Il compte maintenant exploiter le garçon à son fin, dans sa course effrénée au pouvoir; il régnera sur l'Empire au nom de son dieu malin. (Faux)
2	2	L'empereur a fait savoir qu'il offrirait le trône à l'Éclat si son prêtre était à l'Abbaye. Les nobles craignent d'y perdre leurs terres et leurs titres si le garçon en venait véritablement à être intronisé empereur. Ils souhaitent donc son assassinat. (Faux)
3	3	L'un de la dernière prière lors, un prêtre a murmuré dans ses flûtes un poison à tête de femme, qui a déclenché une épidémie par Marana, prophétisant que l'Éclat de Sigmar essaierait d'établir la gloire de l'Empire. Seul par les Serments de Skallya, l'Éclat dévotion les nobles capides et les prêtres impies. (Faux)
4	4	La Croisade de l'Éclat est une association d'écumeurs, de voleurs et autres parties de tout poil de l'Empire qui comptent utiliser le garçon pour forcer la main de l'empereur et l'amener à leur octroyer des titres de noblesse usurpés. La tâche de noblesse est de le vulgaire prêtre, et toute cette histoire de marions visait simplement à dupier les honnêtes gens. (Faux. Commencez-vous à dériver comme une dévotion?)
5	5	Le petit a trahi un marchand souffreteux pour son cousin magique, et la guerre libre a été gagnée. Les prisonniers châtivés qui ont été libérés le garçon lui ont offert ce cadeau comme don de la fille de la médiocratie en personne. Tant que le garçon le gardera en main, mille ans ne pourra le blesser. (Faux puisque qu'elle soit elle aussi, cette rumeur a de montrer le mérite de dévaler l'Éclat de celui qui est dit l'Éclat.)
6	6	Le garçon est un capitaine talentueux de Skallya sur ordre du grand théogoniste Volkmar, qui craint de perdre son titre. Volkmar avait par avance que l'Éclat de Sigmar apparaissent en raison d'une comédie à deux actes rempompé dans le ciel d'Abbaye un mois plus tôt. Une chance que le garçon ait échappé à leurs griffes. (Faux non, j'ai vu son jeu, mais comme jouer le 5, cela dérive au moins l'implication des prisonniers de Skallya.)
7	7	La Croisade de l'Éclat a été formée par les nobles des acres minuscules du garçon. Maintenant qu'ils ont et la seule abbaye châtivés ont révélé que c'était l'Éclat de Sigmar, les nobles marchent sur le Nord afin que l'Éclat les conduise à une glorieuse victoire contre les Hordes de Chaos. (Faux dévotion.)
8	8	Certaines servantes du Chaos, dirigé par une sorcière qui a peu l'apparence d'une prisonnière châtivée, ont tenté d'accuser le petit devant l'autel temple de Sigmar. Mais Helmut a vu tout cela dans leur petit jeu. La seule à massacrer, cinq de ces sorcières, laissant la sorcière passer sur pied dans une cage suspendue devant le temple. (Faux, en quelque sorte...)
9	9	Tout le monde sait que l'Éclat est Sigmar Mikarcari car il est apparu à midi, émergeant d'un rayon de lumière dorée avec la marque sur son torse d'une comédie à deux actes. Dix types châtivés au milieu l'ont pris à parti, mais il leur a tous fait glisser la corolle d'un seul coup de ses marions. (Helmut préfère, mais j'ai vu l'un certain point de vue. À part le regard de l'abbaye châtivé, il est vrai...)
10+	10+	Le garçon a été libéré en secret dans l'implication châtivés. Les serres complètent le scénario au monde jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte et accomplisse son destin. Mais des servantes du Chaos l'ont kidnappé avec l'intention de le tuer. Le garçon leur a échappé grâce à sa force minuscule, avant de les massacrer en plein jour, devant tout le monde. (Faux)

Tout PJ échouant aux tests de Commandage gaspillera une heure sans rien glaner de nouveau. Ceux qui échouent de 20 ou davantage rencontreront l'un des nombreuses victimes d'une Croisade qui compte tout sur son passage. Citons en exemple un marchand aux stocks glisés par les volutes, un fermier dont l'épouse l'a quitté pour suivre le culte, ou une maison brisée de ses garnements que leur mère a quittés en quête de salut au sein du culte. Le personnage devra alors réussir un test Difficile (100) de Charisme ou bien les PJ vont se mettre à braver les interdits, à balancer des débris et à exciter la violence populaire contre les PJ. Les personnages se contentent de voler les biens échappés et la culture de la victime. Même les PJ passer d'autres résidents à se rassembler pour multiplier les jets d'ordures (certaines deux fois plus de PJ que de PJ en Percegrace); utiliser les statistiques Propriétaires de 80000 page 230. Si à un moment ou à un autre les PJ passent à l'attaque ou bien manifestent des amies, ils déclenchent une Croisade et 105-2 Châtivés notes (voir statistiques page 17) accablent 1010 rumeurs plus tard pour raviver l'ardeur.

Les personnages peuvent décider de suivre ceux qui ont affronté Karl et le prêtre de Sigmar (voir Chapitre 8). Un deuxième test de Commande Difficile (100) révèle qu'il y avait parmi les gens impliqués une prisonnière châtivée et un régiment de cav. Un degré ou plus de réussite dévoile le nom d'Orin et entraîne les personnages vers l'Éclatement 3.

### Événement 2: Le camelot aux reliques

Après avoir passé quelque temps en ville, les personnages croisent Josef Beck. Méritement étonnés de son état, le bonhomme tente de leur parler de la ferme populaire en contact l'Éclat de Sigmar. Il demande divers articles des plus communs sous le prétexte PJ en échange que chacun d'eux ait une - petite relique des garçons de l'Éclat - des petits stocks composés tous les articles catalogués à la Table 1-1: Les reliques de Karl.

TABLE 1-2: LES RELIQUES DE KARL

Objet	Argument de vente	Prix
Emblèmes saints de Sigmar	• <i>de garçons les a fabriqués pour les fidèles de ses premiers maîtres</i> *	30 sous chaque
Lambours de sa linette	• <i>de son baronnie et bien par son petit derrière sauté!</i> *	5 sous chaque
Cheveton bléval	• <i>Tombés de sa crèche, en criant!</i> *	1 pièce les trois
Doigts	• <i>Sur gnomes de bébé, préservés pour les âmes en détresse!</i> *	10 pièces chaque

Josef harcelé les FJ, pourrissent son boniment pour les pousser à lui acheter quelque chose. Vils s'entraînent histoire de se débarrasser de lui, il les félicite de leur bon choix et se retire. Si les FJ tentent de lui soulever des renseignements à propos de la Croisade, Josef se fuit vite, puis dispose à parler à moins qu'on lui achète une relique. Les tests de **Communication** sont difficiles (20) et les FJ refusent de découvrir les cordons de leur bonnet. Asses facile (1-100) s'ils prennent pour un moine une pièce d'identité à Josef. En cas de test réussi, Josef leur fournit la somme nommée 30 de la Table 1-1. Ramenez à **Marionette** (ou une au hasard), ou encore s'empare quelle abominable fabrique de toutes pièces et les FJ sont déjà au courant de la rumeur 100.

Josef Peck

Josef Peck est un artisanet à la petite semaine qui a la gougue. Ayant assisté au miracle du retour de Sigmar et à la formation de la Croisade de Hlford, il est convaincu de pouvoir enfin s'enrichir en montrant des lambours du prodige... Tout calculateur et opportuniste qu'il soit, il est aussi persuadé que le garçon est bien l'héritier de Sigmar.

Josef est grégaire, infatigable et les lambeaux glissent sur lui sans fatiguer. Possède par la cupidité à dégoter ses biens miraculeux intéressés, il réussit de sorte de conclure un marché, des sommes physiques équivalentes celles de rachat à le faire digérer. Homme sec et mince aux cheveux noirs, vêtu d'habits bon marché, il porte au front des reliques sur le dos et a une linette abordable. Pour les statistiques de Josef Peck, utilisez celles des **Marchands**, **WYD** page 152.

Quelque chose de spécial

Josef change de tactique si les FJ lui offrent ses reliques d'un seul coup, semblent argentés ou bien manifestent un vil intérêt pour la Croisade. Il réclame alors le plus simple d'entre eux (celui qui l'a le mieux traité, ou qui a la **Sociabilité** la plus élevée) d'après l'œil pour ce qui a de la valeur \*, lui proposant discrètement un **deal spécial à propos d'une véritable relique sainte** \*. Difficile et pégalais, le rachat devient ardu, substituez les coups d'œil rapides comme s'il craignait d'être déposé à l'instinct.

De sa linette, il extrait doucement une petite relique délicate en deux et, la praxille honteuse, l'attitude révérencieuse, il s'échappe...

• Cette chemise était celle qu'il portait lorsqu'il est apparu! Un de ces cadeaux qu'il combattait à toute l'empourpre, et l'habillé lui est resté entre les mains. C'est alors que nous avons tous eu la Marque, sur le front du garçon, et mérité! Il nous regarda dé, regard... Il y a encore du sang sur la chemise... C'est quand le geste fut si rapide de crever le coup de marionette sur! C'était son miracle, comme je n'en avais encore jamais vu... \*

D'un ton plus républicain, il ajoute : *« Bien sûr, bien sûr, c'est peut-être la rumeur de la guerre, ou bien je n'en avais jamais pu sentir les mains sur cette relique... Si elle est faite de bois pour 10... Ahem! Je veux être 12 guilde!»* Les **Marionette** appelaient leurs connaissances d'or des « guilde ».

La relique est une des authentiques reliques que Josef a en sa possession, et son histoire, pour l'essentiel, est véridique. Tout personnage examinant le vitement remarque le petit symbole d'une colombe en vol, connu au ciel dans du fil gris de qualité médiocre. Si on le demande à Josef, ou avec un test réussi de **Communication** (difficile) (100), **Communication** (général) (100), **Communication** (général) (100) ou un test de **Métier** (difficile) (100), on découvre que les orphelins shalléens apprenent cette marque d'identification aux séminaires que leurs papiers reçoivent.

Si les FJ présentent la relique à l'orphelinat shalléen en possession de la relique, ils récoltent un bonus de +30 au test de **Sociabilité** avec Gerda Lutzan, la nouvelle mère abbess shalléenne de Hlford.

Événement 3: L'orphelinat shalléen

Assurez-vous que les personnages aient vent d'assez de rumeurs concordantes renvoyant à l'orphelinat shalléen où fut élevé le génie. Après quelques questions posées à la ronde, et un flou sur un peu, les FJ devraient avoir le sentiment que les prisonniers de Hlford sont installés dans l'histoire, Karl les ayant côtoyés à un moment ou à un autre. Un test de **Communication** Asses facile (1-100) révèle que les Shalléens gèrent un petit orphelinat près du **Brookland**, il est alors évident que les enfants à la même adresse de ce quartier de dévotion, avec l'emploi de leur offre une merveille vie. Les personnages respectant au moins un degré de stabilité apprennent en outre que l'orphelinat en est récemment passé par une reconstruction et que la précédente mère abbess a été dévotée pour mortelle. De l'avis général, elle aurait mérité. Deux degrés de réussite ou plus dévoilent qu'en réalité, elle est toujours en vie, maintenant dans une cage suspendue devant l'ancien temple de Sigmar. Si les FJ parviennent enfin à remonter cette piste, passent à l'événement 4. Sinon, ils se dirigent vers l'orphelinat shalléen afin d'en savoir plus sur les origines du garçon. Vils se valent sur un récit entièrement faux ou dévoté que s'il est l'absolue vérité, vous pouvez les ramener sur la bonne voie en les bombardant de rumeurs supplémentaires alors qu'ils racontent à leurs affaires.

Insolite l'orphelinat est facile, s'empare quel qu'il soit pouvant en indiquer le chemin - une route parallèle au canal postérieur, au bout de laquelle se trouve l'édifice dévot en question. Malgré ses murs fraîchement blancs à la chaux, il a vieillissement comme des jours meilleurs. Une bonne clôture l'entoure, et les FJ aperçoivent une petite cour où trois enfants assis sont entourés d'enfants qui chantent avec divers degrés d'enthousiasme. Un peu plus loin, d'autres surveillent des orphelins plus âgés occupés à ériger une grande entrée en pierre.

À moins que d'arriver, tous les FJ ne peuvent les detentes d'une préface shalléenne, les initiés reconnaissent facilement les enfants tenus que l'on dresse elles se font d'aller parvenu la mère abbess Gerda Lutzan. Tout en attendant l'unique personnage, les FJ restent seuls dans la cour avec, pour toute compagnie, une linette rouge comme une pierre qui contemple ses pieds en

affectant un air d'intense concentration. Elle s'assure avec vivacité pour blâmer l'air des nouveaux vents à l'orphelinat, mais naturellement, elle demeure de marbre, sans dessiner les lignes ni sourcil.

Après quelques instants, la même abbéesse Lutzen apparaît. Sur ses cheveux, l'air sévère, elle demande - Que venez-vous faire là ? - en se penchant vers les innocents, un sourcil haussé. Le regard lui monte également aux yeux. Tous attention à Karl ou à la Croisée à pour effet immédiat de faire circuler sa rivière, sa physiognomie plutôt quelconque s'aplanit aussitôt, telle à tout de fois - et toute celle qui pourrait lui valoir son association avec l'enfant prodige est tenue à l'écart. Les PJ qui, pleins de courtoisie, lui offrent une donation d'au moins 1 cc, restreignent la tunique dont Josef Peak s'était emparé ou réalisent un toast de **Charisme Asses facile (+10)** se voient conviés à entrer dans l'orphelinat pour poursuivre l'entretien.

## Gerda Lutzen

Gerda Lutzen était une prière ambitieuse de l'abbaye châteline lorsque Karl fut accueilli à l'orphelinat. D'abord alarmée par le fait qu'un républicain ait amené le bébé, elle se farda pas à l'oublier sous son charme. Quand la mère abbéesse Wilhelme mesura le danger que représentait l'enfant, ordonnant sans autre forme de procès à Lutzen de le rendre son républicain, celle-ci le distorsionna avec la complicité d'autres sœurs, en prétendant que les républicains l'avaient tué. Les années suivantes, elle se concentra d'affection pour le petit, allant jusqu'à se dévouer de ses propres veaux Shalya pour l'acheter enclenchement en son corps. Lorsque la mère abbéesse Wilhelme voulut dénoncer la virginité nature de Karl sur la place publique, Lutzen fit en sorte qu'elle soit rapidement réduite au silence et condamnée comme sorcière. Devenue mère abbéesse elle-même, Lutzen pensa servir la cause du garçon en convertissant l'orphelinat en haut lieu d'adoration lui étant entièrement consacré.

Mais même consacrée par Karl, Lutzen est restée son ombre de sa personne et finalement indifférente. Ravie d'avoir le statut enviable de propriétaire de Karl pendant toute son enfance, elle est prompt à en tirer parti pour assés son statut à Hohenberg et d'ailleurs son pouvoir, elle se voit comme une personne cultivée, usant et abusant du « moi » royal et le plus d'adapte en toutes circonstances au point tout autour royal. Emotionnellement affectée par le garçon, elle n'a plus beaucoup d'équilibre et, devenue insensible, passe sans être que d'une façon dérivée à l'insouciance, à la peur et à la colère. Cette instabilité et la peine de sa foi envers Shalya transparaissent dans de nombreuses lettres verbales et dans ses conversations - comme lorsqu'elle se réjouit de la souffrance dérivée ou se montre sympathique vis-à-vis des membres de Karl.

Avec des traits accrus plus de majesté, un regard bleu-gris peçant et des cheveux saupis couleur gris métallique, elle semble inspirer la franchise des quelle s'inspirent un sonnet. D'une rigueur surprenante pour une femme de son âge, elle a deux sourcils grêles qui se hissent en rien soupçonner leur force elle.

Les PJ ayant vraisemblablement affaire à la seule Lutzen, ses statistiques pertinentes sont respectivement P4 46 et S4 31.

## Petite causerie avec l'abbéesse

AVANT de faire entrer ses visiteurs dans son bureau, Lutzen convoque Marietta Kuhn, une prêtresse humaine mystérieuse, prenant un malin plaisir à lui ordonner silencieusement de ramasser leurs manuscrits et leurs armes. Elle est intriguée par ce qui se passe : les armes ne sont pas tolérées dans les maisons de Shalya, mais d'apporter du vin. Alors que la prêtresse s'accroche au silence, Lutzen s'adresse avec un petit sourire en coin, représentant quelque chose d'admettre la parole à la prêtresse. Une fois celle-ci rassurée, Lutzen déclare d'un ton catinif, - Sœur Kuhn est



jeune, et nous prient jouer que ses lèvres et le maintien quelle doit observer en les accomplissant lui incantation d'efficacité moyen à sa position. - Les personnages réalisent un test de Connaissance académique (théologie) Asses facile (+10) devraient trouver Lutzen quelque peu curieuse, la jugeant trop vieille à se réjouir de chérir avec une prêtresse de la Déesse de la Compassion.

Une fois sortis du bureau de Lutzen, les PJ pourraient poser encore de nombreuses questions mais après avoir passé des années à servir Karl, Lutzen avait plus la même. Son esprit est dérivé. En conséquence, elle a élaboré ses propres méthodes irrégulières des événements entourant la vie du garçon, et d'être dans le témoignage de la mère abbéesse Lutzen, à votre discrétion, ce témoignage peut être le ou entier ou passer l'histoire de servir leur intérêt) ou vous pouvez vous en servir pour improviser des réponses à des questions précises. Toute information des PJ venant contrôler la version des faits de Lutzen est doublement considérée un message théiste. Les PJ qui persistent dans ces « messages » ont été fait de changer les feuilles de la mère abbéesse, et de voir leur entretien normalement conduit.

## LE TÉMOIGNAGE DE LA MÈRE ABBÉESSE LUTZEN

- Nous avons toujours su que Karl était un enfant béni. Le seul malin en ce fin depuis sur le sent de l'orphelinat, on est brillé dans le ciel sans comble à dire qu'on. C'était le plus beau des enfants, même merveilleux - rigoureux, divin, et très affectueux. Nous l'avons aimé avec d'intensité espérances toutes privilégiées par les dieux, mais leur infatigable nous a incité à le garder à l'écart afin d'éviter les... blessures.

- Chaque jour, il gagnait en sabbat et en beauté, et pourtant qui avait soupçonné le diable qui l'entraînait? Il y a quelques années, des types étrangement sont venus et ont demandé à voir les enfants, un affirmant que leur maître devrait engager l'un d'eux comme esclave.

Si vous ignorez comment ils ont pu remarquer Karl, lui qui restait caché à l'église. Évidemment, l'Église jouait sa manière habituelle et dévotieuse jusqu'à sa seule rigueur. Quant qu'il en soit, ils l'ont vu et, une semaine plus tard, ils l'ont couramment vu dans les manifestations avec Mikael. Oh, quelle œuvre colossale ne fut pas la sienne rien qu'à l'imaginer entre les mains de ces mécréants!

*- Vous ne doutez pas d'avoir affaire aux supports de quelque rituel païen; mais nous sommes des forces mobilisées pour le renforcement de nos lieux de culte de la ville. Mais nous avons bien tort de nous amuser car Mikael est personnellement allé sur l'Église. Le même même, ou le est leur un restaurant à usage de marionnettes, à tel point est! Thus ceux qui assistent aux services rituels en fait un être aimé et s'impressionné de l'histoire. Le finale le point est triomphal à Mikael, un prince de Sigmar officiant dans la cité, il devrait toute l'assistance, il a prouvé que l'Église était Sigmar-Révérencé!*

*- Les filles ont offert vers lui, et nous nous sommes exprimés d'apprécier nos dévouements aux altiers de la guerre, car même alors, certains représentaient d'horribles messages sur son compte par jalousie et par haine. Ces voix ont maintenant été réduites en silence et les filles brûlent et accomplir le glorieux destin de l'Église. Nous regrettons simplement de ne l'avoir vu de nos yeux altiers ou hommes affreux!*

Si les PJ demandent à parler à d'autres forces de l'orphelinat, Lutrin accuse soudain de la nervosité, se retranchant derrière une réserve de bon sens. Compagnie, elle déclare : « Je ne suis qu'un simple être, sans le langage, et suis désolé/ennuyé en cette circonstance. Si c'était, mais cela est sans aucun le change ne peut pas en-dehors des conventions. Certains seraient même enclins à... répondre de stupides questions. Vous connaissez un moyen de ne pas se laisser à votre requête. » Et lorsque les visiteurs pas à lui faire changer d'avis. Au cas où les PJ persistent néanmoins, elle cède après quelques heures. Elle cède le motrice mobile dans l'établissement, la reine albino alerte les Chapeaux noirs qui gardent constamment les personnages des joueurs, s'abstenant pas à les relancer pour interrogatoire et rendre compte à les places aux ordres d'investiture de Mikael ou même l'une des préférences pour les règles des Prêtres, voir la Compagnie page 66 à 713.

Lorsque les PJ s'approprient à prendre conseil les bêtes se voient signifiés de visiter les lieux ou cas où Lutrin s'excuserait offensé. Soeur Kaba les accompagne dans la cour. Que chacun d'eux procède à un test de Perception Asses facile (4+10) ou reposant devant les gardes qui chuchotent en travaillant. En cas de réussite, ils s'abaissent que les initiés méditent leur contemner sans explicitement un cham religieux sur Sigmar et non Shalim, ce que les couples médifiles évoquent le retour de Sigmar. Tout PJ qui réussit de plus d'un degré remarque aussi qu'une des filles contraintes l'entraîne en pièce privée : « Pourquoi faut-il continuer un état à ce stade fatal de Karl? » avant qu'une initiée ne lui bande une gifle. Soeur Kaba secoue la tête, puis escorte les visiteurs jusqu'au portail et leur rend leur attention et leurs amies. Si les PJ cherchent à engager le dialogue avec elle, Soeur Kaba devient nerveuse, se mouille les lèvres et agit des coups d'œil par-dessous son épave aux autres initiées avant de leur faire signe de partir. De retour dans la rue, le PJ à la Sociabilité le plus élevé (et auquel Kaba a rendu un service) pose quelques choses le prisonnier, il découvre alors une note trois côtés de son 10 épargné au revers de son manteau (ou de tout autre objet adéquat).

La « véritable » reine albino à l'origine renvoie cette note, une certaine Hilda Widmark, est au gîte, ordonnée dans une cage suspendue devant l'ancien temple de Sigmar, plus morte que vive. N'importe quel habitué ou Chapeau noir indiquera le chemin aux assistants. Si les PJ demandent comment parvenir au temple, on leur demandera en retour s'ils comptent aller eux-mêmes - grandir sur la survie? Et au cas où les PJ ne seraient pas au courant, les marchettes se feront un plaisir de les régaler de la version

numéro 8 de la Table 1-1: Banques à Marienburg, avant de leur indiquer l'itinéraire à suivre.

## Événement 4: Le Templewijk

L'ancien temple de Sigmar se situe à Templewijk (quartier des temples) de Marienburg, le centre intellectuel et spirituel de la ville. Le quartier regroupe généralement tous les temples de la cité et leurs collèges religieux. Templewijk offre un contraste saisissant avec Winklerstadt en cela que le respect et la prospérité y régnaient. Pour y accéder, il faut traverser le vieux district de la Mennan, un lieu où résident jadis la noblesse de Marienburg. Mais les sang bleu se sont éliminés d'une zone en pleine ébullition en faveur du district bouge de Goudberg. Une fois que les personnages en ont parcouru les rues encombrées, passant devant des propriétés aux airs de palais, ils s'arrêtent, sous le regard signifié des vieilles filles et des seigneurs ivres tombés dans la débauche, ils assistent au merveilleux Templewijk, dont le spectacle est à couper le souffle.

### « PARDON, MESSIRE L'OFFICIER, AVEZ-VOUS DÉJÀ RENCONTRÉ MON AMI KARL? »

Les PJ assisteront au fait peuvent tenter un seul test de Charisme difficile (4-100) pour soulager les gardes en leur offrant chaos 1 cu. Des pots-de-foi plus généreux seront aussi plus efficaces et change les yeux ébahis cette semaine, qui permettra -10 de pénalité ou ajoutera les bonus +10 - 2 cu par garde présent devant Asses difficile (1-10); 4 cu par garde devant Marianne (1-10); 8 cu ou plus par garde peuvent donner un Asses facile (1-10). Les PJ ne peuvent pas augmenter leurs chances de passage qu'un Asses facile (1-10), mais ils ne devraient pas en être avisés. Expliquez la situation au maximum.

Trois structures dominent le quartier des temples : la cathédrale de Marianne, le temple de Haldryk et l'Institut de la Magie Maritime et de la Navigation.

Les trois édifices dominent des rues grouillant de monde, et symbolisent à leur manière la richesse, la réussite et l'influence rayonnante de la ville portuaire. La cathédrale de Marianne est caractérisée par ses grandes flèches dorées; c'est de loin le plus bel édifice de Marienburg. Aux yeux des adorateurs de Marianne, c'est même le plus bel au monde. Avec ses murs blancs à la chaux et ses trois cloches recouvertes d'or formant le grand triangle de Marianne, la cathédrale attire aussi de la puissance dans le culte post à Marienburg. Ses portes ne sont pratiquement jamais en permanence; en les referme uniquement par temps de grande tempête. Les visiteurs trouvent l'intérieur aussi impressionnant que l'extérieur.

Le temple de Haldryk pourrait presque rivaliser avec la cathédrale de Marianne alors pourtant que ce culte est assez limité dans le Vieux Monde. Via le statut de Marienburg comme centre commercial cependant, le culte de Haldryk a réussi à se tailler une place de choix. Ses adeptes ne sont limités à des positions de haut premier plan pour les marchands comme pour la population en général de la cité. On ne peut d'ailleurs qu'être frappé par les écarts d'un temple qui devrait être rejeté et aux ornements trop chargés. Il faut avouer que l'inspiration religieuse est également fonction de la banque - c'est même une des toutes premières de Marienburg. Les négociants et les riches les plus fortunés y viennent tous faire fructifier leurs affaires.

Enfin, l'Institut de la Magie Maritime et de la Navigation se situe à la périphérie de Templewijk. En sa qualité de première

université de Mariburg, il réalise avec celles de Nola et d'Albinet en termes de facilités et de cursus. En fait, il n'est pas de meilleur endroit au monde pour apprendre les principes de la navigation. En dehors des études purement nautiques, l'institut propose aussi un enseignement des arts, de l'histoire, des sciences et autres domaines prosaïques. Il s'occupe également de son vaste département spécialisé dans la formation des magiciens.

Hélas pour les PJ, leur enquête sur les entités nées avant ou en haute mer – encore qu'elles puissent toujours les visiter s'ils le souhaitent. Leur destination, c'est le tout petit temple de Sigmar. Les de l'histoire insupportable de la cité, lorsque les prêtres de Sigmar s'opposèrent à l'indépendance de Mariburg, leur temple fut construit et le culte de Sigmar transféré au quartier Osmar (actuelle rue Clos et à l'époque depuis deux années, le bâtiment connu des PJ sous certains de ses dénominations).

Devant le péristyle du temple, une petite esplanade en pierre comprend un puits souterrain à couvercle. De vagues stèles sans inscriptions, accessibles par l'un ou l'autre des passages. Sur le côté du puits, un poteau en fer haut de près de trois mètres et dont, scellé à la pierre, supporte une grande cage métallique ovale d'environ un mètre vingt qui oscille à un mètre quatre-vingt au-dessus du sol. Toute reconnaissable, Maïla Widmann y est enfermée.

Conséquence de la duplicité de Lutter, Maïla Widmann a été condamnée pour sorcellerie. Si des Maribourgeois se sont dressés de cette injustice (surtout de la mère abbesse Widmann était honorablement connue d'eux tous), le danger que représentait la Grande de l'histoire les a contraints à la ségrégation. Et s'ils sont parvenus à empêcher la populace de lyncher la pauvre femme, ils n'ont pu s'opposer à l'unique sentence – la condamnation à mourir d'exposition aux éléments. En outre, pour s'assurer que la « sorcellerie » ne puisse pas compromettre des lives innocentes ou lancer des sortilèges, les gardes lui ont fermé les draps et fermé dans la poche un bâillon (genre de l'insupportable du marquis de Ségur – une méthode qui a fait ses preuves pour combattre les maux de la sorcellerie).

Si les PJ observent la place jour et nuit, ou réussissent un sort de Comestible: **Avec Facile (+10)** avec les gardes et les autochtones, ils apprendront quels endroits sont ceux des gardes et la fréquence de leurs patrouilles nocturnes.

## Le Jour

Chaque jour, deux Chapeaux noirs visitent la prisonnière, qu'ils tiennent à l'œil, les habitants ont le droit de la rencontrer de bien des façons (soit la courtoisie des visiteurs, en l'agacant d'intercours, ou la formalité de dévotion) mais les Chapeaux noirs s'opposent respectueusement à ce que quiconque cherche à lui prodigier du réconfort, à lui parler, à lui blâmer ou encore à la libérer. Faire à plus d'un qu'il n'est mort en arme, ils courrent aussitôt chercher des conforts, faisant rétirer une chaise à la voirie dans leur repli.

## La Nuit

La nuit, personne n'est de faction, mais les Chapeaux noirs parcourent, traversant la place toutes les deux heures. En outre, tout bruit inconnu (même la cage ne marque pas de faire du bruit) aura toutes les chances de tirer de leur lit les réveilleurs des passages, qui ouvrent leurs fenêtres et appellent la garde à grands cris si ce qu'ils ont sous les yeux leur paraît louche. Après 1000 rounds, 100-2 Chapeaux noirs arrivent pour mater les PJ aux écrits.

## Maïla Widmann

Maïla Widmann a passé sa jeunesse sur les routes avant d'entendre l'appel de Shallya. Elle a passé son baccalauréat à Mariburg pour se consacrer aux épiphanies des rires, sa dévotion et sa sagesse l'ont amenée à devenir la mère abbesse de l'orphelinat shallyen. La

sagesse de son jugement ne l'a pas empêché de trop se fier à ses subalternes contrôlés – subalternes qui l'induisaient en erreur lorsqu'ils leur ordonnaient de remettre Karl aux préparateurs. Cette débauche lui inspire plus de tristesse que les privations qu'on lui fait subir. Quelques malchances au bon coin lui avaient jusqu'à récemment donné de l'eau et un peu de nourriture en cachette la nuit, mais la garde l'a découvert il y a quelques jours et y a mis un terme. Depuis lors, seuls des portebouteaux viennent se passer de Maïla en cage.

Profondément dévouée à Shallya, Maïla a pourtant une vision blasée du mal grâce à sa longue expérience du monde, et elle reconnaît que le mal qu'elle a involontairement causé dans son sein provoque beaucoup de souffrances. Finalement reconnue, elle refuse en outre que quiconque prenne des risques pour la libérer.

Ses explications à tous les vents la fait effectivement dépitée, et elle se réveille assés de soi. Malheureusement, les gardes de légation peuvent, voire de l'époque, amener par des petits chiens rigoureux, elle est en loges. Une loge, elle ne peut presque plus parler, seul un filot de voix lui échappant encore, tant elle a la gorge desséchée. Les poignets et les chevilles analysés par les entrées, elle s'a progressivement aucune liberté de mouvement dans sa cage. Elle passe son temps à songer à ce à quoi elle s'efforce. À quelques pas de distance, on pourrait aisément la croire morte. Mais quand elle ouvre les yeux, elle a toujours un regard pétillant de vie – on dirait sa foi absolue en Shallya comme baignant soudainement les réconforts dont elle a besoin.

## Entretien avec Maïla

Il revient aux PJ de déterminer s'ils veulent parler à Maïla – et la loge dont ils comptent s'y prendre. Des notes inefficaces leur tendent très poliment l'oreille des atèques au d'être genre choqué par la garde. Par chance, le puits du temple offre la nuit toutes ombres et crépuscule ou se dissimuler. Sans compter les quatre échappatoires toutes trouvées que présente la place, avec ses allées courtes ou profondes. Et au cas de capture, les PJ seront maintenus dans la loge de nuit bleue, se seront combinés tout ce qu'ils ont sur eux à l'inspiration de leurs tentes, puis ils seront joints en cellule – et ce stade, seule l'intercession diplomatique de leur commanditaire ou de gens de-vois (4 ou par garde concerné) pourront encore leur sauver la mise, et permettre leur sortie.

Maïla regarde à parler, mais si les PJ provoquent leur bonne volonté (en ôtant son bâillon, en tranchant ses liens, en lui donnant de l'eau... bref, vous voyez le topoi ou la question à propos de Karl, elle recroquera sa langue. Elle demande d'abord à boire, pourait le peine articuler plus de quelques syllabes.

*« Il y a sept ans, un préparateur du nom d'Haris Falkenberus m'a apporté le billet qu'il disait avoir des notes de cultivateur malchanceux et réconfortés dans des routes de Haris Haris. Nous n'avons pas réalisé que ce genre d'efforts pourrait connaître le volonte d'entraîné à la sagesse – tous ceux qui possèdent les yeux sur lui se sentaient attirés à l'abandon... J'ai été très lente à reconnaître les effets sur mon mariage, mais quand j'ai enfin ouvert les yeux, j'ai entendu à Greda, la prière, de ramener le puits aux préparateurs, et voyant l'histoire du Chaos. Et je n'ai pu plus contrôler parler jusqu'à jour où la fièvre m'a ramené au temple et où Albinet m'a prouvé l'histoire de Sigmar.*

*« Je ne pouvais s'agir que des gens que je croyais mort depuis longtemps. J'ai été deux mois à Greda, qui a reconnu avec dévotion le puits pour libérer un secret. Je leur ai personnellement, à elle et à ses complices, car Shallya nous enseigne la compassion, et je sais bien que le pouvoir que ce genre d'erreurs sur les routes est immense. Finalement, elle ne peut comprendre qu'elle était toujours en colère. J'ai entendu les deux complices pour qu'elle comprenne leurs fautes sur la place publique, et révéler la vérité sur le puits, mais Greda et ses amis*

ne s'est battu de vitesse en un déplacement épistolaire et en affirmant que j'étais une sorcière résistante à leur Empire. Sans les Chapeaux noirs, la population mourrait mise en charpie. Le réticence de Gravelle a conduit à me laisser plutôt m'accrocher à petit feu dans cette cage...

- Vous devez avoir une vision... Enquêtes m'a amené ce belin, il venait suite enquête sur l'acte de naissance d'une quelconque comète à deux queues - aucune référence d'existence avérée. Vous pouvez me croire? Ce n'est pas l'Écrivain de Sigmar, j'ai déjà joué ma vie sur cette certitude, et une conviction si peu fiable. Quand il avoua qu'il est réellement, je ne savais le dire. Si le récipiendaire Oeric est toujours, lui seul peut vous montrer l'endroit où cet enfant est apparu. Allez, maintenant, le chercher avec la bénédiction de Mithras, et soyez ce mal avant qu'il ne cause plus de souffrance à cause de mon engorgement. -

## Événement 5: Le lotus qui rêve et le marais qui cauchemarde

Les PJ désireux de retrouver Oeric le Récipiendaire peuvent tenir un test de Contremaître Aesop difficile (+10) après quelques heures passées à poser des questions à ceux qu'ils croisent. Y'a abondance et interrogé des individus ayant régulièrement avec les récipiendaire à savoir d'autres récipiendaire, des frères, des magistrats, des frères de More ou des marchands de bois), ils reçoivent un bonus +10 à leur test de Contremaître. Ces individus peuvent cependant répondre un test réussi de Charisme avant qu'ils ne se décident à se débarrasser...

Un test réussi conduit les PJ à apprendre que la Croisade de l'Étoile noire Oeric comme père, celui-ci avait été assassiné par le génie n'aurait pas Sigmar Réliconard. Des amis l'ont reconnu malgré le fait, et on peut maintenant le trouver limité par les supplicants au Fort Fort de Lotus Fleuve - Le Marais qui rêve de quartier Stäcklock (les chapeaux Noirs).

### Culs-de-sac et tests ratés

En cas d'échec au test, les PJ s'attendent à leur être les finales des amis d'Oeric, ceux-ci se veulent le voir dérangé à aucun prix. Un garde du coin est chargé d'un message oral: - Un bonhomme est né trouver l'homme que vous cherchez, et allez discuter de prix de son service avec vous... - Il entraîne les PJ dans un cimetière isolé du quartier Stäcklock. Là, un diable patibulaire, nommé Hans Bruwer, leur explique qu'Oeric souhaite avoir la paix, et que si ce n'est pas son seul jeu se retrouver le aller jardins brûlés -, on aurait tout intérêt à régler ses questions et à cesser de demander après lui...

Si les PJ menacent Bruwer, celui-ci porte un effort à ses lèvres et des types patibulaires - un nombre - largement de dériver les engagements de couter et de l'ennemi. Ne veulent pas de casse inutile, Bruwer cherche uniquement à intriquer les PJ et à les faire désemparer. Si ceux-ci deviennent au contraire agressifs, les deux à trois, eux, ne demandent qu'à leur flaqueur une bonne dose d'huile, qu'ils les laisse sur le carreau pour un bon moment (oppression aux statistiques. Nœuds/200, page 268). Ils demandent les trois fois plus nombreux que les PJ, et se battre à coups de poing, pas d'épée. Leur intention n'est pas de tuer mais de donner un bon enseignement aux persévérants. Les PJ qui persistent à fuir ne seront pas poursuivis.

Si les PJ parviennent à déter le bagarre, Bruwer peut se laisser convaincre de leur bonne foi. Un test de Charisme réussi ou succès bien joué sur ruse, tout simplement, pourra suffire; il leur alors se rendre en des faits (voir le récit de Horst Bruwer). En outre, Bruwer remet aux PJ un lotus en bois dont l'ours et le ours portent une fleur peinte en or. Il conclut: - ça sera oxygène les porter de Lotus Fleuve sans problème, les enfants... -

### Le récit de Horst Bruwer

- Oeric a tenté de dire récemment que cet imbécile de père de Sigmar, Mithras, prétendait qu'un même était Sigmar Réliconard en personne, et ça a attiré les foudres. Alors Oeric et des types de ma connaissance sont allés voir de leurs yeux ce qui se passait. Et c'est ce qu'il paraît, le foudre était probablement en effet! Mais dit-on un jeu, pas de gens marchent à travers contre un récipiendaire. Alors ce bon Oeric, j'ai des copies pour parvenir au pied de l'Étoile, un Mithras et ce marais a été envoyé devant le temple de Sigmar, celui-ci comme pas un!

- Oeric a tenté de voler revenues le génie, et s'est mis à bruler qu'il était dans un feu éternel de se laisser digérer par un impitoyable père. Évidemment, le génie s'est retourné contre lui. Tous ses malades, et ceux toutes mes amis, car Oeric n'est pas marié avec une épée au poing! Il a vécu de sangs dans ses malades, les frères à rendre. Mais l'un de ces malades l'a amené à rester avec une amie... Voilà que ce sale porc d'Étoile se livre à son tour qu'Oeric est un blasphémateur de la pire espèce et qu'il a voulu tuer l'Étoile!

- Sur une oreille révolte à travers Oeric demandé les des frères de toute cette population sangsueuse. Mithras, le malade avait presque été battu à mort. Un parti jacobinisme l'a empêché d'être couronné avec More, mais lui, j'aurais pu être vaincu... Les souffrances le fléchissent à l'heure et le frère n'est pas arrivé. On a donc pu en finir le passage d'huile en l'amenant là où il se trouvait plus vite de tout... Il se trouve au Lotus Fleuve - son corps, ils savent. Et il n'est pas prêt de se remettre tant que son esprit ou ses pieds ne seront pas ridés pour de bon... -

### Horst Bruwer

#### Contremaître humain marienbourgeois, ex-Arrimeur

Horst Bruwer est un contremaître à la solde d'une des guildes locales d'arrimeurs. Il est un cotard d'à peu près tout ce qui se trouve à Stäcklock, et s'est vu de l'information de choix pour Oeric, tant et jouant les gros bras quand les circonstances l'exigent.

Gars simple et direct, Bruwer n'a que peu de patience avec les contes épiques. Il dit ce qu'il a à dire avec gravité et conviction. l'Étoile lui tenait tout particulièrement aux lèvres, il n'est pas stupide et si les PJ ont de bonnes raisons de méchamment Oeric, il sera tout disposé à les y aider.

Mis en force, avec des bras comme des bûches, Bruwer a une fine conscience de cheveux gris sur sa grosse caboche toute chauve, et un nez épais dévié à gauche à force d'être cassé.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	F	Ag	Int	PM	Soc
26	32	65(1)	47(0)	41	35	45	39

Compétences: Commandement (Nov), Contremaître (Nov +10), Contremaître généraliste (Pays Peuple) (Int +10), Espiègre (Ag), Expression artistique (Charisme) (Soc), Jeu (Int), Langage secret (Langage de guildes) (Int), Langue (trick) (Int), Marchandage (Soc), Navigation (F), Perception (Int), Résistance à l'Alcool (F), Talents: Code de la rue, Espionnage, Force accrue, Réflexes élevés, Sais d'esprit, Sang-froid.

#### Combat

Attaque: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 11  
Armure (légère): veste de cuir (class 1, coupe 1)  
Armes: arme à une main (marteau) (1d10-6)

**Détailons**

Heureux braves pour une simple tenue de dedans, consistant en un pantalon en laine à manches longues et en bottes noires. Le corsage ou chemise d'une nuance également noire. Et un diffuseur sur le nez noir, ou blanc d'une coupe.

**Détailons**

Faraq porte de simples habits d'une coupe simple. Sur sa tunique, il a passé une veste en cuir et un gilet de mailles qui retombe sur ses brasses noires. Il dégage le port de charismatique. Avant peut-être quelques échouffourées, il garde sur lui une flaque dont la consistance infime passe pour une proie de gibier.

**Événement 6: Les rêves du Lotus Doré**

Le Lotus Doré - les Maîtres qui l'ont est la fonction la plus célèbre de tout Subdélégé. Difficile d'échapper à trois dagues qui percutent l'entrétoir du port Trade Stars. Et la première laisse venir semble capable de le renvoyer au fond du canal. On ne peut pas s'y tromper: d'écrou flambés de bois noir s'en dégagent, et une cascade à la pointe scintille se balance mollement de l'entrée, à l'image d'un lotus doré.

Barrière de l'intérieur, la porte d'entrée se caractérise uniquement par un droit passage conduisant à l'autour d'où. Si les PJ touchent ou s'immiscent, le passage est bloqué, dévoilant un noir regard soupçonneux, dans un visage progressivement exotique... C'est du visage arabis. L'homme parle un bon petit peu le rattaché, grommelant, et refuse de répondre aux questions. Il s'écroule que si les PJ exhibent le jupon qui leur a remis Horn Breuer, lui glissant quelques gâteaux ou récompense au tout de Charlotte Duffelle (100), ou au tout d'Artemisia Trés diffusé (400). Si les PJ s'écroulent pas à pousser le visage de son lauréat passant, leur option sont limitées. Le passage est trop étroit pour y darder des armes, et le visage ne se laisse pas imposer par les menaces. Reste donc la possibilité d'entraîner le porte ou de s'immiscer dans la place par les fenêtres du premier étage. Si on en arrive là, le visage aimé de son arbitre tirera des crochets par le passage de la porte, en éviscérant par la force les indésirables.

**Faraq**  
Mercenaire humain arabis

Faraq ne suit même plus la même dans quelles circonstances il est venu s'échapper à Marienburg, ou même ce qu'il a pu trouver d'attachant à cette cité. D'où à l'épée, il n'a jamais été découvert. Il passe son jours et ses nuits à fourbir ses armes, assis sur un tabouret, tout en surveillant l'entrée.

Physique exotique, il a un hâle doré, des yeux noirs, des cheveux tout aussi noirs tirés en arrière et nattés. Il porte des habits d'une coupe simple, et parle un peu - très peu - le rattaché.

**Caractéristiques**

ES	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
48	27	37(38)	36(35)	29(30)	35	32	34

**Compétences:** Connaissance (Civ) +10, Connaissances générales (Arabis, TMO) (Int), Réputation (Ag), Inspire (Ag), Jeu (Int), Langage secret (Marque de bandole) (Int), Langage (Arabis) (Int), Nuisance (F), Perception (Int)

**Talents:** Achèvement de tir, Corps puissants, Course à pied, Intelligente, Sur ses gardes

**Combat**

**Attaques:** 1. Mouvement; 5. Points de Blessures; 15  
**Armes (moyenne):** gilet de mailles et veste de cuir brun 1, corps 2  
**Armes:** arbalète (1410+4), pistole (3050), rechargement action compliqué avec 10 cartouches, épée (1410+4), dague (1200+1), bandolier (1200+2); défensive, spéciale

**À l'intérieur du lotus qui rêve**

Passez la porte, un excellent grappin s'échappe en sous-sol pour déboucher sur une grande salle d'habitation éclairée. Au bout, un autre escalier étroit permet d'observer sa prison. Des clients à l'habillage complet, affilés sur des banquettes superposées sur trois rangs, défilent occasionnellement en vêtus ou en vêtements décontractés. Un seul surveillant, un chiffon mou sur la bouche et le nez, patrouille la dalle des clients et remplit leurs pipes. D'écrou vintres sentent l'insouciance, accrochant les cheveux qui viennent au bleu-noir. Tout PJ qui s'aventure dans ce bouge doit passer au tout d'Enthousiasme pour éviter de s'écrouler. En cas d'échec, le PJ a des quinze de tous ce le fait glorieux. Imposant une pénalité de -5 à tous les tests pour chaque degré (tout maximum -15). Se risquer au litige humiliant sur la banquette et le nez réduit la pénalité de la faim de 5. Et cela dure jusqu'à ce que le PJ quitte la pièce.

C'est le Répurgateur dispose d'une cellule particulière au premier. Krollier, le surveillant, peut être sondé ou intimidé, auquel cas il montrera aux PJ où Oric se trouve grâce à un tout récent de Charlotte ou d'Artemisia. Sinon, les PJ peuvent tout simplement ouvrir les portes et lancer des appels jusqu'à ce qu'ils tombent sur le répurgateur. Si le visage est toujours en lieu, cette tactique le passera évidemment à l'état d'échec les impressions. A tous de décider si les clients s'attachent de cette impression et se mettent à la bagarre (rapporter aux statistiques des joueurs du WYD page 131; tous les clients subissent une pénalité de -10 à tous les tests). Mais au final, les PJ doivent partir de cette rencontre avec l'information sur Oric. En son d'écrou, vous devriez connaître un autre moyen pour que les PJ obtiennent ce renseignement.

Les PJ trouvent Oric sur une banquette, agrippé à une pipe fumante et s'écrou de se consacrer à dépit de rêver de leurs noir. Les pupilles dilatées, bouche béte, pas d'air, le bonhomme a le bras gauche et les deux jambes couverts de passereaux noirs. L'arbalète à sa ceinture enlève un tout récent de Malice (agressive) ou du Soins (400), ou encore un tout d'un frêle. Oric pressant des caractéristiques pour échapper aux douanes, le bandolier un peu en saifia pas à laisser sa tunique. Un coup en revanche lui fait tout au moins un point de Blessures après la construction de l'Enthousiasme des points de dépit (sauf Oric à un tout d'écrou 2000).

Une fois plus ou moins rassuré à ses sens, Oric est d'une hauteur massacrante - non seulement à cause des douanes de son bandolier mais aussi des étapes de tous ses il a du mal à se concentrer, les mots et les gestes lui passent très rapidement d'une indolence intéressée, et il a la gorge obstruée par les rhumes de fumée qui le fait gémir et se croquer. Qui plus est, il a conscience de dévoter les clients, et bondit les PJ de questions de sa voix étouffée, les agissant d'impressionnables et les écartant de menaces dès qu'il les trouve un peu près à rêver. Tirez le maximum d'une telle scène, en obligeant les personnages à se demander s'ils devraient tout ce qu'il a se retirer cet individu grand, grossier et pénible de s'opposer tout bien considéré.

**Oric Falkenheim, Répurgateur**

Oric Falkenheim a été un répurgateur du Pays Perdu pendant plus de vingt ans, avant que la Grande de l'Éclair ne le laisse comme pilote, le laissant pour mort. Il se souvient à peine des souvenirs



temples qu'il a bâtis, des sacerdes en des robes qui s'élevaient vers le ciel... Un jeune homme de blanc, en costume, pour celui qui a senti la terreur et la mort pendant tant d'années.

Pardus de douleurs, Oric en l'inscrivant faite humaine. Couvert de boue de s'être ainsi fait passer comme un malpropre par une population vindicative, il a senti le sentiment d'avoir échoué dans sa mission contre le Chaos, lui qui a pu croire l'avoir vaincu le dantant Karl... La déchéance ne lui inspire que de la révolte, et il cherche une échappatoire à ses souffrances dans les superstitions. Dès qu'il s'éveille de ses trances, il s'en prend violemment à tous ceux qui se trouvent dans les parages, voulant se venger.

Proche de la soixantaine, après une vie entière de laines épaies et années qui lui ont valu maintes douleurs, Oric se retrouve maintenant atropé. Les deux jambes brisées et meurtries à la succession je-ne-sais-quoi, il a eu entre le bras gauche tordu, les ligaments déchirés... inutilisable. Son visage balaie toute des marques de brillantes encrasses, une de ses oreilles étant réduite à un moignon grisonnant. Sa chevelure et sa barbe toutes blanches possèdent peu de taches brunes. Sous le pli nasale qui lui barre le front brille son regard bleu antique à la chevelure ébouriffée, et ses lèvres pinces forment aussi un pli sévère.

Veuillant et maudit comme il l'est, Oric ne peut plus se défendre même lorsqu'il s'éveille de son stupor - à peine pourrait-il s'accrocher quelquefois sur le côté si la chance s'en mêle.

### Comment l'Enfant fut découvert

Les PJ qui s'expliquent avec suffisamment de patience, ou qui réussissent à tout de Charlene Asser difficile C-100 parviennent à calmer assez Oric pour qu'il consente à leur parler. Il raconte toute son histoire, en leur répondant aux questions du mieux qu'il peut.

*- Ce fut accidentellement comme toutes les fois où j'ai eu de sales moments adossés contre plusieurs autres... L'un des mes récepteurs me servit guide. Il y a quelques années, nous avions appris de la bouche des Fongues - ces gens qui font la caudette des herbes dans le marais - qu'ils avaient eu des larmes et entendu des bruits étranges, émanant de petites roches isolées dans le bois.*

*- Et bien, avec quelques compagnons, j'ai voulu à l'un d'eux une véritable ruzette de rat pour que le bonhomme consente à nous y conduire! Et effectivement... Il fallait tout quand nous sommes allés y jeter un coup d'œil... Il devait y avoir derrière la une vingtaine de cailloux, dont deux en forme sphérique... Les autres, nul doute. Tous ne juraient pourtant la marque du Chaos, ça, c'est sûr! Mais ce qui nous a été l'œil en particulier c'est que l'un des boues avait un bébé qu'il s'appuyait ostiblement à sauter dans de petits trous autour d'un de ses félétoux corbe...*

*- Nous n'avons pas pu de temps à leur accorder une mort rapide et méritée... à la flamme et à l'épée, pour sauver le marais... Quand ces malheureux furent les récepteurs, en règle générale, ils ne s'adressent pas leur rage et passent leurs jambes à leur cou. Mais cette époque-là était différente. Bien qu'il soit leur mère, son type-là était tout étrange... Et les deux autres comme eux, en tentant de faire force de nous empêcher de prendre le bébé... Au final, une palquée de serviteurs armés s'est fondue dans le bois, tous les autres avaient profité pour s'éloigner de nous et nous abandonner le bébé. Les un font ce se juraient comme un charme, gémissaient et couraient aux quatre dans ses longues crissantes - pas une dignité, rien, le petit effrayé!*

*- Constaterait que nous avions bien réussi pour cette nuit, nous sommes repartis. Et toute façon, l'endroit était bien trop humide pour qu'un bébé s'y baigne le feu. Il se fita tout laisser en l'état. Nous avons aussi le souvenir à l'impulsion absolue, et je lui confié à la main d'être effrayé... Pourtant, c'était bizarre quand on y pense... J'ai eu du mal à le lui donner, à remettre au marais... Comme si... j'avais voulu le garder... »*

*moment, je n'y ai pas fait attention. Je n'ai même plus repensé au genre depuis cette nuit-là... Jusqu'à ce que je le revois!*

*- Vous auriez eu vent de cet étournement en elle et de sa grande, alors nous sommes allés voir ce qui se passait... Et dans les gens autour ce regard fins de leurs épaules! Elle que j'ai eu le marais, j'ai ce que c'était lui! Car en montrant, les rochers que j'avais dans le marais avaient le même expression!*

*- J'ai tenté de les arracher à l'insouciance du garçon, seulement avant d'entrer me ne voulais être vu... J'ai failli y laisser le peu pour le pain. Mais si je reviens un jour ce même, finale ce pas, croyez-moi, je le battrai même quelle il aller maintenant embrasser Marie pour cela!*

La seule autre information qu'Oric puisse fournir, c'est l'implémentation approximatif des années du marais. Il est incapable de s'en rappeler les coordonnées précises, il peut néanmoins donner le vers d'un de ses contacts parmi les Fongues (Jyd Vasepant) qui y vivait les PJ. Si ceux-ci ont impressionné Oric (par leurs talents ou leur légèreté), ou déclarent audacieusement qu'ils veulent arrêter le garçon ou en rétablissant un test de Charlene), il propose même de financer leur expédition par un don de 10 ce sur ses fonds restants. En revoyant les PJ, il leur recommande de ne montrer aucune pitié pour le Chaos, quel que soit le visage innocent qu'il puisse prendre.

Si les PJ n'ont pas encore rencontré le mère abbaye au gibet, cet événement pourrait connaître jusqu'à elle trois événements. Si, sinon, les personnages peuvent souhaiter revoir vers leur commanditaire ou être, se rendre directement au marais.

## Interlude

À ce stade de l'aventure, hors de tout ce qu'ils ont pu glaner jusqu'à ce propos de l'Enfant, les PJ peuvent choisir faire leur rapport à leurs commanditaires respectifs. A certains égards, ils peuvent aussi avoir le sentiment d'avoir rempli leur devoir de mission - sauf qu'il reste beaucoup à faire. Dans tous les cas de figure, leurs commanditaires respectifs leur demanderont de poursuivre ses pas plus avant leur enquête. Les années à niveau suivantes d'aventure correspondront aux étapes du début de ce scénario. Si vous utilisez une avenue différente, vous pouvez adapter ce qui suit ou proposer autre chose d'original au cas où les PJ souhaitent de motivation pour poursuivre sur leur lancée. Enfin, ne négligez pas ce personnage comme Oric Foulécume. Il a des enjeux dans l'histoire, et se méfie de près, et pourrait donc devenir un méchant utile à l'avenir si les personnages s'en ont pas déjà eu.

### Avant Foulécume (Stupides humains)

*Avant Foulécume tombe, impavide, le rapport des PJ, titre incliné dans une attitude perdue. Après quelques instants, il commente: - Juste bien. Même que je ne m'y attendais, mais je crois que tout cela ne fasse qu'aggraver la surface des choses en pleine... J'aimerais que vous repreniez le fil de l'enquête sur les dangers qui vous guettent, en apprenant encore tout ce que nous pouvons sur l'endroit où j'ai découvert l'histoire-épique. Mon petit doigt me dit que ça mènera à d'intéressantes révélations... »*

### Le répurateur Roderick (Au service de Sigmar)

Lorsque les PJ retournent voir le répurateur, ils constateront que celui-ci a déjà quitté Mithrand, en leur laissant des instructions très claires - ils doivent rencontrer toutes les pièces au sujet de garçons, glaner tout ce qu'ils pourront sur ses origines, et si qu'il trace dans la cité. Une fois qu'ils n'auront plus d'indices à explorer, ils leur le retourner à Aldorf où il leur fera rendre-vous.

**Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu !)**

Le manque de progrès des PJ déplaît à Crispijn – même s'ils ont réussi à découvrir des l'Étalon secret, où il fut élevé, et les circonstances qui ont entraîné les anti-épéoriques à lui apporter leur soutien. Son désappointement est manifeste, et il lui indique de rester chez et terre pour découvrir toute la vérité. Ils ne doivent revenir le voir que lorsqu'ils auront déniché que quelques éléments d'intérêt sur à lui offrir.

**Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)**

Wilhelm Schmidt apprécie les progrès de ses épagne – sans s'en satisfaire pour autant. Il suppose qu'il y a davantage à découvrir qu'il n'y en a, et renvoie donc les PJ au marais à la recherche du vieux temple en question. Il suppose qu'ils y ont déjà appelé son

existence; sinon, il les envoie simplement à leurs investigations, le temps qu'ils aient enfin parlé du temple. Il les rappelle à leurs engagements à son égard, leur recommandant de garder contact avec lui afin qu'il soit tenu informé jour par jour de leur progrès.

**Selma Belva (Une ravissante dame)**

Les personnages de retour en plein jour dans la résidence Belva trouvent l'atmosphère versatile et barricaud de parois. La nuit, des serviteurs masqués les attendent dans des couloirs tortueux jusqu'à leur vaste salle où les six corps sont regardés à la disposition au sein d'un cocon transparent. La malheureuse des lieux évacue le rapport des personnages puis, tout naturellement, les invite à explorer le temple sans délai. Si la proposition vient d'eux-mêmes, elle leur octroie à chacun 2 cc de récompense de leur ingéniosité.

**LES PLAISIRS DU MARAIS MAUDIT**

Les Fangeux vivent à la périphérie du marais, au pied pratiquement des murs d'enceinte de Mariburg. Lors de son entrevue avec les PJ, Chari a probablement mentionné Jekil Vasepulsart, mais si les personnages n'ont pas eu ce renseignement, ils découvriront toujours un guide dans le petit hameau de cabanes en s'éloignant au nord de Comadrage Assis facile +100.

On y trouve notamment Vasepulsart, occupé à réaliser ses harpons. Si les Fangeux sont pour la plupart des hommes rangés par l'assurance vivent dans la crainte constante des périls du vaste territoire, Jekil se distingue d'autant plus dans son genre par l'opulence dont il est affligé avec conviction, son amour inconditionnel du Marais Maudit... Son entourage le considère fou à lier, mais en attendant, lui est content qu'il connaisse les lieux comme sa poche. Jekil accepte volontiers d'y guider les nouveaux venus, demandant seulement pour la peine – deux pièces par jour, un par semaine devant l'expédition.

Si on le lui demande, Jekil reconnaît à la description qu'on lui en fait le vieux temple en question et indique les PJ qu'il faudra compter trois jours. Fédéric déteste se situer un moment. Surtout que les personnages s'acquiescent de leur dilemme, Jekil se met en route dès qu'ils sont prêts, de jour ou de nuit – peut importe s'il est tard, à l'en croire. Il déclare avec enthousiasme : « Flûte les années, de jour comme de nuit, le marais regorge de merveilles à admirer ! Il vous conviendra de saisir une minute de pause, je vous en prie, et d'apprécier quelques uns d'entre elles ! » Il propose aussi de leur offrir un livre contenant d'indicieuses incantations sur les « fabuleuses et diverses plantes et bêtes présentes du marais ». L'impressionné mais méfiant, installe : « Merveilles du Marais Maudit » contre le moindre sou de son, et c'est un véritable géographe des hameaux qui y réclame... Tout y est qu'on découvre la prime de la lire automatiquement après un tour +10 à tous les trois de Navire jadis dans le marais.

**Jekil Vasepulsart  
Pêcheur marienbourgeois, ex-Batelier**

Natif de Mariburg, Jekil tient dans sa jeunesse sa pitance de l'exploitation des canaux jusqu'à ce qu'un jour, il soit blessé à la tête des suites d'une rixe. Après des semaines entières de délire, le poids de ferveur caennaise, il fut ramené à lui par une infirmité dévastatrice d'herbes du marais. Le corps amaigri, obsédé par des herbes auxquelles il attribuait le miracle de son rétablissement, Jekil devint incroyablement obsédé. Il souffrit maintenant d'un trouble mental appelé « délire hétérologue » (voir WOTM page 200). Convoqué que le marais abrite en trois années à parquer dans l'amblyopie, il gagna sa croûte en cueillant les herbes qui croissent dans les préparations des apothicaires marienbourgeois. Les caennais

neus qu'il parvient à éconduire, il les conduit à l'édition de livres informatifs venant à l'appui de son point de vue dérangé. Son plus grand plaisir consiste à faire acheter à autrui les « merveilles » du marais.

Depuis les fèves qui ont failli l'empoisonner, Jekil est un homme franc et direct à l'enseignement pathologique, incapable de la moindre suite d'humour. Face à des dangers potentiels, il reste d'un optimisme indéfectible. Il traite les problèmes comme autant de « contraintes externes » et ne rate pas une occasion de souligner les aspects positifs d'une situation. « Ce qu'il y a de merveilleux avec du plomb, c'est qu'on ne risque pas de manquer de noix ! » Intérieurement concerné par les multiples vertus médicinales du marais, il est également prompt à indiquer des bénéfices pour la santé qui, le plus souvent, n'existent que dans son imagination. « On voit bien que l'eau maraigreuse est bonne pour guérir les plaies, n'y a-t-il qu'à voir toutes les créatures débarrassées d'énergie qui y grognent ! »

Jekil, qui se dégoûte, a un physique maigre et des dents aux dents édentées qu'il évite.

• *Manger de l'herbe à chat aux les jours les garde propres.*

Point de Foie : 1, Troubles mentaux : Délire hétérologue

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	32	30 (35)	40 (45)	48	38	39	32

Compétences: Canoage (F+10), Comadrage (Soc), Connaissance Générale (Empire) (Int), Connaissances générales (Pays Prodiges) (Int +10), Langage secret (langue des rôleurs) (Int), Langage Goussier, rickshoké (Int), Natation (F +10), Navigation (Ag), Orientation (Int +10), Perception (Int +10), Résistance à l'Alcool (E), Navire (Int +10)

Talents: Acuité auditive, Combat de rue, Ode à l'eau, Grand voyageur, Résistance aux maladies, Sens de l'orientation

Combat

Attaque: 1, Points de Vie: 1, Mouvement: 4, Points de Blessures: 15

Armes : arme à six main (hache) (1d10-5), dague (1d10)

Destatons

Jekil porte des riggus noirs jusqu'à la taille qui lui vont comme un sac sur deux pendeloques sur sa carcasse décharnée. Il va nu-pieds, les ergots sur rainurés à l'usage de parquer dans la gabelle. Il garde des harpons accrochés à sa lanterne magique, une pelote de ficelle fourrée au fond d'une poche en guise de fil à pêche. Le tabac



qu'il choisit le plus? Sa bosse, une vieille saucisse contre pêcheur hors des eaux maritimes... Elle renferme à pa et 7 s.

## Incursion au marais



Incursion classique, point et lugubre béant à ciel ouvert, le marais s'étend de mille et un canaux troubles. Continuer les premiers émissifs de racines gelées et les floes de vieux arbres pourris, mais compliqué la navigation. Des herbes saturées des résines de tout ce qui craque sous le surface craque en permanence les eaux troubles. Dans le marais même, la frange finale amène vivifier à perte de vue, parfaitement monotone. Il jéll adossé!

Il dispose de deux barques plates pouvant accueillir jusqu'à six personnes, statuaire inclut. Il s'a rien contre le fait de pagayer sans il veut dire à la prose. La position de celui qui rame, il aura bien du mal à éviter les problèmes au cours de l'incursion (ce sont les PJ qui passeront les tests de **Survie**, et non Jéll).

Avec le rôle indispensable d'un deux élevez, Jéll commence avec un magnifique visage rose et qui présente un intérêt quelconque (autrefois dit, tout ce qui lui tombe sous les yeux). Même lorsqu'il rame, ses épaules sont l'effort poindant ses bagues sans l'interrompre au rien. Les PJ seraient le brouillard d'aurait aucun espoir du voir sa d'identité se sentir ce qu'un élevez de ce que leur guide leur décrit, et tout un test de **Charisme** ou d'**Intelligence** sera une chance de lui coupes la chaque plus de cinq minutes.

Jéll connaît assez bien l'intérieur du temple pour s'avoir mal besoin de test d'**Orientation** (même au moment la rame). Il est tel ou perdu en cours de route à cause d'un incident quelconque, les PJ doivent réussir chaque jour un test de **Orientation** **Assez difficile** (1-10) pour éviter de passer en rond et de gaspiller une journée entière. Il y aura une rencontre minimum par jour. En outre, quelque décision de la route à prendre doit réussir un test de **Survie** **Assez difficile** (1-10) ou provoquer la seconde rencontre de la journée. A vous de déterminer quand ce se produira. Pour cela, reportez-vous à la Table 1-2: **Rencontres dans le marais**. Sinon, vous pouvez lancer 1d10 en additionnant les degrés d'échec du test de **Survie** afin de déterminer la nature de la/les rencontre(s) - si le résultat du lancer donne le même score, référez-vous sur le numéro supérieur le plus proche.

### Bateau dérivant

Sans un épais brouillard, les aventuriers voient une forme noire glisser sans bruit vers eux. Émerge de la brume un bateau balai par un cordage noué à la poutre, qui s'enfonce dans les eaux troubles... Des fibres, une lumière et des fluctuations pleines à bond de cul. Tirer sur le cordage associe une brève résistance, puis le cordage devient lâche... avant que s'apparaisse un bras porteur de nombreuses menottes, écharde et complexe parfaitement soignées et blanches, marchant dans les canaux détrempés de cordage. Du ou des auteurs de ces menottes, nulle trace.

### Poisson susurrant

Au crépuscule, les PJ remarquent un petit poisson lumineux qui nage à la surface des eaux. Il se déplace lentement, et la tête, deux visages confusément minuscules, vit à côté, avec des yeux qui ne vibrent pas. Ils fixent les PJ, la bouche hors de l'eau, les lèvres remuant sans produire un son comme s'ils tentaient de murmurer quelque chose... Quelques instants plus tard, un bouchot surgit des profondeurs pour l'engloutir tout entier avant de s'éloigner.

## Fleurs des marais

Les bords longent des floes flottants pétales d'hibiscus florissantes jaunes et roses. Nombre d'entre elles semblent être en forme d'oreilles, qui se tournent pour suivre la progression des langues. Certaines, perchées sur de grosses tiges minces, ont l'aspect de livres hautes. De chacune descendent deux langues épaisses émergeant des pétales et restant d'un doux rosier. Les élevez d'origine déchirés et de cadavres de souris jettent la pétales de ces floes. Recueil, le rosier est un poisson vivant émergeant. Quelqu'un se inspire au moins un dé à coudre doit passer un test d'**Endurance** **Assez difficile** (1-10) pour ne pas s'enfonce dans un sommeil paralysé. En cas de réussite, la victime demeure consciente mais à une pénalité de -10 à toutes les caractéristiques, **Endurance** exceptée. Dans un cas comme dans l'autre, les effets durent 1d10 à 50 minutes. Le rosier ne peut pas immédiatement dépendant, et sera traité deux semaines avant de perdre ses qualités. La plante peut produire trois fois à coudre de doses.

## TABLE 1-2: RENCONTRES DANS LE MARAIS

JET + Degrés d'échec	Rencontre
1	Bateau dérivant
2	Poisson susurrant
3	Fleurs des marais
4	Mouches mordantes
5	Bosse post-mortem
6	Trou à trois ouvertures
7	Gas des marais
8	Moustaches sanguines
9	Corrosion purulente
10+	Vie des marais

### Mouches mordantes

Un coup de rame fait éclater une brèche creuse, libérant un énorme nuage de mouches mordantes qui s'abattent aussitôt sur toute chair fraîche exposée; elles s'écrasent contre les côtés des test-vitres, sous leurs manchettes, et y séjournent des heures éternelles. Les PJ qui ont la possibilité d'essayer de plonger s'en trouvent indemnes. Quelqu'un se réagit pas avec une coupe d'immortalité plaquée et doit passer un test d'**Endurance**. Un échec vaut au PJ d'être submergé une pénalité de -5 à tous les tests de **Capacité de Combat**, **Capacité de Tir** et **Agilité** pour une durée de deux jours, à cause des piqûres infectées. Un test de **Soins** réussi résout cette pénalité à un jour.

### Restes pourrissants

Les PJ arrivent au cadavre d'un soldat dans deux langues de ficelle liées le dos, le manchoté gl' face contre terre au pied d'un arbre, sur un floe. Sous son torse, un agouti qui dépassent tout, un bouchot, une diplo et une saucisse en cuir tachée. Détrayant le corps de quelques façon que ce soit ouvre une carité théologique gonflée par les gaz d'une décomposition avancée, ce qui a pour effet de libérer un nuage de spores fongiques hallucinogènes. Tout personnage se trouvant dans un rayon de trois mètres doit effectuer un test d'**Endurance** s'il ne veut pas être le proie de visions violemment désagréables. Un échec lui soustra de nombreux doses sans Sage Manipulatoire (voir **DMG** page 287) pendant 1d10 rounds. Une fois cet effet de folie calmé, le personnage affecté, quel qu'il soit, devra passer un test de **Force Mentale** pour ne pas se voir attraper au point de vue. L'épée et le bouchot, en mauvais état, sont de médiocre qualité. Au milieu d'un contenu pourrissant,



la sacche en cuir contient 4 co, 7 pa et une portion de soles encore récupérables. Le cadavre à la main gauche au niveau d'argent d'une valeur de 10 co.

### Trou à vers fougatards

Un courant rapide entraîne la barge entre deux rangées d'arbres morts et vivants. Tout personnage qui réussit un test de Perception Avant Facile (+10) remarque de longs filaments d'épave flottant hors des sous-bois envahis de l'écorce verte-noir, et se sera donc malheureusement surpris de l'attaque qui survient... Les vers fougatards ne reçoivent pas un bonus de +30 aux tests de Capacité de Tir contre les PJ. Alors que la barge file entre les troncs flottants, chaque PJ est automatiquement assailli par les vers fougatards - la vitesse du courant et l'étroitesse du passage gênent les manœuvres, empêchant la défense ou toute tentative de contre-attaque. Une fois que tous les PJ ont subi l'offensive des vers fougatards, la barge s'est délogée du canal ingrat.

### Vers fougatards

Ces petites créatures carnicores logent dans de sombres anfractuosités et fissures humides. Lorsque les longs cils vibratiles qui couvrent leurs corps annelés détectent la moindre perturbation dans l'air, les vers éjectent un long organe fin ductile qui bappie au passage au bout de chaque ses vitesses avant de le ramener à eux pour l'engloutir voracement.

#### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
0	50	00 (1)	12 (1)	20	-	-	-

Compétences: Dissimulation (Ag +20)

Trails: Déniel de conscience, Infaible, Minuscule, Sensibilité aux mouvements

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 0; Points de Blessures: 7

Armes: organes ciliés (1d10+1)

#### Déniel de conscience

Les vers fougatards ne peuvent pas faire de tests d'Intelligence, de Force Mentale ou de Stabilité.

#### Infaible

Un ver fougatard se déplace si facilement que c'est est imperceptible. Il peut se glisser à l'insu de son agresseur de façon à dépasser son corps.

#### Minuscule

Pour remarquer un ver fougatard, un personnage doit réussir un test de Perception. Tous ses coups comptent comme des coups au corps. Appliquez les règles de la Mort subite pour les coups critiques.

#### Sensibilité aux mouvements

Un ver fougatard lancera d'instinct son organe cilié sur toute créature venant à passer à moins de six centes de lui, et sera toujours l'avantage de la surprise.

### Gaz des marais

Le gaz qui s'échappe sur une zone boueuse pestiférante. Si les PJ ont une flamme, le gaz s'enflamme aussitôt dans un appel d'air bleuté. Tout le monde se retrouve à moins de trois mètres de la source toxique (d10+2 de dégâts (qui ignorent l'armure). En l'absence de flamme, tous les personnages doivent passer un test d'Endurance Avant Facile (+10) ou souffrir une pénalité de +10 à tous les tests d'Intelligence pour le restant de la journée à cause des néphélènes qui en résultent.



### Monstrueuse sangue

La voie est bloquée par d'épais enchevêtrements, obligeant à faire la barge sur les hauts-fonds, au direction d'un canal plus étroit et au-dessus. Lors de cette manœuvre, un PJ qui ne porte pas de gèves antichocs sera assailli aux jambes par une monstrueuse sangue tigre dans la vase.

### Monstrueuse sangue

Cette créature de limon a une forme aplatie de limace et une tenue soyeuse; des poils fins garnissent sa queue-ventouse. Elle peut mesurer jusqu'à plusieurs centaines de long et préfère les attaques par surprise, embuscade dans la vase ou les eaux troubles.

#### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
30	-	20 (2)	21 (2)	30	11	14	-

Compétences: Dissimulation (Ag +10), Statique (F +20), Perception (Int +10)

Trails: Armes naturelles (meurtr), Embuscade, Infaible, Petit, Sangsue, Ténace

#### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 1 (Statique 0); Points de Blessures: 5

Armes: nature

Armes: nature (1d10+2)

#### Embuscade

Une monstrueuse sangue qui attaque après un test réussi de Dissimulation gagne un bonus de +30 à son test suivant de Capacité de Combat.

**Infecté**

Les monstres sanguins sont souvent porteurs d'une terrible maladie, qu'on nomme la fièvre des marais. Les personnages qui perdent au moins un point de Blessures à cause d'une attaque de sangue doivent effectuer un test d'Endurance s'ils ne veulent pas contracter la maladie. Les effets du mal se manifestent dans 105 jours. La victime subit une pénalité de -10 à tous les tests et perd un point de Blessures chaque jour. Elle peut tenter un test d'Endurance pour combattre la maladie. Deux tests réussis consécutivement suffisent au personnage à vaincre l'infection. Mais tant qu'il reste affligé par le mal, les points de Blessures perdus à cause de la fièvre des marais ne peuvent pas être récupérés.

**Peut**

Les monstres sanguins sont de petites créatures. Les attaques les visant entraînent une pénalité de -10.

**Tétanos**

Si le monstre sanguin inflige au moins un point de Blessures après le bonus d'Endurance et les points d'Armure, elle s'attache à sa victime à l'intérieur du corps. Les attaques dirigées alors contre elle ont 50 % de chances d'entraîner l'étole à sa place. Au cas où le garant serait néanmoins tué, ses dents restent plantées dans le chair. Il faut 1000+1 points de Blessures pour parvenir à les enlever, ce qui peut s'annuler par un test réussi de Soins Médicaux (200). Sinon, passer une flamme sur la plaie ou l'usage de sel directement la forcera à lâcher prise et à se défilier.

**Carexsangue primitif**

La barge vient buter contre des broussailles enchevêtrées à demi immergées et reste coincée. Presque muette, les branches défilent d'un carexsangue primitif s'écrasant autour du plus bas, maintenant la barge et l'entraînant à angle aigu. Les personnages doivent réussir un test d'Agilité **Asses difficile** (100) ou bien braver le périlleux bord. Jusqu'à trois d'entre eux dans l'eau sont alors attaqués le regard saisi par les autres branchages du carexsangue. Ceux qui réussissent à rester à bord, ou qui remontront dans la barge, en sont protégés mais encourrent une pénalité de -20 aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir tandis que le carexsangue. Les PJ peuvent essayer de faire la plante ou bien de déloger leur barge grâce à trois tests réussis de Force **Asses difficile** (100).

**Carexsangue primitif**

Précieux maréchaux, le carexsangue des terres, cette plante carnivore pousse dans le lit d'eau mortes peu profondes. Sa venue primitive est plus petite et dépourvue des acides digestifs dont elle dispose sa cuisine interne. Elle se contente d'absorber ses proies à mort, puis de pétrir de ses racines modifiées les chairs de leur carcasses parvenant au fond de l'eau pour en tirer ses nutriments.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Stat
35	-	48 (5)	37 (5)	-	-	-	-

Traits: Armes naturelles (branches), Contriction, Écorce robuste  
 2. Symétrie radiale

**Combat**

Attaques: 4; Mouvement: 0; Points de Blessures: 10  
 Armure: aucune (bras I, corps II)  
 Armes: branches (1000+4)

**Contriction**

En pleins pris, un carexsangue primitif gagne un bonus de +10 en tests de Force efficaces contre l'adversaire.

**Écorce robuste**

Le Carexsangue primitif gagne 2 points d'Armure à chaque coup-crochet.

**Symétrie radiale**

Le carexsangue primitif peut attaquer ou défendre jusqu'à quatre effets dans un rayon de trois mètres.

**Ver des marais**

Le passage de la barge attire l'attention d'un ver des marais à l'effet semblant à des mètres de distance dans le brouillard. Le ver tente d'attaquer par surprise, grâce à un test de Déplacement silencieux opposé aux tests de Perception des PJ. Si il n'est pas détecté, le ver des marais prend dans ses pinces ses dépourvus. Une fois qu'il en tient une, il enroule ses anneaux autour d'elle pour l'immobiliser.

**Ver des marais**

Ce ver géant - qui atteint souvent les six mètres de long voire plus - s'insinue dans la boue des marécages et la tourbière. Son mode de prédation est la contriction, l'immobilisation ou le noyade - jusqu'à ce que ses pinces cessent de se débiter. Il se fait reconnaître aux anneaux ventraux uniquement dans la défenestre.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Stat
35	3	64 (5)	41 (5)	22	10	12	4

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Perception (Int +20), Statut IF +10  
 Traits: Armes naturelles (crocs), Contriction, Feuille CO, Fourrage, Masif, Morsure venimeuse, Tremblant

**Combat**

Attaques: 4; Mouvement: 6; Points de Blessures: 25  
 Armure: aucune (tête I, bras 3, corps 3, jambes 3)  
 Armes: crocs (1000+6)

**Contriction**

Un ver des marais gagne un bonus de +20 aux tests de Force efficaces pour entrer à ses proies.

**Fourrage**

Un ver des marais peut s'enfouir dans la vase et le limon avec une action de mouvement ou lors de ses mouvements naturels.

**Masif**

Un ver des marais est une bête étonnée. Les attaques contre cet animal bénéficient d'un bonus de +10.

**Morsure venimeuse**

Les personnages enroulés au moins un point de Blessures sous les crocs d'un ver des marais doivent réussir un test d'Endurance ou subir une perte de 5 points supplémentaires de Blessures.



# RÉVÉLATIONS DANS LE TEMPLE DU MARAIS

Le culte de Stromfels a pour sanctuaire une ancienne place forte devenue abandonnée aux riviages du marais. Ces ruines délabrées furent choisies à l'origine comme lieu sacré. Il s'y fit pendant le règne d'un monarque persécuté par des évangélistes sept ans plus tôt, les cultistes refusant de s'en débarrasser en raison de la « Source Bénie ».

## Atteindre le temple du marais

À moins de huit cents mètres des ruines, le sanetage n'est plus possible. Un épais brouillard voile tout à peine aperçoit-on les toits qui dépassent le soliveau des herbes. Jeld Vespouliert propose de continuer à pied, vu que la topographie des lieux lui est encore familière.

Les cultistes s'accrochent à une légère construction de terreux, la ou l'humidité omniprésente vide la place à un sol marécageux salin. Rien n'y pousse à l'exception de ronces de kemp aux boursoffleurs pressés qui cachent une infère substance toxique si on les dérange. Au point culminant du tertre, les débris éprouvés de trois tours sont reliés par des murs tout aussi délabrés, formant un triangle dont la pointe est orientée au sud.

Au fil des générations, le culte a opéré des réparations de fortune. Les deux premiers étages de la tour nord-est, et le premier de la tour nord-est sont intacts. Une partie seulement des fondations de la tour sud a subsisté, les autres restent à ciel ouvert.

## Les habitants

Ce culte compte deux membres en tout, dont six sont originaires de Brevolentes, un village péché du nord. Et trois d'autres sont nés maintenant des marais. Sur les trois derniers, deux sont également des mutants, Udo et Wim, connus comme les Frères Maillard (voir les statistiques pages 59 et 60). Le chef culte a pour nom Dalibert.

Le nombre de cultistes présents à l'arrivée des PJ dépend de la condition de ces derniers. À tout le moins, les frères Maillard et Dalibert seront là. En fait, ils ne quittent jamais les lieux puisque le poids de leur corruption les empêche de fréquenter d'autres gens. Si les personnages des joueurs sont en piètre état, un marécage croûteux parait eux de présenter aux talents appréciables, ces trois cultistes devraient à eux seuls constituer déjà un rude défi. Si les PJ sont plus nombreux ou plus redoutables, d'autres cultistes devraient également être présents.

## Les cultistes de Stromfels Marins mutants ou humains

Les analyses sont des véritables mirages de Stromfels, guidés par les perspectives de pouvoir que le culte leur fait miroiter. Trois cultistes sont maintenant des mutants, métamorphosés après leur immersion dans la « Source Bénie ». Ces adorateurs mutants émergent étonnés des marais en raison de la gravité de leur transformation.

Points de Félic : 3

### Caractéristiques

CC	CI	F	F	Ag	Int	MA	Sex
35	52	34 (35)	37 (33)	38	28	35	27

**Compétences :** Carottage (3), Concoctage (30), Connaissances générales (de Pays Poëtes) (Int +10), Escalade (3), Esquive (Ag), Langage secret (Gnomes, elfes) (Int), Navigation (3), Navigation (Ag), Prescription (Int)

**Talents :** Combat de rue, Coups poignés, Grand voyageur, Résistance accrue, Résistance aux maladies

**Travaux :** Mutations (trois cultistes seulement)

### Combat

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 17

**Armes (dégâts) :** tous de cuir (corps 1)

**Armes :** gourdin (1110-6)

### Détails

Les cultistes de Stromfels portent des chemises et des braves taches, que la boue et la crasse ternissent. Au temple, tous arborent à leur cou une dent de requin pendue au bout d'une cordelette en cuir. Leurs gourdins sont en bois de rhinoc, la poignée enroulée de cuir.

### Mutants

Trois cultistes présentent chacun une forme particulière de mutation.

**Aspect bestial :** le premier cultiste a la tête d'une bestiole. Une épaisse queue blanche court du sommet de son crâne (jusqu'à son nez). Sa caractéristique de Stromfels est 12, et ses Armes naturelles lui permettent de cibler ses adversaires (1110+4)

**Beaux supplémentaires :** le deuxième cultiste est affublé d'une seconde bouche bascule juste au-dessus du sourcil gauche. Les filons de bois lui courent sur le tibia et au combat, des rires sinistres tombent de cet orifice cavernicole. Il a la compétence de Ventiloquie (30).

**Alles :** sous la tunique du troisième cultiste, de petites ailes noires papillonnent nuit qu'on les libère de leur gangue de tissu, mais elles ne sont pas assez grandes ni robustes pour lui permettre de prendre son envol.

## S'infiltrer

Sur les trois états, le grand pain de ruse se sont effondrés, et la tour sud est désormais accessible. C'est du reste ainsi que les subterfugeurs vont et viennent à leur guise. Au pied des tours, des monticules de macramés défilés forment des sortes de rampes balayées offertes aux PJ un accès aux derniers étages des murailles des étages intermédiaires étant trop étroites pour laisser passer qui que ce soit.

Pour atteindre le deuxième étage en cul-de la tour nord-est, un personnage doit réussir un test d'Escalade **Avancé Difficile** (1-10), et pour atteindre le second complètement effondré de la tour nord-est, il devra réussir un test d'Escalade **Difficile** (1-20). Déclencher une corde pour ce faire vaut un bonus de +20 au test. Financer de 20 ou plus entraîne une chute du premier de 1110+3 ou 1110+5 du second.

## STROMFELS, SEIGNEUR DES PRÉDATEURS

Comme comme le Naufragant, Stromfels incarne la nature sombre de la mer, dans ce qu'elle a de plus brutal et de plus implacable. Son culte est tout entier voué à la prédation en haute mer, dont l'épaveurage, la piraterie et le sacrifice humains. Le requin gris à barbillon devient dans la mer des Siroffels est vivante comme animal sacré, et entourant le « Mitoon de Stromfels ».

Stromfels est une antique divinité de Marman, le dieu des eaux. Son culte fut presque saisi au traité de Malmberg avec les elfes des mers en 2340. Les années qui suivirent, les gribous de Marman craquèrent leurs attaches avec le culte de Stromfels, dissimulant l'association de Stromfels avec leur dieu. En dépit de cela, Stromfels fait toujours l'objet de l'adoration des marins, et la mer d'aujourd'hui continue de lui prodiger.

### LE TEMPLE DU MARAIS



Au crépuscule, le plus souvent, les cultistes présents se rassemblent autour de la source pour adorer Stromfels pendant une heure. Le reste du temps, l'un des frères Blanzel monte la garde du haut de la tour sud. Les personnages en approche par là ont droit à un test de Perception. Asses difficile (4-10) pour avoir une chance de repérer la sentinelle. Ils peuvent échanger à sa vigilance contre à découvrir grâce à un test de Dissimulation très difficile (4-20) en opposition au test de Perception du frère Blanzel. Si jamais l'un des de faction de jour) et entre les 17, il se met à bouillir à main levée et quitte le tout en trombe pour leur courir sus. Si c'est bien que est de faction (la nuit) et qui repère les personnages en approche, silencieux, il se précipite pour révéler sauter à bras raccourcis sur l'individu qui lui paraît le plus coriace de lui, dès qu'il en a la possibilité.

Quand Dahlbert s'efforce pas à la Source Bleue, on le trouve dans la tour nord-ouest. Les personnages s'occupent ont deux

toutes les chances d'attraper ses attention... Toutefois, les gribous ne mangent rien tant qu'ils attendent leur test de Déplacement silencieux Facile (+00). Sinon, Dahlbert les entend, alerte les frères Blanzel à grands cris (et tout autre cultiste aussi présent sur les lieux), puis attend les sonneries pour débousser les intrus (145 rounds).

## Les appartements du prêtre

Dahlbert passe le plus clair de son temps au deuxième étage de la tour nord-ouest, à dormir, à écrire et à classer dans de l'us. Des figurines miniatures en os d'ossements blancs aux allures de requins ornent des niches murales. Sinon, l'aménagement se limite à un siège sans dossier, un minuscule secrétaire où s'empilent des pages de feutre sans titre, ainsi qu'un grand coffre faisant également office de table. Un test de Feuille Blanzel révélé, dissimulé sous les pages, une laisse numérotée 7 ou et 12 pa - celui qui percute à la feuille devrait aussi passer un test d'Endurance pour ne pas être infesté de vermine 1-3 pour les tests d'Agilité et de Sociabilité à moins que le parvise ne prenne un bon bain. En outre, le grand coffre abrite trois catalogues minuscules, une flasque de liquer bon marché à moitié vide, un miroir en laiton, des centils de cire, des débris de faïence de balais et le journal de Dahlbert (le surnom à l'époque - Journal de Dahlbert Grande Guerre », page suivante).

### Dahlbert Rohrig, prêtre de Stromfels Prêtre mutant, ex-Initié

Le dogme de Stromfels, qui consiste à s'attaquer aux plus faibles, une vigilance qui ne se relâche pas, et l'opposition au culte de Marman, voilà tout ce qu'il définit le credo de Dahlbert. Il rêve de reconstruire le blason de Selgauer des Prédicateurs, se voyant très bien en grand seigneur de cette noble cause. Mais sous ses vives ambitions théoriques, c'est un couard né. Face à la mort, il traite sa lâcheté livrée. Dès qu'il a affaire à plus fort que lui, ou s'il se trouve en blâmi, il s'enfuit instantanément les armes, taquait car, il arrandon les 17 en livrant spontanément des informations - la raison pour laquelle le culte surnom Juggen Bacc, puisque il croit les personnages envoyés par le maître de leur en prison.

Dahlbert se considère bien par Stromfels en personne en raison de son traite blâmi taillé à la mesure rappelle ceux d'un requin. Il a la mâchoire garnie en une denture grimaire, et la bouche hérissée d'étranges dents aiguës. Avec ses chairs glâmes au teint grisâtre, ses yeux noirs étirés de pupille, ses attitudes d'invectives ou de mo, il présente une physionomie véritablement perturbante. Sa denture irrégulière tellement aiguë à révéler sa propre langue en charpie, le rendant à peine intelligible lorsqu'il parle.

Points de Puissance 4

### Caractéristiques

CE	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sec
30	37	33 (30)	41 (40)	45	38	38	38

Compétences: Charisme (0x), Connaissances générales (Astronomie, Théologie) (1x), Connaissances générales (Phys Perle) (0x), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Foculation (PM), Langue (classique) (0x), Langue (trisképiro) (0x +10), Lino/Voies (0x), Notation (F), Perception (0x), Sens de la Magie (PM), Soins (0x).

Talents: Coups précis, Esquive, Faible, Guerrier né, Magie commune (élément), Réflexes éclair.

Trains: Armes naturelles (dents), Effrayant, Mutations (Aspect bestial).

## CAPTURE!

La capture d'un ou plusieurs personnages par les membres du culte revêt une possibilité distincte. Les prisonniers soient alors leurs propres confrères, piéds et poings liés, ils sont jetés dans les fondations inscrites de la tour sud (voir La fosse descellée page suivante). Dahlbert, le père du culte, pense qu'il est partie liée avec un dénommé Jagger Beer, et il veut les faire parler. Il leur offre une chance de salut s'ils acceptent en quel le culte les intéresse, si les PJ résistent dans leur entretien, Dahlbert n'aura aucun scrupule à recourir à la question. Et si la torture ne suffit toujours (pas à leur délier la langue, il recroisera et se contentera de les offrir en sacrifice à son dieu. Sans autre de les laisser s'ils peuvent en faire évidemment un message. Dahlbert entend les sacrifier dans un cas comme dans l'autre. Il les laisse croquer au bord de la fosse inscrite sans que il ne s'occupe pendant des jours entiers histoire d'entretenir leur détermination. Tout doucement un sacrifice est préparé comme - *Jagger Beer n'est pas un simple dieu, signifiant que Stromfels était l'ogre!*

## JOURNAL DE DAHLBERT GRANDE GUEULE

Ce folio à feuilles multiples noticié de notes latéralement grillonnées en reliquat regroupe principalement des points dogmatiques complexes - et bien souvent involontairement - résumés d'associations poignantes à propos des sacrifices, des célébrations, des accoutrements, des morts et autre. Une lecture attentive prendra trois heures, mais un bon usage de lire/écrire permet à un personnage de reconnaître l'origine de « l'Enfant Noir » après un bon examen de ces notes.

Les pages le concernant stipulent qu'une adoration le suit au moins sept ans plus tôt, alors que le culte comptait près de trente adeptes. Gravel pressait que leur être leur entrainé l'Enfant afin d'effacer le cœur des peuples, de retrouver l'Église haute de Marston et de restaurer le culte légitime de Stromfels. Il avait fait mention d'anciens marques sur le corps de l'Enfant. Lors de la célébration qui devait le consacrer dans la « Source Béate », des réjouissements furent évaporés - et un carnage. Lui, Dahlbert, comme les autres fut laissé pour mort. Mais il y a de cela un siècle, le culte appelé qu'un dénommé Jagger Beer recollait un gamin aux pouvoirs analogues à ceux de son oncle disparu. Il découvrit en outre que Thomas fréquentait une femme, de Get-Bastier, dans le district de Drosselwald de Markensburg. Les cultistes entendaient le capturez, découvrir ce qu'il sait et éliminer si leur enfant est toujours vivant, en fait.

### Combat

**Attaques:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14  
**Armes:** arme à une main (épée) (d10+5) valeur de critique +1, claque (d10), valeur de critique +0, dents (d10+5), valeur de critique +1

### Détails

Dahlbert porte des robes grises maculées de taches noires à fleur d'épave de marais. Une dent de requin droite (1) est perçé à son cou au bord d'une cordelette en cuir sombre. Susceptible à son collier, un épais ouvrage en son flanc. Y sont décrits avec un grand luxe de détails les influences secrets de Stromfels, les rites et cérémonies auxquels doivent sacrifier ses servants. Un gantelet sur lui une petite boucle laisse révélant un sachet de sable, un onguent, une plume et une fiole d'eau de la Source Béate.

### Aspect bestial

Dahlbert à une grande de requin. Cette mutation lui vaut comme Armes naturelles la morsure.

## Les chambrées

Les frères Manzel dorment dans cette salle étroite, au rez-de-chaussée de la tour nord-ouest. Deux grandes poignées à la fibre brisée s'affaiblissent contre les murs, avec une table en bois fissuré et des bancs occupent le centre. Des reliefs de repas et autres détails jonchent le sol le rendant glissant. Un lot de **Feuille Armes difficile** (10), ou bien de **feuille d'oreille** en sa (3) est.

Le jour, Wim y somnolait; la nuit, Udo lui succède. L'heure qui suit le lever du jour et celle entre chien et loup (juste avant la tombée de la nuit), les lieux sont inoccupés. Les PJ qui s'y risquent doivent observer un **test de Déplacement silencieux** assez difficile (10), ou bien ils feront de rattrapés en rebondissant sur les osseurs, réveillant quiconque dormait là.

### Udo Manzel

#### Coupe-jarret mutant

Bosse, les mains déformées comme des serres. Udo est un mutant couvert de taches de peaux mortes et jaunes, aussi simple que désagréable. N'ayant postérieurement aucune maîtrise de soi, il a souvent envie et ne dispose que d'une intelligence pauvre. Très protecteur envers Dahlbert et Wim, il exécute les instructions au mieux de ses possibilités - c'est-à-dire ce qu'il peut en comprendre. Il réside Stromfels uniquement parce que Wim lui dit qu'il le devrait.

#### Points de Règle: 2

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	So
40	28	45 (10)	44(0)	24 (04)	12	44	28

**Compétences:** Connaissances générales (Pays Froids) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Espion (Ag), Jeu (Int), Intimidation (F), Langage secret (Langage des valeurs) (Int), Langage (Antipode) (Int), Résistance à l'Alcool (E)

**Talents:** Coupe-mouvements, Coupe-peils, Désarmement, Sang-froid, Peur, Sur ses genoux

**Trails:** Mutations (Serres, Brûle épaisse, Fourrure épaisse), Armes naturelles (serres)

### Combat

**Attaques:** 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14  
**Armes:** (moyennes) : gilet de mailles, veste de cuir, Escarre épaisse (lance 1, bras 1, corps 4, jambes 1)  
**Armes:** serres (d10+4) ; valeur de critique +1

### Détails

Des excroissances saillent la fourrure fauve d'Udo et, pendant à une des bosses de son dos, une protuberance de chair se balance au gré de ses mouvements saccadés... Tenue en place par le repli abdominal graisseux de sa prodigieuse bedaine, juste sous son ventre, il conserve un sachet de viande séchée. Il arbore un collier de boue enroulé par le vent-déglacé - et qui ne vaut pas un denier.



**Breite épaisse**

Vicieux de dégénérescence, Udo a une démarche chahutéte très bizarre, ses hanches à la traîne. Sur son front broyé, une orbite creusée profondément lui tient lieu d'arcade sourcilière.

**Fournure épaisse**

Une fourrure jaunâtre soufflée lui couvre le corps, lui adosse à point d'Armure en tout lieu.

**Scenes**

Udo a connu Armes naturelles les scènes.

**Wim Manzel**

**Marin mutant**

D'un physique émacié, d'un naturel féroce et insaisissable, Wim est un mutant nocturne. La peau d'une pilévre transformée, affaiblie d'ovelles écumées, il a de grandes yeux protubérants. Ce pétreux qui s'éveille déjà éveillé avant sa mutation a entraîné son simple d'esprit de frère, Udo, dans l'aveugement. Wim préfère prendre ses prises en embuscade afin de minimiser les dangers qu'il encourt. Et il s'accroche précieusement à la souffrance d'entraîné.

**Points de Faibles**

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Scs
57	54	60 (60)	53 (54)	60	25	38	52

**Compétences:** Camouflage (F), Connaissances générales (Prouce, Pays Perdu) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Escalier (Ag), Langue (Groscreux, réceptif) (Int), Nautique (F), Navigation (Ag), Résistance à l'alcool (CC)

**Talents:** Acuité auditive, Combat de rue, Groupe puissants, Plaisir, Grand voyageur

**Trains:** Mutations (Grandes oreilles, Yeux photosensibles), Vision nocturne

**Combat**

**Alliages:** 2, **Mouvements:** 4, **Points de Blessures:** 14

**Armure (Dégré):** veste de cuir (corps 1)

**Armes:** sabre d'abordage (1d10+5), épieux (1d10+2), combat à mains nues (CC 47, 1d10+1)

**Dotations**

Wim a toujours un ou deux livres sous le coude... À ses heures perdus, on le trouve très occupé à croquer son pétreux en étrange rouspét de bord-basque. Il porte une veste en cuir croupe et soufflé en pardo à son cuirassier, un tissu sabre d'abordage lui sert d'arc. Débraillé, ses vêtements de style hispanique lui couvrent les bras, le cou et le torse.

**Grandes oreilles**

Ses grandes oreilles courbées confèrent à Wim le talent Acuité auditive.

**Yeux photosensibles**

Wim a de gros yeux protubérants qui paraissent noirs dans l'obscurité. Il a le trait de Vision nocturne mais souffre une pénalité de -10 à tout test basé sur la vision sous un éclairage faible.

**L'entrepôt**

Ce local exigé et possédés est entouré de sacs de grains et de petits pots, d'un corniche de fibres, et de viande fumée pressée à sa chétivité. Un test de Soin ou de Perception réussi identifie le viande comme étant un reste de jambon mariné. Le personnage qui a cette révélation doit réussir un test de Force Mentale ou accepter 1 point de Faibles.

**La cour**

Grâce de murs croûtés et de tours, la grande cour pierre est jonchée de tas de pierres. Les espaces dégagés, entre ces empilements, mènent à un des salons féodaux. Au centre fait la Source Béne. Se dressant tout seul, un monument en basalte soigné à la pierre supporte une chaine terminée par des anneaux incrustés de sang.

**La Source Béne**

La pierre carré doté d'un corniche en pierre occupe symboliquement le centre de la cour. Une fontaine, profonde et légèrement sautoyée, est assis au centre du cube. Le puits fait l'objet d'une grande vénération en raison de ses pouvoirs de métamorphose; c'est effectivement la source des mutations des cultures. L'eau est inquiète à la malapierre gisant au fond du puits, avec les incantables ossements de Skavens. La nuit, le puits dégage une faible phosphorescence; un test de Perception Assez difficile (100) permet au personnage de remarquer la phosphorescence.

Des personnages irréfutés qui boivent l'eau du puits ou s'y plongeront doivent réussir un test d'Endurance Facile (40) s'ils ne veulent pas subir à leur tour une mutation. Reportez-vous aux tables de mutations de *Manuel du Vieux Monde* (page 82), ou mieux encore, au *Zone de la Corruption* (pages 50 et 51). Des MJ particulièrement sympas peuvent se contenter d'imposer une mutation d'ordre mineur aisément dissimulable. Des transformations aussi mineures peuvent être un dégoût supplémentaire, un usage couvert d'une pilosité envahissante, de petites bombes-sautées apparaissant sur le torse ou l'aspect subtil des oreilles du personnage ainsi, lequel se demandera alors où il est comme ça ses organes auditifs et précieuses en plein mariage...

**La fosse inondée**

Cette fosse fait partie des fondations à nu de la tour sud. L'humidité ambiante s'infiltre continuellement, la compresse d'eau à hauteur d'environ un mètre. L'orifice sert en outre de fosse d'aisance et de vide-ordures aux frères Manzel chaque fois qu'ils font les gens. Quelqu'un est supposé à l'eau polluée doit tenter un test d'Endurance pour éviter de contracter une diarrhée sanglante (voir *RM30* page 156). Les personnages ayant des plaies à vil ou qui sont assez dégagés pour boire de cette eau contaminée peuvent avoir une pénalité de -20 à ce test.

Les PJ capités ont en leurs équipements protégés et les mains liées dans le dos avant d'être jetés dans la fosse. Par précaution, un des frères Manzel reste au nord-est-chaussée de la tour sud - à l'abri des regards. Les PJ doivent tenter un test de Déplacement silencieux en opposition au test de Perception des frères Manzel s'ils espèrent de s'échapper de la fosse sans attirer la garde. Mais il est impossible de s'en cacher les poings liés.

Les personnages se réveillant au fond de la fosse s'éveilleront rapidement qu'ils pénétrèrent des tas de débris, avec la surface de l'eau polluée. Des débris de bouillottes et de vaisselles brisées se répandent alentour - et dissuadement. Un test d'Agilité Assez difficile (40) ou d'Endurance Facile (70) permet aux PJ de franchir leurs liens ou raturent à profit ce qui leur tombera sous la main. Échouer de plus d'un degré inflige 100+1 points de dégâts en contractant le personnage à réussir un test d'Endurance pour ne pas avoir le « pleure » plus que distants de se chaper la diarrhée sanglante... Une fois libérés de leurs entraves, les personnages pourront franchir celles de leurs camarades d'infortune sans être pénalisés. Les débris végétaux pollués ou tas d'insouciance font tout des armes de fortune.

## Retour à Marienburg

Cette fois que les PJ découvrent l'infamie à propos de Jürgen Beer, soit en lisant les notes de Dahlberg, soit de la bouche du prêtre l'atmosphère, ils voudront certainement retourner à Marienburg pour se lancer sur la piste du homicide. Vous pouvez alors sur l'effet de ce retour en ville. Cependant, et les PJ ont vu dans les cultures sans vouloir une seule signification, lire à vos

de leur laisser quelques facilitations du trajet du retour également, comme il est décrit au paragraphe « Les plaques du Marché Nocturne ».

Les PJ souhaitent probablement faire de nouveaux leur rapport à leur commanditaire – et alors, très bien. N'ajouté pas d'épisode de temps à respecter, ils peuvent avoir besoin de repos, de soins médicaux et de soins. Dans tous les cas de figure, leur commanditaire les poussera à poursuivre leurs investigations, tout comme la dernière fois.

# LE DOODKANAAL

Le district de Doodkanaal – ou Canal Mort – est fait de plus dépeuple de Marienburg alors qu'il était pourtant jadis une zone prospère où le commerce s'épanouissait librement. Lamentable, il montre que les canaux et les toiles d'eau se sont asséchés, les habitants du canal sont devenus paumés. Les débris éparpillés ont séché le canal en question et les bûches ne font plus bouillir à Marienburg, là où il n'y a pas de commerce, il n'y a pas d'argent. Le district s'est dépeuplé à mesure que les indigènes le désertent pour se rapprocher des voies actives du commerce. Mais qui pourrait et la promesse ont donc dérangé, laissant derrière eux parents et dévotion. La zone du Canal Mort est devenue une plaque tournante du crime et de la violence. L'un de tous ceux qui veulent se tenir loin des secteurs plus civilisés de la ville. De nos jours, les Chapeaux noirs redoutent de s'y aventurer et, dans leur cité fléchissante, les guildes dominantes font comme si elle n'existait pas. Un certain service de civilisation subside opère dans ses allées et ses ruelles, mais anarchiques semblent être, alors que les gens luttent toujours bec et ongles contre des conditions épouvantables d'existence.

Vouloir manœuvrer sur le Canal Mort est aussi épouvanté que dangereux. Le quartier se réfère en fait à un labyrinthe de ruelles et de passages, souvent au milieu d'un méandre de boueux débris et de logs en voie d'affaiblissement. Le passage des égoûts plus l'atmosphère, et respirer devient une épreuve, tant chaque souffle d'air est toxique. Alors que les personnages percevront cette zone de la ville, ils se sentiront frappés par les mères transpirantes et ravagées de ceux qu'ils croisent, respirez la fétidité et le désespoir par tous les pores de leur peau, et par la multitude de mains décharnées qui se tendent vers eux partout où ils passent. Mais pour chaque pouce blanc qu'ils recroisent, les PJ remarquent qu'il y a autant de grosses brutes et de malades à l'air de préjudice. Le Canal Mort vient des évanescents, et les personnages devraient rapidement en retirer la nette impression qu'ils sont de trop.

Il n'y a pas d'aventure pour remettre une pièce sur la cloche qui dégringole de tels grès à l'arrière et est, éventuellement, se tenir dans les tunnels souterrains du Canal Mort. Et sont à la recherche d'un certain Jürgen Beer, un habitant d'ici du Gai Batelier. Ce chapitre part du principe que les personnages croisent la piste Beer. Ils souhaitent simplement accéder aux tunnels sans s'occuper d'abord de Beer, passer à la section suivante. « Incursion dans les égouts ».

## Au Gai Batelier

Localiser ce pat n'est pas sans mal. Quelques questions posées à la cantonade et au bord de Commérage permettraient aux personnages de s'orienter suffisamment pour se trouver le chemin. En cas de doute, les PJ peuvent renouveler leur tentative, à chaque plaque d'épave. Chaque test réussit 20D10 minutes et le trajet prendra ensuite une heure ou deux, à pied. Une fois sur place, ils découvriront un étrange diffuse lugubre à deux étages se dressant face au canal. Son unique fenêtre a été corrompue. L'ouvrage se balancé au-dessus de la porte figure un loupé baron en train de se soulager.

L'intérieur n'est pas plus accueillant. Il y fait très sombre, quelques lanternes clouées maladroitement à travers l'obscurité ambiante. Comme toute avertissement, l'endroit est pourtant bruyant, gémissant d'une fausse litanie. Des types sinistres courent leurs cliques de bière, sur le qui-vive. On ne parle pas, on murmure. Au comptoir, il se trouve que le barman, Hans Klindtlopp, est aussi le propriétaire, type tout aussi trouble qui inspecte occasionnellement approche de son côté valide. La chaise y est infirme, on plus d'être servie comme on a conscience que. Les pots en cours de la bière sont éparpillés, mais le bruyage l'atmosphère a un goût de châtiment. Pour cinq soles, on a une coupe à la viande – ou supposé telle car enfin, pour ce qui est de la composition véritable de la fare, ça, on ne peut que se répandre en conjectures...

### Petite causerie avec les gens du cru

Les personnages ont la tâche pénible de tirer les vers du nez de ces clients qui sont commodes. Tout le monde est silencieux, hostile aux étonnements qui posent trop de questions. Même Hans préfère ne jamais avoir vu le homicide, disant que les PJ « Arrivent mieux de se pas frotter leur nez avec des feuilles des autres... ». Ils griffent la garnie au cas pas dans de meilleures dispositions, tout en attendant malheureusement l'attention... Et les clients seront prompts à leur servir d'importe quelle balaise pour stopper une ou deux pistoles.

Ludwig Kress, un étudiant en pleine débâcle, au facile contact de clientèle, affirme aussitôt avec crainte Jürgen. « Il me semble l'air de valiser au côté de la rue Grand près de la tourterelle à l'abri, de l'angle de ce passage... ». Si la conversation est, Jürgen n'y a jamais été aperçu par qui que ce soit.

Tous Pollock, un adolescent qui déteste ses traits sous de longs cheveux noirs et gras à l'arrière, préfère avoir vu Jürgen en dernier. « Il parlait avec le propriétaire des égoûts de la rue, et on savait où qu'il se trouvait le soir... Le marchand avait fait mention de son nom? ». Tous même les personnages en liaison avec ce lieu de rencontres. Même Pollock n'est autre que son père, et le garçon cherche juste les embarras.

Alors que Orestis, un lascar couplé aux cheveux noirs, source que Jürgen « arrive du côté du passage d'après dans le moment à la porte rouge ». Il connaît aussi, histoire de voir les personnages lire au plus vite leurs par cette fausse piste et de pouvoir se débarrasser de son côté avec leur argent.

Si les PJ suivent l'une ou l'autre de ces pistes, ils seront vite dans l'impatience. De retour Au Gai Batelier, ils constateront que ceux qui les ont tirés en sont bien sûr sublimés. N'oubliez pas à pénétrer l'épave d'un peu de courage et les personnages se comportent comme des ours mal léchés. Dans des chers pourrais peut-être leur rendre une embassade, mais quoi que vous décidiez, planifiez ces intrèques ensuite en vous basant sur les statistiques de Mahrer du grand châtiment et de Mennemare de 2000 pages 245 et 49 respectivement.

## Oh, et encore une chose...

L'un de toutes ses vaines investigations, les PJ seront probablement priés à jeter l'éponge. Une petite séance après leur départ, un des clients sera en trouble et les mâtrops. Ce type accablé à face de boules se présente comme étant Hugo Buisman.

*« À ce qu'il paraît, vous cherchez Dieu... Et bien, je l'ai eu et je suis venu dire où... Mais d'ailleurs, vous devez faire quelque chose pour moi. Ce samedi au soir de Dobbie sera mon dernier... mes derniers à l'Église... ne laissez pas passer ce jour avant d'aller quelque part... Je vous remercie de m'en avoir fait mention d'ailleurs... Et vous allez rendre la monnaie de sa pièce à un marchand de Dobbie, hein ? Si vous ne faites pas ça, je ne compte pas de le revoir dans la vie avant très longtemps. Bye ? Après, je vous recommanderai aux Dieux »*

## Hugo Buisman

### Voléur humain

Natif du district du Canal Mort, Hugo n'est à jamais qu'un périmètre. Enfin, il n'est resté sur de menus larcins pour survivre et depuis, il n'a jamais cessé de voler d'improbables. Partir ou même améliorer sa condition ne le fait vraiment vivre, il n'a de pensées que pour le vol et la vengeance – surtout ceux qui lui ont fait du tort.

Son fin visage pâle est orné de longs cheveux noirs négligés. Il est aux yeux verts et ne grossit jamais, son mouvement constant... Il garde tout le monde à l'écart, et est toujours en quête de nouvelles victimes.

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
53	30	51 (3)	53 (3)	42	28	32	37

**Compétences:** Comptabilité (Dix), Constatations générales (Plus Possible) (Dix), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (Pl), Escouage (Ag), Évaluation (Dix), Furtivité (Dix), Jeu (Int), Langage secret (Langage des voleurs) (Int), Langage (triplopié) (Int), Perception (Dix)

**Talents:** Acuité auditive, Code de la rue, Connaissance des pièges, Course à pied

### Combat

**Attaques:** 1; **Mouvements:** 5; **Points de Blessures:** 11  
**Armes:** Dague (1d10)

### Détails

Hugo porte des habits capotés tout autour consistant en une tunique frocée passée sous un veston vert. Il porte des bottes en bois trop courtes qui dépassent ses pâles gambes piquées de porros par la venime. Et il a des chaussures noires toutes tachées. Il conserve 12 sous dans une petite bourse pendue à son cou.

Il ne s'est pas contenté tout à fait de sa vie avec les PJ... S'ils en profitent pour le marquer en réalisant un **test d'intimidation**, l'événement leur sera dit une fois tout ce qu'il sait. Les PJ rétrocités à leur Dobbie peuvent aussi essayer de soudoyer Hugo. Le voleur se laisse gagner la partie si les PJ lui offrent au moins 5 pièces – une somme qu'on peut ramener à 4 si le PJ qui mène les négociations passe un **test de Marchandage**. Dans ce cas, passer à l'**Affermissement**. Sinon, Hugo insiste pour que les PJ tuent Dobbie et lui rapportent une preuve de cette mort accomplie. Il réside alors aux PJ où vit Dobbie, et leur demande de retrouver tout le vol en est resté même dans une heure.

## FAITES VENIR LES MORTS!

Si vous désirez prolonger l'épisode des PJ dans la quartier du Doodkham, il y a toute une gamme de rencontres possibles à exploiter. Des PJ manquant d'ailleurs de direction et de subtilité qui persistent à enfiler leurs espères noires et rebroussement à tout un chaos ne gardent certes pas longtemps leurs occorlles. Les bandes de malandriers noient les yeux avant d'être fait de les occorlles. Sans parler des volants à la tire et autres filous qui se débient d'ailleurs pas, des combattants qui restent les gages dans la farine en offrant de les guider dans ce dédale ou de leur voler à – prix d'ami – des objets de fabrication médiocre... Toute cette faune invisible serait certainement à améliorer les personnages tués ou trop confiants.

## Ce pauvre vieux Dobbie condamné

Dobbie Gaff vit sa première étape d'une nouvelle prison. Il faut juste cinq minutes aux PJ pour le localiser. Ils peuvent attendre sans être en gravissant une robe de marches bouillantes à l'actuel-Nord-Ouest, l'école est dans le nid.

Tout ce à la porte leur offre un livre: « *Prenez le camp?* ». Les personnages peuvent l'analyser grâce à un **test de Charisme**, dont la difficulté dépendra de la qualité de leur histoire pour entrer le bœuf dans à leur profit. Sinon, ils n'auront plus qu'à enfiler la porte, ce qui requiert un **test de Force**.

Au cas où les PJ possèdent à l'offense, Dobbie se défend – il laisse néanmoins les armes et se réduit à 0 point de Blessures ce qui semble qu'il n'est aucune chance de l'empêcher. Des PJ susceptibles d'être encore plus à attaquer Dobbie et à fortiori à le tuer, et ils peuvent concevoir un subterfuge afin de convaincre Buisman qu'ils lui ont fait la peau, alors qu'il n'en est rien. Quelqu'un laisser faire – ou pas... en fonction de votre propre vol de sang!

La glande de Dobbie est à peu près sur un méchant grout jeté par un rat du sol avec une couverture sale qui sert de lit, et une table ronde servant de table. Si vous avez une bougie et des caducés de bois... Les PJ qui sont dans des cas similaires ont-ils une partie de gaine unique et deux d'os en os. Un **test réussi de Fouille Aussi difficile (1-10)** révèle un petit cage, derrière une planche murale. C'est là que Dobbie planque son unique pièce qui, pour l'heure, se garde à 8 pa et 10 s.

## Dobbie Gaff

### Coupe-jarrets humain

Enfant typique du Canal Mort, Dobbie a grandi, sans jamais toucher de près ou de loin à un job digne de ce nom susceptible de le servir du contraire. À l'occasion, il joue ses services de gros-fils aux gens du coin – encore que ça ne nourrit véritablement pas son homme.

C'est un malade bien en force et trapu. La robe fait saillir une grosse veine rouge sur ses bras tout gonflés, et lui rembrunit les yeux.

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
48	30	36 (10)	42 (4)	27	38	36	24

**Compétences:** Comptabilité (Soe), Constatations générales (Plus Possible) (Int), Espère (Ag), Intimidation (Pl), Jeu (Dix), Langage secret (Langage des voleurs) (Dix), Langage (triplopié) (Int), Résistance à l'effort (D)

**Talents:** Coupe-assomants, Coupe-pêche, Désarmement, Guerre au c., Résistance accrue, Sang-froid, Sur ses gardes

**Combat**  
 Ataque(s) : Mouvement(s) : 4 / Points de Blessures: 14  
 Armure (Niveau) : sept de cuir (dans le corps) 1  
 Armure : une main (niveau 0) (100+3) / valeur de critique +1

**Dotations**  
 Dobbo porte une chemise au rousinon bleu et des bottes couleur maille noires. Très soucieux de ses parents, il change toujours la meilleure qualité – ses chaussures grêches sont ornées d'une belle broderie d'argent brillant. Au fond de la poche gauche, son petit gobelet contient en une étrange pierre blanche au centre une boue à fleur d'iris bleue – pour qui ça lui porte chance. Il conserve aussi sur lui une étiquette sur un ruban rouge une femme nue... qu'il contemple, durant ses longs séjours.

**Amortissement**

Hugo accepte toute preuve satisfaisante de la mort de Dobbo. Comme un vrai fermier, par exemple – même si alors il n'aime que sa province de son rival. L'entaille de la belle tresse nue que Dobbo porte autour du cou atteste évidemment Hugo, encore que ça ne procure au dieu, là, rien plus, la mort de son propriétaire. Hugo n'est pas très naïve, et il se concentre d'un peu près l'histoire quel pouvoir que le rivé des Pj soit commoissant.

Quel que soit le succès des personnages, le le pressant de se mettre à table, et Hugo leur dit enfin ce qu'il veut.

*Je ne communique pas le savoir personnellement, mais je l'ai obtenu quelquefois Au Gal Boutein... avec d'autres types, dont j'ignore tout. A ce qu'il paraît, il se communique avec des gardes noirs dans les dynasties, mais là, je ne suis rien non plus. Résumant, il était plutôt solitaire. Quel qu'il ait été, nous avons eu mal à le faire parler. Il a joué son atout de Mère, sur la dernière fois que je l'ai vu, il fléchit dans l'eau d'un air tel... Des coups-tourter, les Molosses, l'ont battu et dépouillé. Il y a de ça dix ans, peut-être plus...*

Voilà qui s'étonne guère les Pj, mais Hugo ne peut donc leur proposer de plus. S'ils lui posent la question, il leur dit alors leurs noms ou trouver les Molosses, dans un petit triplet qu'ils possèdent trois des Molosses. Pour un ou les autres qu'ils s'imaginent une surprise, Hugo leur indique l'adresse à prendre.

**Les Molosses  
 voit des Morpions**

Et encore, du moment qu'on se connaît l'emplacement, le triplet est assez facile à dénichés. Si les Pj n'ont pas pensé à soulever l'information à Hugo, ils peuvent toujours repérer la histoire grâce à un test de Comportage réussi. Quel qu'il en soit, l'autre en question est une histoire moderne et tragique avec la pratique d'un territoire accolé d'un côté et un vendeur de matériel de l'autre. Les boutiques de coin se situent pas d'ailleurs des coupe-jarrets comme toutes puisque leur autre s'ouvre qu'à neuf heures le soir pour fermer vers quatre heures du matin.

Le seuil-chausse se réduit à une grande salle dotée de cinq tables rondes où l'on joue aux cartes ou aux dés. Les Molosses ne parlent pas de points, utilisant simplement un endroit aux joueurs pour assombrer leur vice. C'est dit, ils s'impliquent dans chaque partie en cours, et sont devenus au fil du temps particulièrement talentueux (au jeu connu à la triche). Ils progressent aussi de l'alcool – plutôt d'un kahlouh sur-mesure... mais pas pour les affaires.

Après les heures d'ouverture, il reste 100+1 Molosses occupés à confier, à boire ou à se chamailler. Lors des heures d'ouverture, ils sont dix avec 500+5 clients.

**Nous sommes fermés!**

Si les Pj viennent frapper alors que c'est fermé, un Molosse répond – en repoussant toutes leurs sollicitations. S'ils se présentent comme des joueurs, et leur recommandent de revenir plus tard, les Pj peuvent opter pour une approche plus directe et demander à parler à Bère. Voilà qui inclure d'autres Molosses à venir parler et, histoire de tromper leur ennemi, à chercher refuge aux alentours secrets. S'effiler par effraction ou entrer en force pourrait aussi être des tactiques envisageables – leur succès dépendant principalement des talents des personnages.

Les possessions de Bère sont dans le sombre. Outre sa boutique, les Pj peuvent s'emparer de 3 commerces d'ore supplémentaires et de 6 plantes garnissant d'autres marchandises volées par les Molosses. L'argent du jeu (après répartition auprès des maîtres) est distribué ailleurs, aux bons soins de Pim de Groot, le chef de la bande. Lorsque le triplet est fermé, Pim n'est jamais là.

**Nous sommes ouverts!**

Les Pj peuvent aussi se présenter aux heures d'ouverture. Rien de plus facile alors, et s'ils le souhaitent, lire à eux de se joindre à une partie en cours (ils ont la compétence Jéré ou, si le MJ et les joueurs le désirent, ils peuvent aussi tenter leur chance au poker). Les Molosses se défilent quelques peu des nouveaux visages, surtout quand certains sortent vaineux du lot (on ne veut jamais d'un rétro dans ce triplet par exemple). Mais ils remarquent l'arrivée de nouveaux fonctionnaires, et les Molosses seront prompts à en barrer le passage. Si les Pj posent des questions sur Bère, ou à son propos, ou les ramène à Pim de Groot, qui lui le carton à l'une des tables.

**Pim, Pim, Pim**

Les Pj peuvent lui parler de Bère. Ce sera en lui dit rien, mais si les Pj lui déclarent en outre les circonstances qui ont conduit au tir, il se rappelle alors l'agression avec un grand sourire. Et poétrie



que la boue de la victoire n'a pas encore été distribuée au gang. Il propose de la leur céder pour 5 cc. Ou bien le marchand saute: 2 cc contre la boue du défunt. Il affirmera ses avantages au jeu de cartes - Signar et Gertrude -, le vainqueur devant empêcher le mine et la bombe. Tout personnage possédant la compétence Jeu ou qui réussit un test de **Commandement général** (Honneur ou **Feu Perdu**) a entendu parler de - Signar et Gertrude -, un jeu en vogue dans tous les défilés de boue. Il doit son appellation à un conte assez déplaisamment de la première rencontre de Signar avec une paysanne.

## LA VÉRITÉ À PROPOS DE JURGEN BAER

Baer était marié de cette des Trois Lames, une fraternité d'ouvriers au Sogruon de la Poste Noire. Lorsque le sorcier du Chaos Raepicht - le sorcier qui créait utiliser Karl comme parent de l'Empereur (voir l'introduction) - a séjourné à Maltewburg, il a rapproché des cultures les uns des autres pour former un véritable réseau tupt dans les égouts du Canal Mort. Malheureusement, Raepicht a recouru à ses talents considérables de manière pour préserver son culte de l'ère des habitants. Aujourd'hui, il est repart depuis longtemps, même s'il garde contact avec la fraternité par l'intermédiaire d'un agent dévoué: Tébien.

Quand Tébien suivit le mouvement de la Croisade de l'Éclair, Baer fit Fun des sales coutumes à venir derrière. Enfin, jadis sorcier, il fut ressué par d'argent et mille pour lui aller. Il a donc essayé dans la zone du Canal Mort, effectuant des travaux menés et berrés comme un trou tout en gardant le secret de cette. Il a trouvé la mort lorsqu'un simple vent a mal tourné, le précipitant dans le canal.

Si les PJ acceptent l'argent, l'un d'eux devra aller le chercher. Au nom de la simplicité, règle l'affaire comme un test de Jeu. Si Fun gagne, il ramène la somme avec un sourire satisfait. Les personnages peuvent tenter de remettre ça, mais dans ce cas, Fun insistera pour qu'à ce moment les questions d'une certaine d'air alors que lui se contente de miser la boue à chaque fois. Si les PJ éprouvent leurs ressources, ils devront trouver un autre moyen de récupérer le bien du défunt. Sinon, vous pourriez résoudre le problème au moyen du poker, du Blackjack ou de tout autre jeu de cartes. Et s'ils/elles pas à tricher.

Comme toujours, les choses peuvent être dévotées. Si les PJ deviennent agaçants, notamment Fun ou d'autres Molosses, le bande jouant vite du coup de poing, cette fois... Alors, beaucoup de silences feront rapidement place entre, certains d'entre eux se jetant volontiers à la mer - histoire sans doute de prouver leur recherche contre des Molosses qui les ont analgés de leur argent. D'autres crient encore tentent de faire main basse sur les mines des tables de jeu, les Molosses s'opposant à leurs manœuvres. La rue s'ébranle rapidement, les chaînes et les tables volent dans les airs au milieu des clameurs et des gémissements.

## Pim et les Molosses Joueurs humains

Les Molosses forment une bande malsaine mais bien connue du quartier du Canal Mort. On les identifie notamment à leurs bras couverts de tatouages de chiens féroces. Bien-aimés n'est pas de caractère, les ayant au contraire quand ils en croisent pour affronter leurs canines en guise de trophée.

Leur chef, Pim de Gros, est un individu typique du gang - un peu plus rasé que ses compères, sans doute. Sa crinière moustache foncé est ornée d'une masse blanche. Utilisez le profil de Molosse standard pour Pim, en augmentant son Intelligence de 5.

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soe
88	52	30 (2)	20 (2)	40	34	34	38

**Compétences:** **Barricade** (Soe), **Commandement** (Soe), **Commandement général** (Feu Perdu) (Int), **Essaimage** (Ag), **Évaluation** (Int), **Jeu** (Soe), **Langage secret** (langage des voleurs) (Soe), **Langue** (Intelligence) (Soe), **Limite** (Soe), **Préception** (Int), **Talents:** **Code de la rue**, **Fort**, **Intelligent**, **Sang-froid**

### Combat

**Armes:** 2, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 13

**Armure** (légère) veste de cuir (soe 1)

**Armes:** à leur choix (épée) (Int) (3), coup de poing (1410)

### Détails

Les Molosses portent des vêtements de facture commune, comme des braves de jupe, des tuniques et des vestes en cuir. Beaucoup arborent aussi des casquettes en feutre (ou feu). Chacun a deux dents, un jeu de cartes et... un jeu à dissimuler au noble. Chacun dispose aussi de 1000 pu talons que Pim de Gros possède 5 cc frappées à l'effigie de Karl Franz.

### Résolution

Quelle que soit la méthode employée, les PJ devraient être par Vespère de la boue de Baer. Elle contient 8 pu et 12 cc, ainsi qu'un tassec de poche et un lot de parchemin plat - une carte, scellée et (voir table de jeu 2 pour le code de Baer). Elle se trouve aux entrées du Canal Mort, indiquant l'entrée de réseau souterrain juste sous la Hégérie - Boulangerie Calcine.

Malheureusement, les PJ peuvent ne pas parvenir à se débarrasser des Molosses et ne jamais arriver à faire main basse sur la boue. Tout ce qu'il leur reste alors, c'est que la clique à Baer se trouvent quelque part dans les tunnels du quartier - ce serait au moins de appeler de la boue de Doble, quoi qu'il en soit. Ils devront donc recourir au réseau souterrain sans l'aide d'un curé.

Si les personnages n'ont toujours rien appelé de l'existence de l'autre de Baer, dans les souterrains de la ville, un de leurs commanditaires peut les mettre au contact, ou un autochtone ayant eu vent de leurs investigations les abandonner à leur recherche l'information pour 1 cc. Voir l'entrée - **Site 144**, en maintenant quel P - pour plus de suggestions sur la meilleure façon de ramener les PJ sur la bonne piste.

## La boulangerie Calcine

La boulangerie n'est pas difficile à trouver. Demandez son adresse à la seule personne qui soit aussi du **Commande Très facile** (130). Le famille Calcine possède jadis une boulangerie, qui est maintenant à l'abandon. Les PJ peuvent aisément s'y introduire et, au milieu des vieux fours, trouver l'entrée du sous-sol grâce à un test de **Perception** (+20). Devenez des sacs de grains moisis, et l'entrée des PJ fut à signaler une fois de plus. Une trouée dans le mur semble avoir été percée délibérément, ainsi qu'un court passage s'élevait dans les profondeurs; il débouche sur une rampe latérale.



## OH CIEL, ET MAINTENANT QUOI?

Il est tout à fait possible aux personnages des bords de ne pas suivre la progression logique des événements et des rencontres pour se tourner vers un moment alternatif d'accès aux tunnels. Pas d'ailleurs. Grâce aux bonnes parties ou malices la semaine légende adéquate risque de révéler l'existence d'un vieil insécable dans les fondations ou parties effondrées crevées sur les égouts.

Siens, les PJ peuvent tout bonnement réduire les édifices à l'abandon en quête de fondations devant également accès au réseau souterrain. Tout dépendra de qu'ils explorent à 50 % de chances d'ouvrir des fondations ou une salle d'entrée, longues avant à leur tour 10 % de chances de déboucher sur les tunnels. Les personnages peuvent aussi bien parvenir aux égouts en empruntant les canaux, parvient ou les canalisations viennent leurs déjections dans la rivière. De telles trouvailles sont en général infestées de moustiques, de charbonnais et de toute une faune malsaine, sans parler des tentatives trop nombreuses de voir entrer de la chair humaine à l'intérieur... Les PJ risquent d'avoir une longue quête intracéreuse sur les traces.

# INCURSION DANS LES ÉGOUTS

L'implantation de Marisburg a suscité un problème de plus en plus préoccupant. Alors que les lacs deviennent surpeuplés, les constructions doivent gagner en hauteur. Mais à mesure qu'on empile les étages les uns sur les autres, par-dessus les maisons et les échoppes, les fondations ont commencé à s'affaiblir dans la terre meuble. Un état de fait particulièrement avéré dans des zones où les constructions de bois et de terre menagent de fondations valables comme d'entrées. Des pièces entières se sont doucement effondrées sous le poids des murs. Ajouter à cela des caves et des sous-sols, ainsi que les canalisations d'égout coulant sans certaines zones de la ville, et vous obtenez un réseau complexe de pièces et de passages sous la surface agitée de Marisburg. Bien sûr, avec une cité pour ainsi dire lacustre située à l'embouchure d'un fleuve, certaines de tunnels sont inondés voire noyés en permanence. D'autres subissent le flux et le reflux des marées.

Le quartier du Canal Mort a son propre réseau souterrain. Depuis le mariage économique, les égouts ne sont plus entretenus, d'autant que le secret s'est vite répandu d'une bonne partie de sa population. Des vents effroyables et des sols détrempés multiplient les dangers qu'il y a à s'y aventurer. Certains n'ont cependant pu livrer aux vents. Les passages détrempés servent de refuge à ceux ceux qui ont tenté à se faire oublier, à commencer par les malfaiteurs et autres indésirables. Il y a aussi les voleurs et les contrebandiers ayant également tout intérêt à creuser dans l'ombre.

## Sous le Canal Mort

Le dédale qui s'étend sous le Canal Mort, plein de vicissitudes, fluctue au gré des marées – à telle enseigne qu'il n'a donné lieu à aucune tentative de cartographie. Un lieu idéal donc pour des rencontres et des découvertes de choix, histoire de maintenir l'intérêt des joueurs. Alors à vous d'établir une carte de certains tronçons des égouts si vous le jugez nécessaire. Mais en fait, ça ne l'est pas. Imprez-vous à mesure que les personnages progressent, et voilà tout.

Si les PJ disposent de la carte de Base, la topographie des lieux devrait s'harmoniser en fonction. Mais même dans ce cas, la carte en question est un vulgaire croquis des plus succincts, qui peut même pas être au demeurant. En chemin, faites état de tunnels parallèles ou perpendiculaires – des pièces muettes, des portes ou bois éventuels ouvrant sur des lieux inexploités... Si les PJ n'ont-ils pas la carte, vous devriez leur fournir plus d'indices sur l'intérieur à suivre. Quitte à se casser le nez parfois sur des cul-de-sac, ou à tomber sur des lieux déconcertants, à faire d'étonnantes découvertes...

Lesdites trouvailles n'ont d'autre but que d'apporter des éléments à l'épisode des Égouts tout en enrichissant la personnalité des joueurs. Ne soyez pas surpris de les voir arriver à des conclusions fantasmagiques.

ou réagit de façon incompréhensible, d'affaires. Tout au long du périple souterrain, les trouvailles peuvent se multiplier.

Les rencontres proposées sont conçues pour tenir les PJ de toutes sortes de façons, tout en mettant en évidence les situations périlleuses où ils se sont trouvés. À vous d'évaluer les rencontres ou un contexte de les limiter en fonction de la manière dont les PJ abordent la conjecture. S'ils sont en possession de la carte de Base, ils devraient être environ trois rencontres. S'ils ont de-ci de-là sans la carte, ils devraient faire approximativement six rencontres avant d'atteindre leur destination.

Quant à la nature de ces rencontres, à vous aussi d'en décider. Dix sont proposées ci-dessous, même si vous pouvez en élaborer encore plus, autant qu'il vous plaira. Les rencontres présentées mélangent les combats, les énigmes et les dilemmes, intentionnel



les plus susceptibles de correspondre à ses joueurs et de les amuser, ou celles qui leur paraîtront les plus stimulantes.

Il n'a sans dire que les sources d'éclairage s'abondent pas sous terre. Si les PJ s'écartaient à l'insouciance dans le noir, leurs préférences, en plus d'être vaines, assaillent toutes les chances de leur être fatales. Même des personnages possédant le talent Vision nocturne ont besoin d'un minimum de lumière. Les MJ auraient tort de se gêner de rendre la vie particulièrement insupportable aux PJ stupides à ce point.

## Description des tunnels

Les égoûts sont généralement droits, ne laissant passer qu'une ou deux personnes de front à tout moment. Dans bien des cas, les PJ de haute taille seront contraints de marcher voûtés. Les parois en maçonnerie décapotées le plus souvent sous des couches de dépôts glissants ou de mousses aux loques menaçantes. Beaucoup de tronçons sont tendus en déshérence; on tend à dévier les ornières dans les carreaux comme dans le carrelage. Les PJ se retrouvent souvent en train de patager dans des effluents, la peinture leur faisant monter les larmes aux yeux. À certains endroits, les tunnels sont crevés par les eaux fétides des canaux à hauteur de taille. À d'autres, aucune eau ne filtre, les égoûts étant simplement tapissés de dépôts visqueux. Ilms, reptiles et insectes grouillent un peu partout. Les passages se subdivisent en maintes directions, se terminant souvent par de lourdes grilles rouillées, une voûte effondrée ou un cul-de-sac.

Sous Marlborough, les tunnels relient les pièces affilées à travers des murs déformés ou des portes à usage déformé. Certaines salles furent jadis construites (de préférence en pierre) dans le cadre d'un système de village, et on y trouve encore des meubles pourris. D'autres servent de sous-sol, s'étant souvent enfoncés. Leur contenu varie. Les PJ peuvent tomber sur des vestiges de cuisines, des empilements de cuisines usées ou des étuves rouillées en déshérence avec des portails froids encore accrochés au mur. Certaines peuvent d'ailleurs montrer des signes d'occupation, mais la plupart sont livrées à l'oubli, possédées-mises et lugubres, rampant le mois. Des portes ou des trappes murales (réutilisées ou naturelles) les relient les unes aux autres. Au cours de leurs péripéties, les PJ auront probablement des escaliers à gravir ou à descendre. Certains passages sont obstrués de vieilles grilles sans peut-être toujours fonctionnelles et quelques pièces ne mènent nulle part.

En conséquence, c'est un véritable labyrinthe souterrain que les PJ rencontreront à mesure que vous décrivez les pièces et les tunnels. À garantir avec autant de trouvailles et de rencontres qu'il vous chante...

## LES PERSONNAGES DE JOUEURS FUTÉS

Quelle que soit leur façon d'aborder le réseau souterrain, les PJ peuvent obtenir parfois de glorieuses informations au préalable. Les gens n'ont bien sûr jamais été dans les égouts, pour la plupart, mais ils connaissent plein de rumeurs sur ce qui se passe sous leurs pieds. Interroger les passants requiert un **test de Conscience**, souvent un succès souterrain - en plus de tout ce que vous souhaitez ajouter...

• *Des mutants... Des créatures du Chac... Tout le mal de Marlborough, à l'égout juste sous vos pieds? Ça fait répliquer, hein?*

• *Mais comme s'y est saigné l'autre jour... Il en est revenu bien plus tout complètement éthylié - il ne marche plus sur ce qu'il a jeté, il passe son temps à rester couché les yeux dans le vague et à bâter comme un crin... Il a dû croquer les fétides des morts, alors là tout blablabla...*

• *C'est le repaire de la racaille de tout poil... Mais même les contrebandiers et autres filous ont intérêt à se prélasser des étranges bestioles qui y résident!*

Ce qu'ils en pensent ou n'est pas leur affaire. Le sûr, les croyants n'ont jamais vraiment imaginé toutes les horreurs qui pourraient fuir-millier à quelques mètres à peine sous leurs pieds. Les PJ peuvent tenter de se débarrasser un guide, mais ils en seront pour leurs frais. Il n'y aura personne d'autre à leur service et d'autant stupide pour s'y égarer.

## Descriptions des rencontres

Les descriptions qui suivent correspondent à celles qui sont générées par le **Table 1-4: Rencontres**, ou qu'on a sélectionnées.

### Des mutants au désespoir

Une telle rencontre peut survenir à tout moment lors de la progression des PJ dans les égouts. À quelques vingt mètres de distance des personnages des joueurs, il y a un trou béant dans le paroi. Faites appel à des tests de **Perception** pour voir si les PJ le remarquent (et laissent leur éclairage). Autrement, leur approche, avec la lumière et le bruit, alerte les six mutants qui ont trouvé refuge dans ce vaste abîme.

Ceux-ci ne sont en effet apparemment une vieille cuisine enfouie depuis longtemps dans la terre meuble. D'environ huit mètres carrés de superficie, elle contient des tables et des chaises gonflables, et des buffets affaiblis. Six couches de farine, avec leur résidu de pain et leurs couvercles, recouvrent le sol çà et là. Au centre d'une table brule une bougie en sol.

Si les PJ réussissent à surprendre les mutants, ils les découvriront tous ou à l'égout si leurs guides. Ceux-ci se lèvent, avertissent au poing, mais à moins que les nouveaux venus ne passent à l'attaque, ils s'en tiennent à leur poste, exigeant de savoir ce qu'on leur veut. À la faveur du chaos d'éclairage ambiant, il est difficile de se voir et de se reconnaître. Si les PJ ont des armes transformées, ils ont peut-être un avantage sur les mutants pour se défendre. Si deux d'entre eux sont terrifiés, ils saignent l'effroi. Ils ont pour noms Dardelles, Jan, Jon, Wilson, Sureau et Téméraire.

Ils ne tiennent pas plus que ça à se bagarrer - «Moi je me casse par de problèmes, mais... mais de l'aide. » Mais ceux de quoi parler ou sans pour eux? Ils croient que les cultures déformées le monde à tous leurs maux, et ils implorant les PJ de leur venir en aide. Si ceux-ci tiennent à leur apparence, les mutants leur fourniront une carte, indiquant ainsi le nombre de (maussades) rencontres qu'ils doivent encore de faire à une table.

D'un autre côté, les PJ peuvent passer plutôt à l'attaque (il n'existe aucun remède après tout), auquel cas les mutants se défendent. Sans résistances notables, ils ne résistent pas moins. Et si les PJ les entraînent jusqu'à l'entrée, ils ne trouveront pas grand-chose à récupérer dans leur entre. Contrebandiers de leur état avant d'être transformés, les mutants s'arrachent plus que des tonnes et quelques tonnes au souvenir de leur ancienne vie. Les tonnes de vitres ne valent plus que des dépôts crevés, et les caisses de soies confuses ont été grignotées. Un test de

### TABLE 1-3: TROUVAILLES

Jet	Résultat
1	Un pied se détache juste à hauteur de cheville, dans sa botte en cuir... Arraché planté, il se jage par les laniures des chaînes et les lignes dédoublées de fracture osseuse.
2	Des parois crues de tesselles aux couleurs passées... Difficile d'en découvrir encore le motif, mais les PJ peuvent déceler une représentation de plantes.
3	Le sol d'une pièce étroite est couvert de scarabées bleus à la chitine croissant sous les pas. Si une source de lumière approche, ils s'égalent par centaines.
4	De la robe d'un homme pend un bréviaire de phrases d'oiseaux et de crânes de rongeurs, embroussaillé légèrement l'encre. De confection délabrée, apparemment... Et son emplacement n'est pas fortuit non plus.
5	À l'approche des PJ, une masse de rats se débande, abrutissant les sens à deux décimètres d'un chat portant encore le nom sur son collier de « M. Peluche ».
6	Un mur conserve l'empreinte de trois lignes d'intersection qui forment un triangle, jointes vers le bas. Les PJ peuvent y détecter un symbole sharen si le MJ décide qu'ils ont les talents adéquats, ou bien s'ils en ont déjà vu.
7	Une belle fiole au gré d'un effluve. Un PJ consentant à se salir les ongles pour la repêcher y trouvera à son et... une belle collection de rugines d'angles.
8	Un cadavre est posé au centre d'une pièce. D'aspect humain - s'étaient ses trois orbites oculaires...
9	Dans la boue, des empreintes humaines sautent aux yeux. Apparemment faites par des pieds nus, allant dans la même direction que les PJ. Après quelques mètres, la piste s'arrête devant un mur.
10	Un squelette humain gît dans la vase, le cadavre éclaté. Il ne présente strictement aucun intérêt.

**Facilement Accessible** (1-10) *nécessite, au moins, des jetons qui se déplacent, trois bagues (dont chacune 5 pa) et une boussole soignée d'eau-de-vie.*

### TABLE 1-4: RENCONTRES

Jet	Résultat
1	Mutants au désespoir
2	La prisonnière
3	Le lizzard dans le noir
4	Submergé
5	La fosse
6	Motivés(e)
7	Merve de goules
8	Un hurlement dans la nuit
9	Mais quelle est cette foule verte phosphorescente?
10	Vengeance!

Puisqu'il n'y a pas de comède, les PJ réagissent par la voix devant l'annonceur aux mutants, qui se précipitent aussitôt en boucle en posant après elle-même à les chaper. Ça peut provoquer un affrontement en fonction des actes et réactions des PJ, ou alors, voir ainsi réduits à néant leurs efforts s'ils ne font pas face à l'adversité dans une lutte inévitable et les pousser à faire à l'aveuglette dans les ténèbres pour y retrouver leur chemin devant de créatures de Chaos.

### De misérables contrebandiers Contrebandiers mutants

Ces hommes appartiennent à une bande de contrebandiers qui sillonne ces tunnels des années durant. Et cette piste était leur principal lieu de rendez-vous. Les biens y étaient stockés avant d'être redistribués en ville à chaque nouveau repaire. Lorsque Bagrecht et son clan s'installèrent à proximité, les opérations de

contrebande en furent affectées. Les tunnels devinrent plus dangereux que jamais alors que Bagrecht et ses acolytes des créatures maléfiques faisaient place aux Incapables de se débiter de cette masse, les contrebandiers se retrouvèrent pris au piège. Ils survécurent grâce à des marchandises volées et en mangèrent du rat, mais la proximité de la corruption de Bagrecht les changea, leur interdisant tout retour à la surface. Les contrebandiers comprirent que le culte résolvait le problème de la Peste, et ils pensèrent encore qu'un remède existait pour les guérir de leurs métamorphoses dans l'attente des adorateurs.

*Peut de Peste 5*

#### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
52	89	28 (2)	35 (2)	59	38	31	53

**Compétences:** Camouflage (PJ), Conscience d'instincts (Ag), Conscience générale (Pays Peste) (Int), Déplacement silencieux (Ag +30), Dissimulation (Ag), Facilité (Int), Langage secret (Langage des voleurs) (Int), Langue d'instincts, rétrocogni (Int), Marchandise (Sc), Nuisance (CF), Perception (Ag)

**Talents:** Code de la rue, Piste

**Trains:** Mutations (diverses)

#### Combat

**Attaques:** 1, **Mouvements:** 4, **Points de Blessures:** 12

**Armure (light):** verte de cuir (coups 1)

**Armure:** armé à une main de qualité médiocre (épée) CC 22, 1000D

#### Dotations

Les contrebandiers sont tous en piètre condition, porteurs d'ulcères qui pourrissent lentement sur leur dos. Certains n'ont qu'une chemise; d'autres vont nu-pieds. Tous ont une petite escarcelle contenant 10-1 pièces et 10-10 sous.

#### Mutations

Les six mutants présentent divers degrés de transformation:

• **Durablen:** de tous les contrebandiers, il est celui qui a subi des plus changements physiques. Ses chaînes et ses ligaments liné-



l'homme attachés à son corps son fil rejoint les doigts rigides d'ordalie qui tapissent les canalisations, le laissant à l'état de squelette arbalétrier enqeué se transportant gravement ses organes vitaux... Pour empêcher ses viscères de tomber elles sont liées dans la rigide, il s'est entraîné de différents sales au point singulier. Des cornes ont poussé sur son crâne nés à sa. Mais le plus étrange, c'est encore sa capacité à communiquer avec les pensées de son propre psychisme. D'un simple test de Force Mentale, Durandale peut transmettre un message à une autre créature intelligente dans un rayon de dix mètres. Et il a aussi la capacité de lire les pensées conscientes en passant avec succès un test de Force Mentale opposée contre une créature douée d'intelligence et qui ne soit pas hors de portée. En cas d'échec, Durandale devra résister un nouveau test de Force Mentale ou accepter 1 point de folie.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
24	21	14 (1)	26 (2)	46	38	31	27

Trait: **Effrayant**

Mouvement: **4**

Armes: arme à une main de qualité médiocre (épée) EC 22, (d10+1), corne (d10)

**Mutations**

- **Jus** : ses jambes ne sont incroyablement étroites et un fil maillage d'écaillés noires couvre son corps. **Mouvement**: 5; **Armes**: aucune (lame 1, bras 1, corps 1, jambes 1). Il a aussi le trait **Troublant**.
- **Jus** : une bouche supplémentaire couvre la partie de sa main gauche. Elle lui sertent d'oreilles choses dans son squelette. Outre les compétences communes à tous les mutants, son diction colle de **Verbeux**. Il a le talent **Mosaïque**.
- **Rikret** : lorsqu'il se bat, il est couvert ses parties, et a une créature élève. **Mouvement**: 5.
- **Silence** : son corps tout entier capte d'électricité. Il est donc tout déchargé pour une attaque à mains nues. En cas de réussite, il porte 1d10+5 points de Blessures à la cible (ou 1d10+7 points de Blessures à des créatures équipées d'armures métalliques), et possible d'émettre un rayon pas en compte les points d'Armes. Si le Ju ou Jus parvient à employer sa faculté, et est frappé par une arme en métal, son adversaire doit effectuer un test d'Agilité ou occasionnel 1d10+5 points de Blessures. L'arme agissant comme un parfait conducteur de courant électrique. **Ag** 45; **Mouvement**: 4.
- **Terreur** : chaque fois qu'il échoue à un test de Force ou de Terreur, il doit immédiatement réussir un test de Force Mentale ou il s'effondrera ou un point sur de honte et de nombreux passages de traversaisements. À chaque round, il doit tenter un nouveau test de Force Mentale pour s'échapper à ces crises.

**La prisonnière**

Cette rencontre peut servir chaque fois que les PJ se heurtent à une porte. Verrouillée... S'ils tentent de la croquer ou de l'exploiter, ils captent un défilé un est défilé, mais peut après par des coups martelés à la porte. On dirait une femme qui appelle au secours... Quelque fois ne soit moins sûr. Les PJ pourront être voler la porte en cas de leur test réussi de Force Aussi difficile (d10).

Ils découvriront alors une pièce sombre et toute, contenant uniquement un lit et un pot de chambre. À l'autre bout, une porte, elle aussi verrouillée, offre une issue de secours si on l'exploite (selon le test). Si quelqu'un a l'idée de lever les yeux, il remarquera une femme, un centre d'un haut plafond. L'appel au secours provient d'une femme croisée en halliens qui vole les nouvelles venues avec autant de peur que d'espérance.

La jeune prisonnière, Katarine Wroon, est mariée au marchand nommé Adolph. Elle pensait que le mariage lui apporterait un semblant de sécurité, mais peu après leurs noces, son mari tomba le masque, se révoltant sous son vrai jour - celui d'une bête équine incroyablement maladroite. Il réussit sa passeur fennec à une vie d'esclave, le forçant à tout faire pour lui, perdant qu'il dépense l'argent du rachat en boissons. Avant tout de lui tenir tête, elle s'est vite habituée au coller pour la police, coller accessible uniquement par une étroite ouverture.

Les PJ peuvent voir toutes sortes de réactions face à la détresse de la malheureuse. S'ils préfèrent ignorer ses complaints, elle s'enfuit par là où ils sont entrés et tente de retrouver le chemin de la surface (avec toutes les chances en chemin de être cuei fois). Et les PJ ne savent jamais ce qu'il se achève d'elle. Ou bien ils peuvent l'entraîner avec eux - même si son femme sans défense et sans armes comme elle les gênera et les ralentira plutôt qu'autre chose. Ils pourraient alors tenter de lui tenir en otte d'une autre façon. S'ils sont trop bruyants, Adolph ouvre la trappe et jette un coup d'œil en bas pour voir ce qui se passe. Il ne laisse pas l'échelle si les PJ restent dans son champ de vision - à moins que c'est-à-dire le piège. Du haut de son perchoir, il les agresse d'injures, leur tentant de se retirer de leurs signaux et attendant Katarine de ses brèches si elle fait signe de vouloir fuir.

Au cas où les PJ décident d'affronter Adolph et réussissent à se lier dans le secret, ils découvriront alors l'entrepôt du marchand. Celui-ci fait toutes affaires dans la construction. Ses stocks sont de qualité médiocre - mais c'est tout ce que les habitants familiaux du Canal Mist peuvent offrir. Foudre l'échappe, autrement, peut rapporter aux PJ à ce et 10 pa. Tous ses gains quotidiennement, Adolph les change en jus et dans la biblia. Mais les PJ ont découvert une autre issue quel qu'il en soit, et peuvent saisir cette opportunité pour chasser des fournisseurs ou des soins médicaux.

Voler son mari tout bien sûr toutes sortes de problèmes à Katarine, qui se retrouve sans ressources. Ce qu'il se ressource, ça, c'est à tout de fait, mais elle pourrait par la suite chercher à se venger ou prévenir les autorités du meurtre de son époux.

**Katarine**

**Servante humaine**

Jus et Jus possèdent de dix-huit peintures. Katarine croit qu'en contrôlant un jus ou Jus avec un appareil - fil de rang inférieur comme un vulgaire triper du Canal Mist - lui apporterait la sécurité matérielle. Après deux ans de mariage, chaque fois que la jeune femme a osé se dresser contre lui, son père mince a croisé les doigts et les larmes. Châtivé dans le collier, sale et huppé, elle fait peine à voir avec ses longs cheveux noirs tout emmêlés.

Points de Folie: 1

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
30	36	34 (2)	30 (5)	44	36	33	37

Compétences: **Baratin** (Soe), **Comédienne** (Soe +10), **Conversations générales** (Pays Procs) (Int), **Espère** (Ag), **Escrime** (Ag), **Fouille** (Int), **Langue** (Intelligence) (Int), **Marchandise** (Soe), **Météo** (Intelligence), **Soins**, **Perception** (Int)

Talents: **Deux à trois**, **Pain**, **Intelligence**, **Blessures de la**, **Strong**

Trains: **Mutants** (divers)

**Combat**

Attaques: 1, **Mouvement**: 4, **Points de Blessures**: 12

Armes: (épée) teste de cuir (coups) 1

Armes: combat à mains nues (d10+1; spéciale)

**Dotations**

Katharine est vêtue d'une robe poilueuse toute déchirée. Elle marche nu-pieds et n'a rien de valeur sur elle.

**Adolph**  
**Bourgeois humain**

Ce fabricant de grandoche ne peut jamais une occasion de remonter dans ses livres de probabilité toutes des pites comme un bois-sans-sens et peindre les scenarios. Il voit en sa femme l'achève idéale, taillée et cordable à mort. Quand il descendait à la libérer du collier pour qu'elle lui fasse la popote et le rebâge, il a garde de la tenir en laisse de ses gros doigts boudinés.

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Scs
34	32	35 (32)	42 (41)	32	32	35	34

**Compétences:** Contrainte (Dex), Conduite d'attelages (Ag), Connaissances générales (Pays Froids) (Int), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (Occidentale) (Int), Langue (Indigène) (Int +10), Lis/Vérifie (Int), Marchandage (Dex), Perception (Int), Résistance à l'Alcool (D)

**Talents:** Cabal mental, Ose en affaires, Intelligent, Résistance SCPT

**Combat**  
Attaque: 1; Mouvement: 4; Points de Blessures: 15  
Armes: dague (1d18)

**Dotations**

Adolph porte une chemise doublée et des bottes qui ne sont pas fonctionnelles. Des taches de bière, de nourriture et un peu de sang s'écouleront sur habits. Il garde sa dague au fil bleu sur dans un étui en cuir, qu'il tire sans cesse car le porteur le frôle contre son replis de groin. Il a 1 cc et 6 pa dans sa botte.

**Le lézard dans le noir**

Cette simple venant rassemblée a pour unique objet de souligner combien les tunnels fourmillent de dangers. Dans un passage étroit, qu'on ne peut comprendre qu'on s'le indigne, un grand lézard albin s'est posé aux PJ. Qui sait comment cette bête monstrueuse a pu devenir ainsi, tant dans les conditions... Si la créature ne fait probablement pas le poids contre le groupe d'aventuriers, il n'en reste pas moins que le passage est étroit et que seul un PJ à la fois peut combattre le lézard.

**Le lézard albinos du cloaque**

Cet imposteur et Kirco reptile n'est qu'une pauvre bête blanche ayant cheminé jusqu'à dans les égouts du Canal Mort - quand elles n'y sont pas nées. De la taille d'un gros chien, il a des écailles d'un blanc laiteux, une grande tête et de fins agiles et de minuscules yeux rouges.

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Scs
30	9	35 (32)	38 (34)	32	19	22	2

**Compétences:** Natation (F), Perception (Int +10)  
**Talents:** Armes naturelles (Mouvement), Peau écailleuse, Sens aiguë, Trouillard

**Combat**

Attaque: 2; Mouvement: 4; Points de Blessures: 12  
Armes: aucune (file 1, patte avant 1, corps 1, patte arrière 1)  
Armes: aucune (1d10x6)

**Submergés**

Les PJ passent dans un tunnel souterrain qui s'incline brusquement vers les profondeurs, bientôt, ils doivent alors décider de risquer la traversée en apnée ou de s'immerger chemins pour chercher un autre passage. La plongée ne va pas sans difficultés. À commencer par l'échouage exact du tronçon roché. Et le fait que tous les PJ n'ont pas forcément la compétence Natation (il arrive souvent d'un ou l'autre) complique un défi de taille. Sans compter qu'il faut déterminer comment préserver les sources d'éclairage et autres objets susceptibles d'être glissés par l'eau...

En réalité, le tronçon roché n'est pas bien long. Deux tests de Natation Facile (x20) suffisent, le premier concernant les personnages à l'initiative et le second leur faisant connaître le reste du trajet sans encombre. Des pénalités s'appliquent si un PJ a un équipement lourd ou encombrant. Si un PJ échoue, c'est qu'il a manqué de souffle, inutile une partie ou que ses habits ne sont adaptés à une telle plongée. Celui qui échoue à deux tests ou davantage, doit passer un test pour éviter l'Asphyxie (voir RMM page 136 pour de plus amples détails). Il pourra l'éviter grâce à l'usage qu'il choisit son second test de Natation et a déposé à l'air libre.

Les PJ peuvent concevoir des solutions à l'aide de cordages ou faisant appel à des méthodes plus bizarres pour franchir le tronçon roché. Le succès du plan sera échoué. Le secteur roché mesure sept mètres de long. Que la plongée gèle ou non des objets vers eux-même aussi. Mais des livres, des papiers, des vivres et des habits seront à tous les coups endommagés.

Cette rencontre est idéale si les PJ suivent la carte de Baur. Au cas où elle indiquerait qu'ils doivent en passer par là, ils auront bien essayé de trouver une solution au problème. Et de découvrir le moyen de prodige la précédente carte au passage...

**La fusée**

Même que les PJ traversent une telle souterrain, ils marchent sur des lattes pourries... Un personnage doit réussir un test de Perception Très difficile (x60) pour mesurer toute la grandeur du danger. Sinon, celui qui a la compétence Métrier (d'arpenteur) le remarquera automatiquement.

Tout personnage franchissant la salle a 30 % de chances de s'écraser sur un secteur dangereux du sol. Dans ce cas, il doit passer avec succès un test d'Agilité pour éviter l'un des dangers quand le plancher craque en partie. En cas d'échec, il fait une chute de plusieurs mètres dans la pièce inférieure, occasionnant 1d10+3 points de dégâts. Si deux personnages ou plus ont cette information, ce sera cette fois le plancher tout entier qui s'effondrera. Et tout le monde se retrouvera au étage plus bas.

Les lattes sont très, exception faite de quelques sièges d'arbres. En dessous, la pièce servait de garde-manger, mais les rats et termites ne continuent plus que des débris végétaux. Il n'y a pas d'eau visible. Une table reculée suggère les deux étages, mais elle est depuis longtemps en ruine. La salle supérieure comprend deux issues scellées, celle que les PJ ont empruntée pour arriver, et la seconde, à l'opposé.

Les deux salles sont d'une superficie de six mètres carrés, et font trois mètres de hauteur sous plafond. Les murs sont végétaux et touchent Grégar craque un test d'Endurance Difficile (x20). Les PJ doivent trouver un moyen d'arrêter l'autre issue, que le plancher s'écrase ou pas, ils peuvent pour ce faire échauffer toutes sortes de plans ingénieux, à l'aide de cordages et de bouts de bois pourrie. Vous devriez autoriser le succès de tout plan cohérent.

## Moisissures!

À un moment ou à un autre, quand les PJ pénètrent dans une des salles affaiblies, ils peuvent se retrouver nez à nez avec ce genre de phénomène. Il y a une porte à l'opposé, mais à l'intérieur, tout est couvert d'une étrange moisissure rouge. Tout mouvement fait risque de déclencher la moisissure, la poussant à lécher ses apones.

Traverser la pièce sans la moindre éraupée est un test d'Agilité Facile (410). En cas d'échec, la moisissure emble un épaule rouge de spores, affectant potentiellement toutes les personnes présentes. Au contact des chairs, les apones provoquent des brûlures. Tous les présents encourent 1d10d4 points de dégâts – et ce quels que soient les points d'Armure. Ceux qui ont eu la présence d'esprit de se couvrir le nez et la bouche reçoivent ces dommages réduits de 2. Tout personnage perdant au moins un point de Blessures à cause des spores découvre qu'il peut voir et entendre d'étranges choses – ce qui lui coûte une pénalité de -20 à tous les tests de Force Mentale et de Sociabilité pendant vingt-cinq heures. À la fin de cette période, le personnage doit encore passer un test d'Endurance (il ne voit plus tout son corps se couvrir d'étranges excroissances rouges à moins que la moisissure n'ait été tuée sur lui). On peut essayer de propager avec un test de Soin Asses difficile (210). À chaque fois où le phénomène subsiste, le personnage doit tenter un test d'Endurance avec une pénalité de -20. S'il échoue à deux tests consécutifs, la moisissure le tue.

Les apones d'une moisissure éteinte planent dans les airs pendant 100 minutes avant de se dissiper.

## Mente de goules

Les marais de Mariburg regorgent d'êtres-ou de nombres secrets qu'il vaut mieux garder des habitants, à la surface. Dans un sous-sol oublié, les PJ tombent sur l'un d'eux: une bande de chaos-grands aquatiques... Les goules lancent des raids périodiques à la surface pour attraper des passants dans les ruis avant de retourner dans leurs autres foyers. Ils ont parfois la chance de voler la viande fraîche car paient voir obligatoirement se jeter d'elle-même dans leur grotte...

Ajouter ce combat au déroulement des péripéties est idéal pour les PJ qui adorent particulièrement le contact, au milieu de leurs entraveuses d'ossements méchocibles, les goules attaquent... Pour des motivations débilitées, une ou deux goules devraient suffire à poser un défi stimulant. Quand une grappe plus expérimentée, il vous suffira d'augmenter le nombre d'agresseurs.

## Goule

Bianches rachitiques voûtés au regard fœu, les goules attaquent à coups de griffe. Les gens sales d'esprit redoutent leur humanité pervertie – sans doute parce qu'ils constituent un rappel vivant des terribles où ils pourraient sombrer.

Trouble mental: Hôte intérieur

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	EM	Soc
32	8	57 (5)	45 (4)	34	28	31	5

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Plante (Ag), Fouille (Int), Langue Grolphed (Int), Perception (Int), Survie (Int)

Talents: Camouflage natel

Tristes: Armes naturelles (griffes), Attaque empaloirée, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

### Combat

Attaques: 2; Mouvement: 4; Points de Blessures: 13  
Armes: griffes (1d10d3)

### Distances

Les goules n'ont rien d'autre que leurs misérables harpes.

### Attaque empaloirée

Une attaque spéciale qui prend au moins un point de Blessures des autres d'un coup de griffe de goule doit réussir un test d'Endurance Asses difficile (210) pour ne pas perdre 2 points supplémentaires de Blessures.

Un test de Fouille réussi permet de découvrir 1d10 sorts, et un personnage qui remporte trois degrés de succès ou plus récoltera 1d10 phéres supplémentaires. Les goules ont habituellement trois ou quatre sorts à leur actif – les restes de leurs victimes.

## Un hurlement dans la nuit

À tout moment au cours de leur traversée des égouts, les PJ entendront un hurlement préparé qui se répète le long des parois. C'est de Katarina, supposée-t-on à posteriori – ou si elle a été libérée, cela d'une victime des goules (quelle que soit la raison en question, d'ailleurs). Les personnages peuvent en chercher la source et l'atteindre après 1d10 rounds.

## Mais quelle est cette boule verte phosphorescente?

Alors que les personnages progressent, faites leur passer des tests de Perception. Quelque chose se agit une étrange luminescence étrange d'une flaque d'eau asséchée. En approchant, les PJ découvrent la source: une petite boule de verre remplie d'un gaz laiteux. Un personnage dont Conscience générale (Morale), Identifiers automatiquement l'objet comme un globe de verre toxique. Une garniture du clan Noye l'a laissé choir en fuyant d'autres horreurs.

Pour utiliser cette arme, le joueur doit sélectionner un espace dégagé à portée. La portée exacte du globe est de quatre mètres, la longueur étant de vingt mètres. Il reste ensuite au Capitain de Tir comme normale. En cas de succès, le globe éclate dans l'instant. Répétez-vous au petit gabarit. Toutes les créatures touchées par le rouge encourent 1d10d4 de points de dégâts ne prenant pas en compte les points d'Armure ni le bonus d'Endurance. Le usage possible pendant 1d5 rounds. À chaque round, le usage se déplace d'une ou deux cases dans une direction aléatoire (roll d-100000). Si le lancer de dé donne 1, le usage reste immobile. Si on obtient 10, il se dissipe.

En cas d'échec au test de Capacité de Tir, le personnage rate la cible. Lancé au dé. À 1, le globe reste au sol sans se briser. À 10, il reste aussi au sol en volant en hélice. Entre 2 et 9, il atterrit à 1d10 mètres de distance de la cible, 2 étant ND, 3 N, 4 NE, 5 O, 6 E, 7 SO, 8 S et 9 SE.

## Vengeance!

Cette ultime rencontre sert aux PJ à régler les détails qui restent, éventuellement, en ville. Les PJ qu'ils ont pu croquer et laisser filer châtient ou meurent, et ce lieu, pour chercher à se venger. La route de Penubasco et le nombre des adversaires dépendent de vous. Une bonne sélection inclut les membres survivants du clan de Stronah, Hago et ses supples, les Moissures et tout quant.

# L'ANTRE DU CULTE

**S**il est à l'antre, le saint des saints du culte des Trois Langues n'est cependant pas sous surveillance. Les cultistes ont laissé sur place une horreur répugnante dont la magie noire de Rapuchot avait amoindri il y a longtemps. Le monstre garde le tunnel qui mène à l'antre du culte. Il ressemble à une limace géante de la taille d'un dinosaure, avec une grande tête et un corps de tentacules géantilles. Son corps glisse sur grille de barreaux et de poutrelles, et une lueur sinistre de décomposition terrifiante vient tout juste s'en approcher. Dès que les PJ s'aventurent dans le tunnel, il attaque. Avant, il capte les mouvements et fronce les ailes de ses tentacules à la recherche de sa proie, pour l'antre dans sa grotte.

## Créature de Nurgle

Cette créature fut créée par Rapuchot pour garder l'antre du culte. Elle n'obéit qu'à lui et malheureusement il l'a détestée, elle servit au début dans les tanières et les contrebandiers avant d'être pour se réveiller dans son repaire. Ses tentacules sont remplis d'un puissant venin qui tue les victimes en les frappant de paralysie. Alors, le monstre traite les malheureux prisonniers jusqu'à sa grotte, où elles seront lentement digérées.

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
13	9	25 (24)	81 (80)	30	5	12	0

**Compétences :** Natation (F), Perception (Int) +20

**Traits :** Armes naturelles (tentacules), Sans peur, Tentacules paralysants, Terrifiant

### Combat

**Attaques :** 3; **Mouvement :** 5; **Points de Blessure :** 20

**Armes :** tentacules paralysants (1d10+0)

### Tentacules paralysants

Toute créature qui prend un coup au point de Blessure à cause des tentacules paralysants d'une créature de Nurgle doit réussir un test d'Endurance **Armes Facile** (+10) à chaque round sa réussite une pénalité cumulative de -10 à tous les tests et une de -1 au Mouvement. Une fois que le personnage échoue trois tests consécutifs, il se libère du venin, et ses pénalités sont levées.

Si son Mouvement tombe à 0, le personnage est effectivement paralysé. Si la créature de Nurgle reste toute proche, elle peut l'aggraver l'infirmité personnage au vil, le gâcher tout vil et même sa tenir radical à son existence. Les coups multiples des tentacules paralysants d'une créature de Nurgle n'ont pas d'effets cumulatifs. Les personnages paralysés qui ne finissent pas dans le tube digestif du monstre meurent les pénalités aux tests et au Mouvement 1d5 heures plus tard.

Une fois la créature vaincue, les PJ peuvent explorer l'antre des cultistes. Trois pièces débouchent sur un couloir central. La première, spacieuse, remplie de vieux meubles, des tables et des lits. Elle montre des signes d'insouciance, mais les gens de passage ont visiblement tout occupé avec eux s'ils avaient du mal à quelques maigres possessions. Là derrière, rien, se contentent que des personnages sales et une table, montrant à penser que c'était une fronde. Ce qui se voit dans les deux pièces, ce sont d'étranges runes tracées à la craie sur les murs, emblématiques du dieu du Chaos Nurgle. Et tout personnage qui réussit un test de **Connaissance académique (théologie)** Facile (+10) les reconnaît pour ce qu'elles sont.

Des armoires profondément sauteuses l'atmosphère à cause de la bête de Nurgle. Mais la troisième salle compte tout autre. Unedy est gardée par une grille verrouillée, la clé pendait au mur comme. Les PJ tentent un coup d'œil à travers les barreaux. Et

découvrent un spectacle horrible: un gigantesque paillard au regard fou, perché sur un tas de boue, dévore un rat mort à belles dents. Il a de longs cheveux et une barbe aussi longue que ses dents, et il se casse de parcourir la salle vide de ses yeux fous.

Il s'agit de Babus van Tace, double magicien respecté de l'université de Marenburg. Il y a bien des années, il commença à entendre des voix dans sa tête. De jour, ce trouble mental ne le gêne le diabolique que lui dans les revues académiques. Il essaya vainement tous les moyens thérapeutiques. Les voix devenaient de plus en plus fortes, il se tourna de désemparer vers le Dieu Souverain Nurgle, pour tenter d'échapper aux souffrances. Le Père de la Peur écouta, et bientôt Babus fut contacté par Tobias pour rejoindre le culte.

Il va sans dire que le culte ne saura pas Babus de la folie. Bien au contraire, les adorateurs gardent du principe que les voix qu'il entendait provenaient de Nurgle en personne. Alors que l'État de Babus s'aggrave, ils prêtèrent une oreille attentive à ses divagations. Quand Tobias et le culte furent en détresse, Babus ne pouvait évidemment pas être avec eux. Tobias continua à jurer sans s'arrêter le passage fou, mais Babus ne put s'y résoudre. Au lieu de l'antre, il l'entraîna donc, revenant parfois lui donner de quoi ne pas mourir de faim, et décourant encore ses efforts, à l'antre des PJ. Babus n'est plus revenu depuis un certain temps, ce qui explique que Babus ait été si réticent sur des rats et des insectes pour calmer ses constructions d'extases. Ses statistiques ne sont pas révisées. Un seul coup suffit à trancher le fil de sa misérable existence.



À part Rauben, la pièce est également vide, avec des murs aveugles ornés d'enseignements. Ici jamais les PJ entrent, Rauben continue de dériver sans se soucier pour le moindre attention, se baladant d'un bout en l'autre. Les PJ osent s'approcher dès être capable de supporter l'atmosphère pesante, et ne remarquent pas que Rauben serre un bout de papier.

Lui adresser la parole est une intéressante expérience, son esprit étant pratiquement entièrement détaché du réel. Les PJ ne devraient obtenir aucune réponse à leurs questions, peu importe ce qu'ils demandent. Ils entendraient un défilé de ce genre...

- *Le sang! Les reins ont sont insouffis, les intestins s'entrainent puis à tout équilibre... Les gens se noient dans leur propre sang au clair d'une lune bleue!*
- *Les sorcières et les magiciens font les couras... Et comment les sorcières ont-ils gagnés? Parce qu'ils trichent?*
- *Fin en ce trait... Trois heures à la place de deux... Il me l'ai montré? Comme l'ai été enseigne de ne pas le voir jusqu'ici... Il m'a dit son nom et comme j'ai pleuré...*
- *Il avait une langue bifide de serpent venimeux... Le maître ne pouvait pas le voir car il est en ses plumes...*
- *J'ai vu que je n'avais plus d'oe et que j'étais comme j'avais été sur un tas d'arbres... Clément?*
- *Elle est à leur recherche... Rappart est en place, mais les dents de pilage sont toutes noires et pourries... Elle souffrit au point...*

Le seule fois où les PJ réalisent le capot l'attention de Rauben, c'est s'ils remarquent Jürgen Haas. Dans les nombreux replis de son esprit malade, Rauben sait que Haas a dépeint à Tobias qui lui avait raconté de la voir, comme il sait que c'est Haas qui lui donne à manger. Ce petit chat d'humanité a touché Rauben d'une certaine façon, et si les PJ remarquent son nom, le regard du pauvre fu d'illumination. - Jürgen... Jürgen Haas? marmoussait-il en trouvant le bout de papier entre les mains de celui qui vient de prononcer son nom.

Les PJ fatigués d'attendre Rauben doivent parvenir à dériver de manière un terme à ses côtés. Rauben s'exprime avec une détermination à ses remarques. Naturellement, les PJ restent passifs en tant que fait que c'est une mesure de dévotion. Ça les pousse à laisser à sa folie, lieu de risquer dans les digests jusqu'à ce que quelque membre des passages s'en fasse grince bouche.

En récupérant la note des mains de Rauben, les PJ découvrent qu'il s'agit d'une lettre adressée à Haas (voir aide de jeu 3). Les PJ ont maintenant l'information qu'un membre de la Croisade de l'Enfer est un fidèle de Single qui tente d'orienter le mouvement vers des fins inavouables. Ils devraient en faire part à leurs commanditaires - après avoir repiqué le monde de la surface, bien évidemment.

Si les PJ cartographient leur itinéraire, ou suivent la carte de Haas, ils pourraient assister à certaines scènes. Sinon, un texte court de **Mirage ou d'Orientation** est requis. Des groupes qui s'égarent s'exposent à dévotion de diverses manières dans les tunnels - ce sont à vous d'en décider. Les PJ engagent finalement la surface, probablement épuisés, peut-être blessés et emportant certainement les digests.

## Récapitulation

Après avoir tout ce qu'ils pourraient apprendre du monde des digests, les personnages ont pu voir assigner la conclusion de **L'appel du Chaos**. Les informations soignées devraient suffire à renvoyer les PJ à leurs commanditaires pour leur soumettre leur rapport final. Ce qui transpire ensuite dépendra de leur maître. Si vous n'utilisez pas les amasses d'enseignements, vous pouvez choisir de laisser les moyens de persuader les PJ de continuer ou de lâcher sur les traces de la Croisade. N'hésitez pas à puiser dans les idées suivantes...

## Avant Foulécune (Stupidités humaines)

Les PJ retrouvent le marchand au coin du Quartier éléphant, dans sa grande résidence. Il les écoute avec un grand contentement, hochant la tête d'approbation devant leurs choix bellécules, reconnaissant au contraire la sève en apparence leurs déconvenues. Après leur vin, il se cale sur son siège en disant : « Vous avez bien opté, et mieux que tout vos gages... Il dialogue un collier... » *« Tout est ce que je vous ai promis. Si gagner finalement votre vie et un peu plus, vous allez être satisfaits, j'en suis sûr. »*

## Le répurgateur Roderick (Au service de Sigmar)

Après beaucoup appels au nom de leur maître, les PJ peuvent repérer son quartier général. Si c'est leur premier retour, ils découvriront que leur maître est parti en leur laissant des instructions pour le rejoindre à Aldorf. En chemin, ils se retrouveront inévitablement à assister sur les brèves de la Croisade.

## Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu!)

Crispijn est ravi de ce que les personnages ont accompli, et ce qu'il a appris de leur bouche lui donne plein équilibre. Il réalise qu'il y'a du profit à faire avec la Croisade, et va faire et le mieux impardonnable de l'histoire, il y aura des gratifications financières à récolter pour peu qu'il réussisse à entrer dans les petits papiers de Karl. Il est en conversation en détail de toutes les nouvelles inquiétudes par ailleurs, et il demande donc aux PJ d'adopter le jeune Karl en son nom, pour lui présenter ses respects. Il avouera que les PJ défont sans lui offrir un programme des vivres et des fournitures à prix raisonnables. Si l'Enfer se montre accommodant, les PJ doivent alors transmettre les détails de l'arrangement (épisodiquement dans un très long contrat qu'il leur aura remis au préalable en autres projets) à son représentant au point à Aldorf. chose curieuse, Crispijn semble avoir tout oublié de son fils. Si elle est mentionnée, il s'excuse : « Oh, oui, je propos, et vous le retrouvez, maintenant tout et je vous remercie le double de votre révélation d'aujourd'hui... »

## Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

Wilhelm Schmidt retrouve les PJ dans son bureau, face à un entrepôt des Südkübel. Quelle que soit l'heure où les PJ se présentent, il est dans le coin et les voit venir. Il les fait entrer dans l'entrepôt, où s'échouent les caisses, puis leur demande ce qu'ils ont découvert. Il se montre très clair sur les origines de l'histoire (selon le matériel) et sur l'identité des assassins des cadavres de Nurgel. Les PJ devraient lui tendre la lettre de Rauben sur Thor. En cas d'oubli de leur part, il demande : « Comment savez-vous que c'était des assassins de Nurgel? » et : « N'avez-vous aucune preuve pour confirmer ces informations? »

Wilhelm digère les informations quelques instants, avant de sortir une enveloppe cachetée (aide de jeu 4) qu'il tend à l'un des PJ.

- Cette lettre d'introduction, de la main de Schmidt, est adressée à un noble, le seigneur Frederick, résident à Aldorf. C'est un seigneur noble de Harriburg à Aldorf - et aussi parti ailleurs. Si vous empruntez des routes différentes ou combinez tout à la capitale de l'Empire, il qu'en vous adresse à l'ère des lieux-ci-là, tout avec succès et probablement parler haut et court. Quel qu'il en soit, le seigneur Frederick vous délivrera un billet de grâce précoce dès que vous avez intrigué en sa présence.
- Une dernière chose que l'intervalle devra à votre réflexion... Ce que vous en ferez dépendra de votre amour pour votre bien-être égoïste. Si l'influence du Chaos joue

sur la Croisade, et que l'usurier continue de drainer autant de fermeté qu'à Maribourg, les temps seront très meilleurs pour l'humanité. Je ne compte trop avec espérance d'un dialogue avec le seigneur Frederick. Il ne peut qu'il vous encourage à éviter ce nouveau mal à la racine. -

Si les [?] ne demandent pas carrément de satisfaction, Wilhelm leur accorde tout de même à ce chaos pour leurs faits d'expédition jusqu'à Albfort. Ils reçoivent une récompense pour tout ce qu'ils ont déjà accompli, il leur reste 2 ou de plus à travers la fin, s'ils parviennent de perdre à bras-le-corps le mal, quel qu'il puisse arriver à la Croisade à Albfort, il monte la récompense à 4 ou supplémentaire pour chacun.

## Selena Relva (Une ravissante dame)

Connu pour l'entrevue précédente, Selena est bien installée chez elle, dans sa superbe demeure, et elle donne le rapport complet des perceptions. Sa apparence qu'un culte d'adorateurs de Nergle est mêlé à l'efface, son inquiétude augmente. Car si le garçon est bel et bien le Champion de la Nuit, la prophétie disant de ne jamais s'accomplir au cas où les cultes s'emparement les premiers de l'infant. Selena demande aux [?] de repérer la Croisade et de se rapprocher du garçon afin d'assurer sa protection, en dépassant tous les obstacles qui chancelaient à le manipuler. Elle refuse d'envoyer que le garçon puisse être autre chose que ce qu'il semble être, en ajoutant : « Il est à part et se distingue d'autre dans les études, le titre à ce qu'il représente les personnes, faites à... mon peuple. » Sur ces mots, elle remet aux [?] 10 ou de plus en les priant de ne lâcher de quitter la Croisade avant qu'il ne soit trop tard.

## RÉCOMPENSES

Action	XP
Avoir eu découvert le site de l'orphelinat abandonné à partir des rumeurs	10
Avoir découvert l'orphelinat abandonné de la bouche du comtelet aux reliques	10
Avoir épargné le comtelet aux reliques	5
L'entrevue avec le frère abbé de l'orphelinat	10
Une entrevue fraternelle avec Hainé	25
Un entretien riche d'enseignements avec Otis	25
Avoir sauvé son danger du masais	10
Avoir vaincu les mutants au temple de Stromels	50
Découvert au temple la piste d'un Gai Bardier	5
Tirer les vers du nez à Dobbé	10
Tirer les vers du nez à Dobbé après avoir éliminé son rival	5
Obtenir des Malaises la bourse contenant la carte sans recourir à la violence	20
Obtenir la bourse des Malaises	10
Vaincre la créature du Singe	10
Avoir bien incarné son personnage	50-100





# UNE PAIX TROUBLÉE

« Cette ville était si paisible, avant le passage de la Croisade... Le croirez-vous, j'envisageais même d'y prendre ma retraite! »

— JOHANNES GEPHARDT

« Cette Croisade a entraîné plus de dévastations qu'une centaine d'IncurSIONS, que Sigmar mandisse toutes ces couennes! »

— FRAU GERTRUDD

## Chapitre II

Une Paix Troublée retrouve les personnages des joueurs lancés aux trousseaux de la Croisade du Héraut suivant les péripéties du Chapitre I – les PJ découvrent d'affaires qu'ils ont manqué la Croisade d'à peine trois jours. Dans le Chapitre II, l'action se concentre sur le village de Weisklof, paisible ville forestière un temps normal que le passage de la Croisade a plongé dans le désastre. À l'arrivée des PJ, on les soumet à une enquête de routine apparemment, pour s'assurer de leur identité – et de leur innocence. Mais cela les conduit directement à la noblesse régnante de la petite communauté et finalement au manoir de ladite dynastie dans le proche jardin de More, où ils se heurtent à d'insupportables hérédités – telles qu'ils n'en avaient encore jamais connues.

### Contexte de l'aventure

Petite communauté agricole et forestière implantée à la périphérie sud de la forêt de Drukswald, Weisklof attire l'attention des chevaliers ennemis – et pas qu'un peu – en tant qu'aventure pittoresque réservé aux nobles. En l'an 2362, une Charte fut accordée à la famille Von Spier pour « services signalés », de nature indéterminée. Depuis lors, la péripétie n'est toujours appliquée, chaque premier-né mâle de ce noble lignage étant autorisé de régner sur Weisklof. Le patriarche actuel, Lorenz von Spier, est un homme bon que ses villageois portent dans leur cœur. Étant depuis peu marial de santé, il a le sentiment que son fils aîné, Lemhard, n'est pas prêt à lui succéder à de hautes fonctions. Les villageois redoutent en effet les frustes exactions de ce garçon levrier, doublé d'un fâcheux et d'un dégoûté qu'ils détestent de leur cœur. Le cadet, Lucas, est de nature plus compassive et stabilisée. Des années durant, nombre de Weisklofers ont souffert en silence qu'un accident les débarrassât de l'aîné au faveur du cadet. Lucas lui-même s'enfuit bien plus digne de succéder à leur père et, quelques années auparavant, il avait fondé une noble confrérie dédiée à l'assistance pure et simple de la péripétie ou à transmission des biens familiaux au premier-né, quels que

soient ses mérites ou le contraire), qui est la forme la plus courante d'héritage avant d'être de été dans l'Empire. Cette confrérie, Blauschild, a une place de choix dans ce chapitre.

Des événements récents ont servi de catalyseur, signifiant le sentiment d'urgence qu'avait Lucas. Il y a six mois, le vicil Elyon, un fermier presque aveugle et dur de la localité, a malencontreusement croisé le chemin de Lemhard, lui faisant involontairement perdre la possibilité de faire pas d'égémonie locale. Plein de rage, le jeune seigneur le fit assotir jeter en cellule, infligeant son père d'écarter son exécution. Lucas intervint en faveur du garçon, et le pauvre vieillard fut épargné. Mais Lucas est beau faire et beau dire. Elyon n'en fut pas moins assotir avec flagellation en place publique, que Lemhard en personne supervisa avec goût satisfait. Cette démonstration bruta de force contre un vicil bonhomme sans défense acheva de pousser Lucas qui son frère ne devrait jamais être autorisé à régner sur le peuple de Weisklof, celui qui cadet.

Un mois plus tôt, Lorenz von Spier mourut malade et depuis, il n'a plus qu'à le li. Cependant que son père pouvait mourir de vieillesse à tout moment, et que le destin de village d'habitants alors de faire aux mains de son frère aîné, Lucas recherche désespérément une solution au problème. Sa réponse – il fait venir – à ses supérieurs sans délai, le vicil n'est pas en mesure de produire. De retour de Maribon où il se recruta comme il son habitade pour affaires, il tomba sur un homme gravement blessé corral des cadavres de sixes créatures dotées de grandes cornes (des sauternes stryges – ceci que Lucas le vit). Il liosa le grand blessé sur son amolage après avoir incréder les restes des défunts. Puis le jeune noble apprit, en l'écartant dolent, qu'il a recueilli un vampire. Du fait même de sa proximité avec une créature aussi fonctionnellement multiple, ou peut-être inspiré par le vampire lui-même, il aurait pu être un double plaisir de compromettre Lemhard dans un culte de Sang et le plonger dans la disgrâce ou bien, au dernier ressort, le sacrifier au vampire – une ligne de raisonnement qui ne manque pas de la supposition d'indépendance par son caractère dur et insupportable. Un plan qui paraît pourtant parfaitement raisonnable à cet homme par ailleurs bon et honorable. À cette fin, il promet un vampire de

le guidon en échange de sa participation à ses visées. Faillite et vulnérable comme il l'était, et faiso d'alternative, le saupire y a consenti.

Quoique Schmidt, le bouclager du village, était aussi peccé lors de ce voyage. Mais il ignorait que le Messel récemment était un saupire – il ne l'apprendra que bien plus tard. Toujours à l'affin de loaves alliés, Caspar monstra son rôle dans le complot ourdi contre Leewardsch. En échange d'une exemption des taxes et du droit de vendre ses marchandises sur les meilleures toises communales de Marlenburg, Schmidt accepta donc de lancer une vigoureuse campagne de calomnies orientée contre Leewardsch, visant à l'empêcher dans sa lutte du Sang. Sur une suggestion de Lucas, il consentit même (littéralement sous le manteau du Messel) pour éviter d'être pris sur le fait à faire disparaître des lettres des alentours afin d'éviter la suspicion. Tout se déroula comme prévu jusqu'à ce que la Croisade de l'Enfant traverse Wittenhof, bouleversant tout sur son passage...

## LES BLAUESBLUT

Les Blauesblut regroupent trois familles nobles (dont quatre seulement du beau sexe), mais par tout sont sentiment d'attachement. Basé à une contrée qui les prive de tout droit de représentation ancestral. Les fils cadets ontent en effet droit à une pension qui leurs était habituel de la totalité des biens et leurs parents – à peine leur laisse-t-on un titre et quelques revenus d'or en guise de consolation. Ils vont souvent à autre endroits que de contrées des terres pour s'inscrire un train de vie décent, à moins de se séparer à une résidence de leur labors et de servir. Les Blauesblut cherchent à changer le système pour le rendre plus équitable – les modalités précises de ce changement faisant l'objet de vifs débats dans les rangs de la confrérie. Le chef actuel du mouvement s'est autre que Lucas von Späker (cf. page 67), mais ses idées l'empêchent de prendre la part active dont il rêve. Son frère droit Gotth qui craque les PJ (souvent) et co-fondateur Arnold Schack, âgé de vingt-neuf ans, est un bricoleur bon pain.

Le bang s'est rapidement divisé en deux factions, la première rassemblant tous ceux qui sont membres sous l'égide de la Croisade, et la seconde réunissant les réformateurs. Caspar, converti aussi instantané que passionné, infirma Lucas qu'il ne pouvait plus prendre part à ses intrigues puisque l'empire suivit l'Enfant en quête de salut. Peu après, se trouva le retourer poudu aux plus hautes postes de sa suite de siège... On conclut au suicide.

C'est cet étrange mélange d'intrigues, de bonnes intentions, de sombres ambitions et des clics perturbants du passage de la Croisade de l'Enfant que découvrent les PJ à leur arrivée à Wittenhof.

## Trame de l'aventure

Cette paix troublée est une aventure de style policier dans laquelle les personnages, à leur entrée en scène, sont engagés à rechercher une

peu de parties disparues alors qu'ils s'apprêtent à entraver la Croisade. Tandis qu'ils approfondissent la question, ils ont bientôt sans d'étranges machinations, de ruses persistantes à propos de cultes du Sang, et d'une ville entée jouant une ombre épaissie sur la communauté. Les personnages des joueurs devront démasquer l'illusions des indices, gérer toute une galerie d'antagonistes des plus... intéressants... et, au final, décider la nature exacte de la menace qui pèse sur les villageois.

## Accrocher les PJ

L'annonce principale visant à accrocher les PJ, dans cette aventure, c'est que ce sont des criminels dont la tête est mise à prix... Une motivation qui fonctionnera particulièrement bien si vous utilisez l'histoire - Sous certains très précisement ici - du Chapitre I, les personnages peuvent encore être recherchés dans l'Empire au motif de ce qui les a mis dans la passe de leur départ... Néanmoins, vous pouvez aussi - à l'opposer - les personnages de différentes figures, Tobias - l'agent du sergent du Chêne - sera peut-être conscient de l'existence des PJ suite à leurs actions menées à Marlenburg. Un scénario improbable, vu que les alliés de Tobias en ville ont tous péri, et que Tobias lui-même a quitté Marlenburg pendant que les PJ enquêtaient encore sur le complot et les origines de la Croisade... Toujours est-il que l'approche est un puissant levier de jeu, il pourrait avoir des yeux et des oreilles qui traitent un peu partout.

Une autre annonce potentielle à los PJ est causé du grabege à Marlenburg, et se sont fait remarquer, ils ont pu se mettre los Chapmans notes à des en plein d'observations, et il ne faudrait pas grand chose pour que des descriptions commencent à circuler, jusque et y compris aux confins de l'Empire... Si los PJ auront un contact tel de vrais petits anges du passé et d'aujourd'hui, sans faire de vagues, et auront quitté Marlenburg comme de l'autr trouvé, gros mots, le fait que, pendant, des officiers d'élite ont un peu partout leurs tentatives de - criminels recherchés - pourrait s'imposer aux talents médiocres de l'histoire concerné...

En vérité, peu importe que los PJ soient innocents ou pas, ou qu'ils soient le porteur craché des criminels recherchés, dans la mesure où los Blauesblut ne sont pas regardants; ils font des présentiers d'abord, et justifient leurs actes ensuite.

## Une petite note

Tout au long de ce chapitre, le comportement des PJ envers certains PNJ devrait être dénoté noir, dans la mesure où (si sans une incidence certaine sur les décisions prises par ces mêmes PNJ) dans la suite de déroulement de l'intrigue. Que ce soit important ou pas, il y aura un élément dans le corps de texte ou un croquis pour recommander au PJ de prendre bonne note de l'interaction. Conserver les résultats sur une feuille à part ou un petit carnet pourrait s'avérer judicieux, pour mieux s'y reporter par la suite.

# ET COMMENCE L'AVENTURE...

L'aventure débute plusieurs jours après le départ des PJ de Marlenburg, jusque-là, l'impétuosité devrait se dissoudre sans encombre, se résolvant même par agréable malgré les incursions laborieuses et pénibles dans les marais lugubres, et les autres passagers. Vous devrez décrire les changements de paysages aux voyageurs, des scènes hautes marbrées aux

terres plus sèches et aux vastes champs émaillés de bosquets et de troupeaux de moutons. Pour finir, le Petit Perdre qui semble s'éloigner à partir de vos côtés peu à peu la place aux paysages plus familiers de l'Empire, leur route finira par conclure les personnages à l'ombre saulière d'une forêt très étrange... Début idéal pour introduire les Blauesblut.





## Entrée en scène des Blausblut

La forêt, ténébreuse et angoissante, semble voiler aux regards les visages et les paroles où les fondations se rejoignent en hautes. Les PJ ont alors la nette impression de cheminer de nuit, ou presque. Ci et là, des portraits de citadins recherchés clovés au front des arbres coulent doucement au gré de la brise estivale, certains présentant une nette ressemblance avec les PJ. De toute évidence, leur traversée de l'Empire ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices...

Après quelques heures en forêt, faites faire des tests de **Perception Difficile** (1-200 aux PJ pour qu'ils aient une chance de capter des bruits de mouvements des Blausblut. Ces hommes sont lâchés sur la piste des PJ, qu'ils s'apprêtent à capturer. En cas de succès, un personnage pourra beaucoup de bruits suspects, venant des arbres derrière lui.

Arnolt Schade (c'est l'emblème des Blausblut, et le teste qui suit piste les PJ en plein forêt, attendant qu'ils atteignent un lacet de la route pour dévier son gibet). Schade est tout à fait conscient de la récompense offerte pour la capture des PJ, et compte d'ailleurs en attendant tout le maître à son lieutenant déprimé, Wendell. Or, à cette fin, Schade aborde les PJ, leur expliquant à voix basse qu'ils sont certains *(c'est vingt-cinq hommes déployés sous le couvert des arbres ou dissimulés dans les hautes branches, et autre d'autres aux arêtes d'arbustes sous l'empire en jour ou ce moment même)*. Ils seront menés à Pfeilkofel sous bonne garde, et y seront exécutés. Il ajoute qu'un de ses hommes, Wendell, souffre particulièrement de mélancolie, dernièrement, suite à une malencontreuse rencontre conjuguée à un certain revers de fortune – une combinaison calamiteuse. Si les PJ, donc, acceptent obligamment de coopérer, ça renoubrat au moins du moins au cœur de ce pauvre homme... « Allons, agitons-nous, et tout sera sous votre main. C'est pour une bonne cause, vous savez... » Schade lui alors signe à Wendell, qui se rapproche (de mauvaise grâce).

## Arnolt Schade

Duelliste humain, ex-Pistolier, ex-Noble

Schade estime être dans son bon droit – attitude qu'il a eu connue avec son ami Lucas von Spier, sans parler de leur complexe de supériorité. Il a eu sans signifié de la stratégie. Alors qu'il était bien plus droit dans les états que son frère aîné, c'est bien sûr ce dernier qui hérita du domaine ancestral des Schade – et Arnolt ne peut en savoir qu'un profond ressentiment. Il a quitté sa famille à l'âge de seize ans, comme rapidement fonder son unique héritage à mesure qu'il passait de ville en ville, vivant d'expéditions et de petits boulots jusqu'à ce que sa route croise celle de Lucas von Spier...

Ensemble, tous deux ont fondé les Blausblut, mais pas une amertume sans avoir fait à leur droite tout être. Mais la convulsion en est venue à provoquer davantage les liens de Schade et les liens indolents tandis que Lucas se consacrait à d'autres affaires. Schade est prêt à mourir pour sa cause – un droit à un héritage déquitable pour tous les fils de haut lignage – et l'abolition des règles établies par la aristocratie. Actuellement, les Blausblut se sont mis au service des Von Spier afin de mieux garantir la protection de Pfeilkofel, mais dans un proche avenir, Schade compte porter le flambeau de sa cause bien au-delà de modestes bords.

Pistes de Sides 1

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc.
31	55	66/60	64/60	52/52	42	41	48

Compétences : Alphabet secret (gibets) (Int), Chasse (Soc), Commandement (Soc), Conspiration (Soc), Conspiration générale (Soc) (Int +100), Équitation (Ag +100), Équipe (Ag +10), Évaluation (Int), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue Götterklopp



(Int +400, Livres/Scènes (Int), Perception (Int +100), Mémoire à l'Allongé (Int), Soins des animaux (Int)

**Talents :** Adresse au lit, Combats non violentes, Coups puissants, Mâtrematisme, Manipuler, Équilibre, Intelligent, Mâle artilleur, Maître (James d'écriture), Maître (James à poindre), Maître (James de parole), Rechargement rapide, Sang-froid, Sur ses gardes, Tir de précision

**Combat**

Attaques : 2 ; Points de Vieillesse : 1 ; Mouvements : 4 ; Points de Blessures : 14

Armes (souventes) : armes de mailles complètes (Int 4, bras 4, corps 3, jambes 3)

Armes : épée (1d10+4, rapide), main gauche (1d10+2 ; défensive), gantelet (1d10+4 ; partie 8/16 ; rechargement 2 actions complètes ; percutant, peu fiable), Adresse au tir, Tir de précision

**Détails**

Si les habits d'Arnold sont de belle qualité, ils commencent à montrer des signes d'usage. Le jeune homme garde un crâneux air hostile malgréant 16 co. Sa grande et ses bulles sont commencent dans une course également suspendue à ses crâneux. Il cherche un destin léger baptisé Sol, soifié et expansion.

**Remarques typiques**

*« Ça va être drôle, être focalisé sur le savoir, pas sur les hasards de la naissance. »*

*« Les paysans croient faibles au jeu de noblesse, je le constate rapidement. Mais toutes les qualités relevant de la noblesse ne se trouvent pas dans une classe sociale que ceux la noblesse. »*

*« Le signor est l'apanage de toutes les créatures formées à l'image de Sigmar. Les paysans aussi, pourquoi pas. »*

**Son sentiment au sujet de la Croisade**

*« En tant qu'artilleur, le passage de mes compétences est plutôt bon pour les affaires - les Mes Speler sont contractés à long-terme les masses de sécurité, ce qui fait toujours plus d'argent dans un contexte. Mais cette époque grandit rapidement, et les perturbations n'y manquent pas. Je me suis réjoui de ne pas passer son chemin. »*

**Wendell Ott**

**Patrouilleur humain, ex-Noble**

En tant que noble d'un grand nom, Wendell s'est abandonné à une profonde mélancolie après avoir perdu son unique héritage dans une entreprise maladroite. Plus, on découvre qu'il s'agit plus un son vaillant, sa famille s'est faite de son profit d'un privilège bien plus en grand. Wendell a rejoint les Merceniers il y a quatre mois dans un acte semi-volontaire - il n'y a plus rien de maléfique. Schade, une déception de l'histoire à son moment en lui accordant le rôle de la capture des PJ, avec une belle considération que cela représente.

En tant que Wendell, commence toujours par un long soupir à cœur brisé, comme si le simple fait de perdre la parole exigait un effort surhumain. Chercher à la longue figure, basant les accords de façon morte et déprimé, malgré des points par sécherie à mieux reformuler ce que vous venez de dire. Contradictions, avec-vous de la contradiction flagrante et maintenant quelque chose sur votre incompréhension. Amuse-vous au bras mille d'une phrase pour pleurer tout bas. Pas d'essai tout, transmettre aux autres joueurs votre vision franchement déprimée de monde. Ensuite, vous devriez vous sentir effrayé d'être parti pour Wendell, ou alors horriblement impuissant de voir l'action se dérouler sans vous... Penser le tout. Chercher à inclure la compassion. Ou si vous avez un contact amical à un groupe de PJ particulièrement amical (comme toujours, pas vrai), donnez à fond dans le monde, prêtez à la rigolade. Si les PJ ne semblent pas apprécier la scène tendue, que Schade repense la suite - ce qui ne fera que renforcer la conviction de Wendell que le monde entier ce a après lui.

**Points de Vale :**

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	Mag	Sex
38	43	28 (G)	34 (G)	28 (M)	37	29	39

**Compétences :** Barrette (Soe), Charisme (Soe), Comptage (Soe +100), Connaissances générales (Emploi) (Int +400), Équitation (Ag), Expression artistique (musique) (Soe), Langue (Emploi) (Int +100), Livres/Scènes (Int)

**Talents :** Dar à cuire, Équilibre, Équilibre, Intelligent, Intrigant, Maître (James à poindre), Mémoire à la magie

**Combat**

Attaques : 1 ; Mouvements : 4 ; Points de Blessures : 15

Armes (souventes) : veste de cuir, armes de mailles (bras 1, corps 3)

Armes : à une main (épée) (1d10+2), hache (1d10 ; défensive, amorceant), pistolet (1d10+4 ; partie 8/16 ; rechargement 2 actions complètes ; percutant, peu fiable)

**Détails**

Même si tenu fait peine à voir, sa tunique et ses brins noirs sont toujours dans l'air agréable à regarder. Il porte des bottes croûtes - ce qui lui inspire aussi d'autres rhétoriques sur son sort. Il garde sa grande et ses bulles dans une petite gibecière à ses crâneux. Son destin léger, Tragédie, à une robe noire, avec une pochette blanche sur la tête. Outre la selle et son caparaçon, il jure porte un cordage d'arçon dix mètres de long.

**Remarques typiques**

*« Oncoment... »*

*« Vous devez venir avec moi. On s'en va... Hmm... Hmm! Oh, je ne suis pas très d'accord, non... Je ne le serai jamais. C'est une erreur. »*

*« Ce n'est pas la mélancolie qui parle par ses lèvres, mais... la tête malade. » (Shangho)*

*« Voilà bien ce que ma flèche avait contenu de dire. Signer la honte. - Il pleure tout bas. »*

*« Schade, sans être, veuillez prendre la relève. Oh, je ne suis vraiment telle à prouver... »*

**Son sentiment au sujet de la Croisade**

*« Croisade? Quelle croisade? Pourquoi m'a-t-elle toujours le dernier à être informé de son choix-48? »*

Notes bien la façon dont les PJ traitent Wendell. Ils savent peut-être bien fondé de lui par le statut dans le scénario. Une condition éprouvée, des marques de compassion ou de honte, des protestations de regards et les PJ savent un peu pour la vie... Inconnus, des secondes, des injures, et des tentatives de cesser Wendell, de l'humilier devant ses frères d'armes tout autour l'antagonisme de Wendell lui-même et d'Arnold Schade.

**Les relations avec Wendell**

Le regard fuyant, Wendell est enclin à marmonner entre deux soupis à pierre brisée. Il est intérieurement convaincu que la Croisade tout entière n'a d'autre but que de le rendre méprisable. Si les PJ choisissent l'accommodement, il cède instantanément, se montrant des excuses sur son incompréhension, son manque affreux de gênes sociales - « C'est pour ça que ma flèche a été déformée de moi, j'en suis convaincu ». Il jette souvent des regards par en dessous à Schade, qu'il ne voit pas, et cela si l'ennemi d'un signe de tête. Wendell se racle alors la gorge avec de la poitrine...

Mélanisme, les PJ jouent le jeu et laissent Wendell les - capotant- afin de reconstruire son égo ébranlé tout en apaisant sa mélancolie.

## LES PJ NOBLES ET LES BLAUESBLUT

Les personnages au sang bleu susceptibles d'appartenir au groupe et qui révéleront leur noble héritage (grâce à l'appât) pourraient se voir accorder une meilleure traitement par vos juges - à condition qu'ils se déclarent fils des fils riches concernés. Ils seront alors les oreilles rebornés par les inamovibles diables de Schade, qui les jureront préférentiellement à l'attention de l'Inquisiteur lorsque des lés - châtiments liés au à les gagner à sa cause. Si les personnages en question déclarent de louer le jeu, ils s'autoqualifient les hommes grâces de Schade, s'en faisant un allié au fil des péripéties de l'aventure.

Paradoxalement, une reddition spontanée et croissante leur vaudra la meilleure position qui soit pour négocier, en raison de la faveur qu'ils auront accordée à Schade (position qu'ils peuvent perdre à tout instant en trahissant Wendell). S'ils acceptent d'être exécutés jusqu'à Pfeifeldorf sans arrière-pensée, Schade leur permet de garder leurs armoires et armoires en continuant leur route - ils seront juste flingués de deux nobles Blauesblut à cheval en tête, deux autres fermant la marche. Il va sans dire que les PJ peuvent de temps à autre capter des bruits suspects à couvert, et voir briller de façon fugitive - à la pointe d'un carreau haqué... Prudence qu'on les surveille de près. De temps en temps aussi, Wendell leur jette un coup d'œil par-dessus son épaule, de peur qu'ils ne cherchent à lui laisser compagnie, et à lui voler son litre de gloire.

Si les PJ se montrent réfractaires, ou séduisent Wendell en l'aveuglant (ce qui n'a rien de difficile), Schade finit par appuyer la situation au moins en leur reprochant de se montrer aussi cruels envers son lieutenant. Il les prévient qu'une multitude d'archers, du part et d'autre de la piste, les tentent en joue afin d'assurer leur coopération. Ils doivent le suivre sans opposer de résistance jusqu'à Pfeifeldorf, où ils dépendront de leurs crimes contre l'Empire. Ils doivent donc rendre les armes et se laisser fuir les maîtres dans le cas. Si l'un d'eux proteste, Schade fait signe aux arbalétriers, qui libèrent leur carreaux (quatre de part et d'autre de la piste) aux pieds des récalcitrants, à titre d'avertissement.

Les PJ sont en infatigable martingale (et ils n'ont probablement pas l'habitude des armes non point). Ils peuvent tenter de négocier en montrant à Schade leurs titres et qualifications (ou bien la lettre de grâce accordée au Chapitre I, pour l'ancienne des « Prisonniers »). Dans ce cas, Schade prend le document et le parcourt. Puis il le replie et l'empoche. « Vous jureriez ce sigle.

## PFEIFELDORF

Si les nobles Von Spier signent sur Pfeifeldorf, Laurent von Spier confie la tenue morale des affaires au capitaine à son vassal Zecharias Lauer. À son tour, Lauer s'est assuré les services d'un bailli, un vétéran (g) du nom de Reinhardt Nege, à qui il a confié la responsabilité de la sécurité du hameau. Ces deux dernières années, alors que les tensions entre affluents à Pfeifeldorf, le dernier croient à la mode pour se relancer la noblesse d'Alsace en particulier visant à visiter les villages hétérodoxe voir comment vivent les autres. « L'autre monde... », la tenue de sécurité a augmenté. Lauer fait souvent appel aux Blauesblut pour venir grossir les rangs des gens d'armes. De fait, depuis l'incursion du Chaos, les Blauesblut demeurent au service permanent des Von Spier.

Récemment cependant, le Croisé de l'Enfant, de passage, a polié le hameau en deux factions : ses partisans et... les autres.

Mais l'ajout au nom des Von Spier et au titre ancestral, si je dois coller une récompense pour votre capture, de devenir ambassadeur et diplomate. Permettez donc que je vous escorte jusqu'à la ville de Pfeifeldorf ou votre noble ambassadeur également est prêt. « Il lui autorise à conserver leurs armoires de poing et leur armoire avec argent de la même sans arrière-pensée, en réservant les armes de tir. Il se défie aussi des lanceurs de sorts qui peut manifestement compter le groupe, mais respectent leur dignité s'ils sont en mesure de produire une licence et s'ils prouvent de ne pas faire de leins. Dans le cas contraire, il ordonne pas à les ligoter et à les bâillonner, ce qui les représenterait un grave danger pour nos compagnons et lui-même. S'ils demandent de quels crimes on les accuse, les avocats se verront opposer un mutisme tenace. D'autant que Schade lui-même ne saurait le dire sans encaisser.

Si jamais les PJ déclarent de se battre, ils devraient avoir préalablement conscience que le jeu est risqué pour eux. Toute tentative de repli sera coupée par les Blauesblut à cheval, sous ardeur d'une épée et d'une arbalète. Si les PJ tentent néanmoins à tenter leur chance au combat, laissez l'affrontement suivre son cours jusqu'à ce que l'un d'eux subisse un coup critique ; alors, Schade accepte la reddition du groupe s'il rend les armes. Après avoir ligoté les prisonniers, il ordonne à l'un de ses hommes de prodiguer les premières soies au blessé. Celui-ci recouvrira un meilleur traitement des mains du médecin de Pfeifeldorf - voilà qui devrait inciter ses frères d'armes à ne pas jouer de temps.

Pendant le trajet, Schade discourt inlassablement sur les maux de la préhistoire, de l'histoire qu'il y a à réserver l'indépendance d'un hameau au prix d'une vie de nobles légers, sans considération de même au de disposer. Il évoque la détresse des Blauesblut, et la situation désespérée où se trouve le pauvre Wendell, tout cela en grande partie à cause du système d'érigeant le plus commandant admis dans l'Empire. Il se plaint que ce système inique ait engendré une classe déshéritée au sein même de la noblesse, privée de ses droits élémentaires, à l'un côté. Il finit y réfléchir si l'on ne veut pas voir l'Empire même brisé dans la guerre civile. Appliquez et ordonne tout à la fois, il suit explique un mutisme capot, mais les PJ devraient bien se rendre compte que les compagnons de Schade connaissent le dilemme pas correct pour l'insti-croisé mutisme en mutisme fois. Si s'ils partagent également le point de vue du leur chef, ils ne peuvent tout à fait dissimuler leur agacement, tant ils sont fatigués de l'entendre mutisme au avant les autres sceptiques arguments. Ils l'ont en disant les yeux au ciel, portant dans leur bulbe, eux qui doivent encore supporter une de ces insupportables diatribes dans Schade à la secret. Par intermittence, les sanglots de Wendell perturbent le langage - pour être plus apparente. À ce stade, les PJ ne devraient avoir qu'une hâte : arriver au plus vite à destination, et peut importe le sort qu'on leur réserve!

Ils qu'on y entre, on est frappé par la tension ambiante. Les villageois se regardent en chiens de faïence, la suspicion régnant... Les adeptes de la Croisée craignent qu'on ne revuile les détracteurs par tous les moyens de leur nouvelle phraséologie de salut, les affectueux les encourageant de chercher en réalité à s'arranger un possible politique et dissocier rien qu'en vertu de leur grand mutisme. En résumé, les PJ auxquels les PJ auront affaire au cours de ce chapitre s'appartiennent pas à la Croisée orthodoxe (les seules exceptions étant les herétiques et les préférentiels). Tous les croisés ou croisés ont un complexe de persécution, et ils ont aussi une nette tendance à rester mutisme eux, afin d'échapper aux perpétuelles infirmités étrangères susceptibles de les « abîmer à jamais ». Pas d'inquiétude : les PJ auront mille et une occasions d'interagir avec les membres du culte par la suite, dans le cadre de la campagne.

## Bienvenue à Pfeisfeldorf

Le mode d'habitat en ville des Pf dépend uniquement de leur attitude envers les Hlaxabild, lors de la rencontre précédente. Ils peuvent être en armure et avoir toujours leurs armes, ou au contraire être légers et légalistes, leur dignité jetée aux orties... Quel qu'il en soit, ce qu'ils avaient en leur première, en arrivant à Pfeisfeldorf, c'est un endroit à leur regard flouant dans une telle étau, et qui crée un appel à grands cris - *Woh! Woh!* - Si on lui pose la question, il expliquera ses piteux qui sont un domestique qui vient d'être déposé, d'ind son subordonné à disparaître il y a trois jours, et n'y est pas revenu. Il demande aux Pf s'ils ont vu un rat peut-être dans les passages, car la petite bête ne vient encore jamais à l'école et aussi longtemps... Quand on lui répond par la négative, l'enfant laisse lui sourdre et retourne à ses corchachs.

Le bourg hétéroclite est en pleine condition. Diverses familles s'installent, de nombreux villageois séduits par les gains et emboîtent à l'autre bout de leur communauté, où d'opiques familles ont été au-dessus de la forêt. Un phénomène rare s'est produit chez ces gens de la terre: un code aussi introuvable que subtil. Car certains villageois ont tout quitté du jour au lendemain, legs, statuts, possessions, pour emboîter à leur tour le pas aux arrivés. Du coup, bien des bâtiments sont abandonnés en l'état, leurs maîtres amoureusement laqués à tous les vents. Le fermier religieux est passé par là...

À dix mètres tout juste des Pf, deux paysans, de l'un et de l'autre taille, portent des fardeaux de déchets. Scandale, la grande perche fait un choc-éclat à son camarade, l'espérant à terre; son balais mal fixé diversement son contenu sur le sol. Le grand défilé s'ensuit: « Si tu n'as rien à dire à Gertrude, le Ministre de l'Intérieur sera sur toi, le jugement, et des pépins comme ça ne s'arrivent jamais par! ». Court-sur-fait se relève, attrache un litier de la poche de son tonnerre et on fait des condamnés, au grand étonnement de son dévot qui s'échoue son fardeau en criant: « Des pépins de quoi? Les pépins? » Il lui saute à la gorge et tous deux retombent dans la position en se battant comme des chiffeonniers au milieu des débris qui volent sous les horizons.

Si on lui pose la question, Schade se contente de hausser les épaules: « Monseigneur d'Épiphany! Déjà de passage de la Grande à la semaine suivante, ses algèbres n'ont plus de sens... »

Les Pf traversent sous bonne garde une série d'interdits carreaux défilés tandis qu'on les conduit au bureau du régiment, l'archaïque Lauer, un type à l'air troublé perché sur un banc en bois, tout son la pagaille. Pendant que les Pf restent à l'école, comme prévu, Schade discute de leur cas avec Lauer, qui lui tend une bonne pouce. Au cours de leur messe brève, Lauer lit des coupes d'œil interrogés aux Pf. Un test de Perception. Asses facile (4-00) depuis d'aller sur des débris, surtout s'ils capturent certaines bulles de conversation...

« Je n'ai pas fait assez d'efforts. »

« Vous êtes certains qu'il s'agit de la hauteur? »

« J'ai mes doutes, mais je considère que ça semble être la seule solution. »

Lauer fait enfin signe aux Pf d'avancer.

« J'aurais besoin de réviser votre version des faits. Ce qui apparaît habituellement un jour ou deux - le temps pour le pigeon repasser d'aller et venir. Entre-temps, il faut bien que je prenne une décision à propos de la présence en votre bourg d'inconnus potentiellement dangereux... »

Lauer change de position sur son siège en lançant un coup d'œil à Schade, qui hoché la tête. Il poursuit...

« Vous me permettez de vous dire à l'instant, et avec l'apprêt dû. Pour reconnaître son lot d'indivisibilité, c'est le meilleur

ou effrit. Si c'est quelques choses que je pour respecter. En règle générale, nous plaçons les individus suspects dans nos entreprises pendant que nous réfléchissons leurs papiers et nous espérons qu'ils ne s'agit pas de faux. Mais je suis accessible à la même. (Surtout) à fond, il jure de nous être plus grave et plus sérieux.) J'aimerais maintenant nous retrouver d'une affaire d'importance. Si vous acceptez de compléter, nous avons peut-être toute latitude de discussion sur vous à notre guise d'ici les prochaines vingt-quatre heures. En l'absence des autres ici, bien sûr. (Les deux réalisent un débâcle dans vos investigations, mais avec l'air de s'apprêter à continuer, nous avec nos paroles.) À supposer que votre histoire soit véritable, naturellement. »

## QUESTIONS, QUESTIONS

Pourquoi nous? Parce que vous avez du temps devant vous, et que vous semblez être des gens capotés. En votre qualité de patients étrangers qui plus est, on ne pourra pas vous accuser de partialité.

Quelle est la nature exacte de cette mission? Une enquête. Voici une petite carte du bourg. J'ai indiqué la maison par laquelle commencer vos investigations. Veuillez faire vite!

Est-ce que enquêtez-vous? Un oui.

Qu'envisagez-vous à y gagner? La gratitude du bourg de Pfeisfeldorf. Et votre liberté, accessoirement...

Et en cas d'échec? Dans ce cas, la gratitude du bourg de Pfeisfeldorf ne vous sera pas acquise. Mais si tout est normal, vous serez de toute façon libres de poursuivre votre route.

Comment savez-vous que nous aurons fait notre part? Oh, eh, une question potentielle! Soyez rassurés, notre soif d'informations à vos pas, et nous fera nos propres supput.

Le même scrupule causal accroit vos papiers à la page? C'est un être très intelligent.

Les Pf devraient avoir quelques questions à poser au répondant - éléments de réponses avec l'encre - Questions, questions -

En fait, Lauer est haussé par une femme franchement déplaisante, Hénie Gertrude, qui se plaint de la disposition d'une de ses pannes et y a de cela quatre jours. Il a bien de - effiler la patte chaude - aux Pf en leur confiant cette délicate mission. Bien sûr, il se garde de trop en être sur le compte de l'opacité en question, de peur que ces braves inventeurs providentiels ne jugent vraiment trop triviale la disposition d'un village animal de ferme. Il est notoire de soupçonner Lauer toujours en rappelant qu'en principe, des individus suspects comme eux devraient être retenus dans les serres du village, le temps de faire toute la lumière sur leur identité. Il fait signe aux Hlaxabild de les y enfermer. « À moins, bien sûr, que vous ne soyez disposés à nous rendre un autre? Un geste de bonne volonté de votre part, après que je fusse justifié de votre maintien en liberté après de notre côté et honnêtement lavé nos yeux? »

Si les Pf s'obstinent dans leur refus, Lauer obéit en leur dévissant toute l'air - la disposition d'une panne dans une ferme locale. Pour rendre l'offre plus attrayante, il ajoute que la ferme en question est une jeune et ravissante beauté - sans attaches, et qui se gèle vite. (Et ce n'est pas évidemment faux en l'occurrence.) Frau Gertrude n'a pas d'attachés. Elle serait très reconnaissante de faire qu'on viderait bien lui apparence... Les Pf qui s'obstinent que Lauer n'ait pas commencé par là le venant obéir et cracher finalement le morceau: Frau Gertrude est une véritable négresse, et lui, Lauer, considérera comme une faveur personnelle que les Pf se rendent chez elle pour mener consciencieusement leur enquête sur cette disposition. Nul besoin de préciser le mandat gallicantu au même de se démettre pour de bon à le chercher partout, il suffit d'attendre la virage, histoire que Lauer puisse enfin respirer...

PFEIFELDORF



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Mètres

- LEGENDE**
- 1 — Jardin de Marie
  - 2 — Temple de Marie
  - 3 — Maison de Van Spier
  - 4 — Écuries de Van Spier
  - 5 — Salle de Van Spier
  - 6 — Cimetière de Van Spier
  - 7 — Ferme de Van Spier
  - 8 — Écuries de Van Spier
  - 9 — Chaumière Fackelberger
  - 10 — Mairie (Hagen)
  - 11 — La rue d'Espen
  - 12 — Logis de Van Gernadt
  - 13 — Chaumière Schmidt
  - 14 — Écuries de village
  - 15 — Temple agricole à Felsenthal
  - 16 — Chaumière
  - 17 — Bureau de la loi
  - 18 — Bureau de registre
  - 19 — Au Puits Muehl
  - 20 — Logis de Johannes Gephart



Il n'a d'ailleurs tenté de suggérer à la harpie qu'un conseil affiné en août (Est vraisemblablement fait ses déhors - le bœuf n'a-t-il pas été pillé par cette bande de voleurs, après tout? Mais hélas, trois jours après le départ de la Croisade de l'Est, des animaux continuellement disparaître. Et Frau Gernadt ne décliche pas...

Au matin où tout les choses, Lauer est disposé à offrir 3 ou 4 à chaque PJ (sur ses fonds propres) : il découvre des sommes minimes de la fortune des Van Spier depuis des années en guise de dédommagement : 1 ou 2 en argent, et 3 ou 4 en nature (une fois la mission accomplie à huis). Si les PJ se Protestent par de cette offre, Lauer les remercie à regret entre les mains du bailli, Reinhardt Neyt, avec ordre de les dériver au nom de la « sécurité » de la frontière générale de Pfeifeldorf.

Il laisse les prisonniers mariner dans leur jus pendant les vingt-quatre heures suivantes, les villageois étant libres de venir se débarrasser sur eux - ou les agitateurs d'injure et d'insultes -, puis il les libère comme prisonniers. Les PJ risquent ensuite de regretter amèrement leur décision lorsque les événements détaillés dans « Point culminant annuel » suivent leur déroulement inévitable.

Lauré prié les PJ dans dernière chose avant leur départ: si leurs papiers révèlent un problème quelconque, ils lui voudront une récompense substantielle en tant que criminel dont la tête est mise à prix. En conséquence, il a chargé les Mages de surveiller le territoire de Pfeifeldorf au cas où les PJ chevaucheraient à l'équipage en déce. S'ils s'y occupent avant que Lauer ne leur ait un pardon accordé leur liberté, ils seront accusés à vue. Sur cet avvertissement, il les congédie en leur souhaitant bonne chance et, surtout, un bon séjour à Pfeifeldorf.

L'intrigant scribe municipal

Si les PJ acceptent, ils sont présentés au scribe municipal, un maître du nom de Dwaal Rural, d'abord révoqué. Le fait, vécu dans une communauté humaine à Van Ilbe - et non dans un repaire isolé, sous les montagnes comme il se doit - l'écrit. Que ses recherches aient pas eu l'heur d'émouvoir les maîtres du conseil de son état, l'obligent à se tourner vers l'univers des hommes pour approfondir son champ d'expertise. Finis. Et, capable d'être, qu'on l'arrache à ses investigations étalées pour garder de grands cantons - ces limites de PJ - le temps qu'il restera le maître sur de la volaille égarée archivé de l'interprodigiosité...

De nature calme et réservé, Dwaal possible fort peu les grilles sociales (même pour un maître). Il semble d'ailleurs prendre un malin plaisir à interrompre des belles de conversation de la plus façon possible - rien que pour voir l'humain pagé affaissant se dandiner, gémir, ou la silhouette... Il ne sera jamais une occasion de montrer mal à l'aise. En conséquence, votre maître est un caractère mélange de soupçon, de défiance et de simple effacement.

Vivant dans un état perpétuel de distraction, Dwaal s'intéresse souvent en pleine conversation, chaque fois qu'il repense à des choses plus importantes. Il passe le plus clair de son temps à écouter son épais journal, rédigeant des lettres sans fin à propos de ses théories inventées sur les origines à vapeur. Il est tellement absorbé par ses travaux qu'il se oublie ce qu'il se passe autour de lui, manquant dans sa barbe. Dès qu'il s'endort sans PJ ou manœuvre, Dwaal parle souvent en blabla. Leur regard - ou le manœuvre de Dwaal - les étonne (souvent) ou - En naturel peut - des drapeaux que tout le fait de se trouver dans les draps prêts à l'écouter. Les paroles courtoises? Des - abouti - qu'il est prospect - tout à double de « maléfique » , une qui sont humains - un plus à fait de parties mineures s'occupant à des flots de manœuvre - qualité... On écoute des - grand maléfique », des manières doubles.

de poignards... Les personnages qui commencent des cercles amicalement - de l'air d'être - je te vois te cogner le crâne contre le pare-bris de la voiture... ), à croire que Dwalli grimoitait tout haut. Si quelqu'un parle le khazalid, ou tente d'engager une conversation en cette langue, Dwalli cesse tout net d'y recourir et refuse obstinément de s'exprimer en un autre langage que le scheldais.

Les PJ savent comme lui le trouvent mal à l'aise, et il fait de son mieux pour les ignorer. Il est convaincu de leur adresser la parole, il les traite de la même façon que les humains. Après tout, ce sont bien ses congénères qui l'ont peiné à cet effet infernal.

### De la mise en œuvre correcte des scribes mains

Lors de cette partie de la campagne, Dwalli peut se révéler d'une aide précieuse pour les PJ. Il sait où tout se trouve en ville, il peut les présenter à d'autres PJ (notaires), et, dans la mesure où il se demande qu'il se finit avec cette force peu courtoise pour retourner leur tête à ses côtés étendus, il fournit toutes les informations possibles, utiles et nécessaires aux PJ dès qu'ils en font la requête. Quand leur enquête prend, vous pouvez même inviter Dwalli pour dispenser des lectures judicieuses et le rassurer. Prenez garde toutefois de ne pas en faire simplement votre partenaire. À chaque renseignement fourni par Dwalli, lancez une remarque aussi étrange que finasse. Dwalli a pu réagir contre les PJ à cause d'un affront imaginaire, ou il n'a tout simplement pas accès aux bonnes informations. Après tout, les villageois ne travaillent pas avec le malin, ils s'en font, et il n'est certainement pas au parfum des dernières bruits qui courent... Ne laissez pas les PJ devenir paranoïques et s'en remettre excessivement à Dwalli; vous êtes sur la bonne voie et les PJ rassurant le besoin de vérifier de leur côté les renseignements que leur apporte le scribe.

### Que les investigations commencent!

La loge de Frau Gertrud est une vieille bâtisse rasée à un étage qui semble de bric et de broc, improbable assemblage de bois, de pierre et de... pure volonté en guise de « mortier ». Il y a un escalier à l'arrière et à l'avant, un laps de terre est réservé au piédroit et à la culture. Derrière de la route, une sente mène jusqu'à la grande porte en bois fendillée de l'entrée. Pour sa part, Dwalli vérifie que les PJ ne se trompent pas de caractère, mais sinon, il reste un air de mépris qu'on se fangeage vivement à rejoindre les personnages - il a dû mentir, plongé dans ses réflexions comme il est.

Se dressant à l'ouest de la chapelle de Gertrud, une autre maison est une véritable ruine d'habitation. Ils plus du double occupé à chanter les louanges de Karl, Sigmar Réincarné, nombreux de riches porteurs de péchés et de vices d'une ou deux générations à la rivière proche y entrent, tandis que d'autres en sortent pour disperser un sentier liquide au sol et retourner paître de l'air à la rivière. Si Frau d'vous est arrivé en question, il ne se fera pas prier - bien au contraire - pour relater l'unique information précieuse qu'il détient sur l'événement du suicide d'un des marchands les plus en vue de Pfleddhal à sa cette maison pour toujours cette deux jours plus tôt... Tout autre renseignements à ce propos n'est ce que rumeurs, pure spéculations, rumeurs et oui-dire. Voir l'encadré ci-dessous - Le moulin à ragots -.

Après avoir questionné plusieurs villageois sur l'affaire Schmidt, les PJ peuvent décider de poursuivre leurs investigations à propos de la suicide en canal, ou faire plutôt porter leurs efforts sur ce suicide, surtout si la famille des révélations selon lesquelles Herr Schmidt était probablement malade à un autre du sang... Si jamais les PJ considèrent Lauer à ce stade, il les informe que la maison Schmidt est une résidence privée appartenant à des marchands provinciaux de la communauté - les PJ n'y ont donc pas accès. Lauer a déjà mené sa petite enquête sur le suicide en question, et

### LE MOULIN À RAGOTS

*« Si c'est pas malheureux de voir ça... Le pauvre cercle Schmidt devra faire face toute seule malheureusement, gérer les affaires sans lui... Pourquoi faut-il toujours que les hommes se fassent que à leur? »*

*« D'abord les bêtes qui s'emparent, et malheureusement ça! Mais sûr que le ciel le demandez, voilà que se fange avec de bon pour s'effriter? »*

*« Ne faites pas attention aux autres, leur appes comme des temps et pas fois de terrible qu'on... Vous voulez savoir ce qui s'est réellement passé? Le poids de la mine d'une tonne, celle qui était - rotative - il y a quelques jours... La suite, vous comptez être il tout il y a trois jours en une seule de belle grande à trois parties! Et elle a pleuré à mort le pauvre type... Je l'ai vu de mes propres yeux, voyez-vous? »*

*« Herr Schmidt avait obtenu le change, mais évidemment, on le était inquiété dans les gens obscurs... Avant sûr que je me souviens de, était un membre d'un club du sang. Ça ne m'importait pas qu'en centrale bawell - haute le carter - des réajustements... avant de briser les corps, sans savoir. Un état passait trop précieuse, mais ce que j'en dis »*

*« Le soupçonner la femme d'être à l'origine dans l'événement... Elle était toujours sur le site de ce pauvre Herr Schmidt mortel. Si malheureusement elle fut elle se pencha sur le sang, il serait toujours de ce monde, le malheureux? Que Allah veille sur son âme »*

*« Peut-être de chercher des raisons à l'insupportable »*

*« Le passage de la Croisade de l'Empire, voilà ce qui fut terriblement dans le monde... D'après ce que j'en ai vu et dit tout évidemment... Il n'est pas jusqu'à ceux propres de Sigmor qui n'ait jamais de l'air, lui aussi! Il a quitté son domicile pour suivre le mouvement. Le trouillage, lui, il était tiré contre le mur de la son épaisseur de nouvelle, et il fallait que ça fu terrible fois... »*

les conclusions ne regardent pas du tout les PJ, sirote-t-il sur un ton sériel. Il rétorque par la-dessus que les personnages ne se connaissent pas plutôt à la maison qu'il leur a confié - et pour laquelle il les paie fort probablement.

Si les PJ s'étonnent à creuser la question du suicide, il leur finira juste être subtil, malin ou les deux. Frau Schmidt ne en dit, et l'interroger exige beaucoup de doigté, pour le moins. Rencontrer Franzer Arndt (voir **Les Pjures Maudite**, page 77) en préalable à l'enquête - Schmidt - devrait apporter d'informations utiles. Mais si les personnages persistent à se lever à corps perdu dans leur enquête du suicide, laissez-les faire surtout. Utilisez de la poule rotative regardent toujours leur intervention, quel qu'il en soit. Des détails sur les deux enquêtes suivent...

### L'inébranlable Frau Gertrud

Pour l'instant, Hester Gertrud n'est pas chez elle, étant occupé à recueillir de beaux des inscriptions sauvages sur les murs de son logis. Si un ou plusieurs PJ savent lire et écrire et parlent le scheldais, ils pourront transcrire les messages suivants, sous forme picturale, manuscrite ou de gravure dans les nombreuses structures que compose Pfleddhal.

- **Lire ton due à Sigmor Réincarné.**
- **Marche avec sagesse, ou la sagesse te marchera dessus.**
- **Peut-être l'empereur Karl vous honne et veiller sur vous tous, puisque Karl Presser ne le fait pas.**



## Le vieil Eysen

Pour connaître mieux Frau Gertrud et ce qui se passe tout au titre, le vieil Eysen, du haut de ses soixante printemps, commença à débarrasser les... De la corneille sous ce sabbat depuis si longtemps d'ailleurs que plus personne ne se rappelle ses paroles. En outre, il est tout simplement aveugle de la feuille, et ne comprend jamais rien de ce qu'il dit - même si on lui parle dans son dialecte - comme s'il était sourd. (qu'il était sourd sur son patois, de toute façon, tellement c'est bête...) En conséquence, les gens du bourg ont souvent peur de lui parler - ce qui constitue fait être un honneur.

Pour malheur, le vieil Eysen n'y voit plus très bien non plus... Au lieu d'être aveugle, ses pupilles se sont couvertes d'un voile blanchâtre. Toutes ces années ne l'empêchèrent pas de se lever de bon matin pour s'occuper de sa petite ferme. Mais en raison de sa nature étonnante et obstinée, il lui arriva souvent de oublier les autres conseils de ses trois fils d'ailleurs... Les bœufs laissent du village visent discrètement la nuit lui déposer des paniers de légumes et autres produits utiles de première nécessité. Elles se gardent bien de la leur leur « manger » pour ne pas devoir lui parler au matin - une véritable prouesse dans le meilleur des cas...

On trouve le plus souvent Eysen occupé aux semences et ce, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige. Il y a beaucoup de temps qu'il ne prête plus attention au cycle de la nature. Quant à ses « graines », ce sont pratiquement toujours de petits cailloux... Il a les mains courtaises - et tout le corps avec. Il respire l'eau avec conviction, et il lui faut bien ses dix doigts pour compter le nombre d'années s'étant écoulées depuis son dernier bain en été. Un test de Perception Asses facile (100) donne un score, sur son dos, d'un quadrillage de cheveux blanchâtres sous ses épaules toutes déchirées. Si on l'interroge à ce sujet, il écarte la question d'un geste cavalier et répondant : « Au diable avec ça, ça va... »

Ses champs semblent avoir été pétrifiés par une multitude de pieds, de longues notes sont étonnantes, servit à des composants. Il y a un peu partout des tiges plâtres ou apitoyés. Un coup d'œil suffit à détecter d'anciens Eysen, et une partie conséquente de la palissade a été abîmée. Ils lui racontent des heures semble faire d'être à celui de la palissade. Il est évident que des heures sont passées par là, en débrouillant tout sur leur passage. Naturellement, Eysen ne s'est rendu compte de rien, quant à la déviation de ses champs.

Eysen n'a guère d'informations utiles à offrir sur FJ. Voir l'essai « Interrogatoire Eysen » - Le seul indice valable qu'il puisse offrir - à supposer bien sûr qu'il comprenne ce qui se passe les FJ -, c'est un lambeau de tissu qu'il a découvert il y a trois jours pendant ses « visites », le matin de la disparition de la poste. Mais quand cela, les FJ doivent lui faire entendre dans quelques-uns des points de Frau Gertrud à disparaitre, et ce s'est perché il y a quelques jours... Ce qui est étrange certainement beaucoup de gens, et ce détail explicitement dans la base... Ce n'est qu'évidemment seulement que le vieil homme se rappelle le bout de tissu.

Si les FJ écoutent sans toute la ligne, ou s'ils concluent trop vite que le vieux lui ne peut rien leur apprendre d'utile, accordez-leur à chacun un test de Perception Asses difficile (100). Le résultat leur permet de remarquer le bout d'étoffe, qui disparaît légèrement d'une des poches d'Eysen.

Le troisième point la grille de ce qui semble être un antique blason ou dossier, un bouclier en bois d'or sur champ coupé figurant un lion d'or rampant (trois abbe du jeu 5). Un test de Connaissances archaïques (théologique) Très difficile (200) l'identité - ce sont les armes de la famille Hohenberg - une découverte précieuse qui aidera grandement les FJ dans leurs recherches ultérieures sur cette lignée. Voir « De retour chez Guphardt », page 840.

Eysen, qui s'est attaché à son « chiffon », lui attribue les vertus d'un porte-bonheur. De sorte qu'il se souvient exceptionnellement les faits des circonstances de sa nouvelle épouse (pour plus d'100 - c'était accroché à une pointe de bois bûche de la palissade. Il se la collera pas sans compensation à la clé. Il n'a que faire d'expliciter sonnaie et artifices, par contre, il a un faible pour la corne. Il accepte donc de donner ses grèves en échange d'une part de la farine brute sans pigment des moulins de Frau Gertrud - la farine elle-même est en fait l'ingrédient de base. Il suffit d'aller faire un tour au Papeau Mouille, l'unique taverna du bourg, pour s'en procurer.

Naturellement, les FJ peuvent se contenter de le lui voler. Un gros bon, qui sera toutes les chances de succès... Eysen se peut même opposer de résistance, d'ailleurs qu'il sera évidemment tout oublié dans l'histoire - et du porte-bonheur, et du chapardage. Il ne se rappelle certainement pas la visite des FJ quod qu'il en soit. Il y a néanmoins une chance que la scène ait des témoins... Car les villageois regardent un nombre à leurs occupations, le passage de la Croisade ayant occasionné beaucoup de dégâts à réparer. Sans compter que les gens de Pflöckdorf sont des pipelettes involontaires... Dans ce cas, la nouvelle du vil lacer fera le tour de patelin en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Au mieux, les FJ se trouveront assés à un silence général, au pire, ils seront en face à une franche hostilité de la part des enfants du pays.

Néanmoins, s'ils prennent la précaution d'agir en douce, leur comportement de voler ne paraîtra évidemment pas à conséquence.

## Au Papeau Mouille

C'est l'unique taverna du bourg, un modesto établissement à trois chambres que possède Martin Kleinbrecht. Devant l'entrée, un lambeau de la Croisade de l'Étranger ornait les FJ de pied ferme, les abrutit d'entrer dans ce « lieu de perdition ». Pour peu qu'ils se rendent à la sagace de Signar Hohenberg, l'homme leur offre le salut. Sinon, il n'a rien d'autre à dire.

Herr Kleinbrecht est tout moyen, tout frêle, dévot, les traits fins... Il semble être victime d'une maladie débiliteuse. De temps à autre, il toussote dans son mouchoir sale, qu'il garde dans sa poche de veston gauche. Il est convaincu de ne plus en avoir pour longtemps, et prépare donc son fils Paul, jeune et assez complaisant, à lui succéder à la tête de sa petite affaire s'ils qu'il ne sera plus de ce monde. Malheureusement d'histoires à ses heures. Paul s'ennuie de près sans violence - surtout aux aventures -, souffrant de leurs récits épiques à propos de l'ère et de peuples aux antipodes de Pflöckdorf.

Si les FJ passent du temps avec le tavernier, celui-ci leur demande d'abord d'être les vêtements, et ensuite s'ils ont croisé un chien brun galeux au cours de leurs péripéties. Quand ils lui répondent par la négative, il observe :

*« Quel dommage... Il y avait un petit chien tel que se rappelle des routes de la rivière... On n'a plus rien de l'histoire depuis une bonne année, et il commence à se manger. Bah, que voulez-vous... Si pour vous alors, ce sera ? »*

Si les FJ s'occupent de la tête disparue, Kleinbrecht se penche vers eux avec des airs de conspirateur comme s'il avait leur confiance quelques chose, puis... Il toussote violemment à la face du FJ le plus proche... Ne défilant « merci », il accorde au victime de son mouchoir tout honnête. Si le FJ se questionne se laisse faire, il ne s'en devra pas un test d'Endurance Asses difficile (100) ou contracter le tour du charignon (voir HJHJ page 137). Après s'être répandus au succès, Kleinbrecht fait part aux FJ du fruit de ses propres observations :



## INTERPRÉTER EYSEN

L'esprit d'Eyzen n'est plus ce qu'il était... Pas plus son état de sa vision. La front perpétuellement plissé pour tenter de saisir tout - ou plus porté -, il prend souvent les gens pour des postures-matras ou des arbres, les traitant en conséquences... Il discute encore les formes imposantes, ainsi que les dates et les obscurs. S'il s'avise que la grasse - gouste - floze et ancrage qui se dit dans l'air est une personne bien réelle, il s'adresse par à lui parler le visage de nos propres toutes sales histoires d'être une idée de ce qui peut bien être...

Il n'est pas jamais rien correctement la première fois, s'adresse avec entrain sur ce qu'il croit capable de vaguement similaire, même si ça n'a aucun sens. D'ailleurs, Eyzen a découvert il y a longtemps que les conversations tendaient à être évasives et les importuns à lui faire la paix beaucoup plus si les consignes en questions n'avaient aucun sens. Il adore manger les papilles gustatives fonctionnant encore, elles, du feu de dieu et se calait souvent sur ses mots favoris quand il s'adressait vraiment gentille à ce que ses interlocuteurs lui disent. Pragmatique et enjoué, c'est ainsi un homme de peu de paroles quel qu'il en soit, peu loquace. Il a bien réussi à faire que business.

Amusez-vous! Jouez sur les rimés en guise de fil rouge aux malentendus d'Eyzen, et ramenez la conversation sur le sujet de la conversation. Hehe, si l'échange se passe trop bien, il s'évanouit plus, tout simplement. Voici des exemples...

*Ce sera encore si vous finissez votre legs? J'ai plus de problème de soucis depuis que le roi s'est dégoûté Mithral... Ce brave maître s'est chargé de nos vertueux, y a pas de doute! Hélas, il a disparu la semaine dernière...*

*Puis Gertrud a parlé au poids... Navré, j'ai pas de seconde...*

*Vous transilliez aux champs il y a quelques nuits? Il vous faut des soies à tout prix? Le temple est à l'autre bout d'ici...*

*Attendez un quelconque de respect il y a quatre jours? Eyzen... Pfffttttttttt...*

*Attendez un ou rendez quel que... ?-Oo, il quel bon? J'ai pas de livre, mais que du lait... Vous gémez pas, y en a plein au pû de la chaise? À moins que l'agriculture soit encore allée fléchir en ne sait où...*

*Mais avec qu'il y a du café de Song par télescopé? Malheureusement bouge, certainement de beaux gens avec forces des producteurs obscures... Pôlé sans doute ce qui a précédé votre bouillager sur une autre préhistoire... Ces fins, finaux commencent par être d'horribles avec une lettre - c'est vraiment ignoble! Puis ils s'en prennent aux hommes-gens... Et ça pourrait être n'importe qui, ça pourrait que les républicains se turlévent plus à remettre leur ordre à tout ça!*

C'est bien tout ce que Kleinschrot sait. Pour un terrarier de l'époque, il est remarquablement informé sur les aléas et venons des habitants de Phidoloth. Mais bien sûr, quand on a une telle grosse érudition, les interlocuteurs ont tendance à se faire rare...

La traversée en son état, hommes quelques pilonnés sur ses reins, analogues aux inscriptions qui s'évalent sur ceux de la charrette de Frau Gertrud. L'extérieur semble avoir senti peu pû du passage de la Grande de Mithral. D'ailleurs, s'attendait s'occuper-mal d'écrire ce « *Acte de débâcle* ». Les colonies sont dans l'ensemble passés au large. C'est l'un des rares réflexes du bouge à ne pas trop avoir souffert de l'événement.

La clientèle d'habitants du Piqueau Mithral est décrite ci-dessous.

## Reinardt Neytz Bailli humain, ex-Soldat

Homme corpulent et imposant - quoique moins que Frau Gertrud -, Reinardt Neytz est un albatros qui débute continuellement toutes offre d'adieu. Il s'en gâche pas moins la compagnie de ses administrés lorsqu'il s'occupe faire un tour à la traversée. Il se rigole générale, il ne se fait pas pour paraître ses analyses des évènements de ses jours glorieux dans l'armée impériale.

Neytz a deux défauts : sa compétitivité inscrite au jeu de cartes, et son incapacité totale à tenir l'alcool - même s'il préfère expliquer son absténance en termes de moralité, de tout de volonte et de dévotion exclusive envers Mithral. La première grande de faire l'école suffit presque à briser ses inhibitions. Après quelques chopes, il s'est souvent réveillé en ayant tout oublié des quelques heures avant midi... Il en lui rappelle l'après-midi sans grande de grand tout ce qu'il avait auparavant dit faire... Son rang de Bailli Humain à s'occupe beaucoup de confidences et de secrets. S'il venait à lui s'ouvrir par ses indiscrétions, ce serait un homme fini - il en a parfaitement conscience. En conséquence, histoire de ne pas laisser l'alcool et les liqueurs le conduire tout droit dans le coma, on lui laisse tout porter, il préfère tirer un trait sur ces plaisirs-là. Ce qui lui fait d'une manière un peu bien dangereux au vu de sa dévotion... Mais jusqu'à, il est resté ferme dans ses décisions tout en appréciant la compagnie de ses compatriotes. Et il regrette à y retourner.

La première rencontre des PJ avec lui devrait rapidement tourner court, donc. Il est albatros pas sa partie de Sangheans Nites Constructives, un jeu de cartes populaire imposé de l'extérieur, où c'est illégal. Mieux informé que les PJ sont diligents par le règlement en personnel, il ne se montre pas davantage compétent. Si on insiste, il devient d'une brutalité franchie : on en met comme un cent, les PJ sont de parfaits étrangers à qui il ne fait pas confiance. Ses questions ne ce qui le concerne de ses conversations avec eux. Si Lauer a des questions, ajoutez-les, il suit parfaitement où le trouper pour les lui poser lui-même.

Si les veulent le rendre plus amusant, les PJ doivent au moins dévoter les effets involontaires de l'alcool sur le comportement... (Francine Arcout le sait bien, elle qui est attachée à quelques mètres de lui) Et les conversations en conséquence le moyen de l'attirer à boire. Faire jouer sa hulkose pour les autres serait déjà un excellent début. Un PJ pourrait par exemple se vanter bruyamment de l'une n'importe qui aux Sangheans Nites Constructives, à une condition : à chaque partie, le perdant devra engloutir une grande chope d'hydromel, jusqu'à ce que l'un des deux adversaires roule sous la table... (Les PJ dévotent en particulier la compétence Mithraliste à l'alcool est toutes leurs chances.) Neytz sera alors irrité entre sa nature bagarreuse de joueur livretier, sa résolution d'abstinence, et son instinct de conservation... Mais dès lors qu'on mettra un jeu sans titre de champion sur cartes, on devra laisser entendre qu'il a peur de perdre la face, il relâvera aussitôt le défi.

La partie peut se terminer de deux façons : des tests de jeu opposés consécutifs (Neytz passant avec un bonus de +10) ou bien jouer aux cartes pour de bon - Amos Pique ou Dame de Pique est ce qui s'en rapproche le plus. Si le PJ remporte deux manches sur les trois, les effets de l'alcool infligé ne se font pas attendre, et Neytz partit son moral - ainsi - comme confiant. Il commença par révéler avoir surpris Walter Shenz, son premier ministre, après le complot-fu il y a quatre nuits - ce qui est plutôt bizarre quand on considère que les complot sont attendus, une fois toutes les deux nuits. Puis il s'excuse avec le comportement intrigant de quelques-uns des membres les plus prometteurs de la couronne royal... avant de laisser échapper un peu sonner et de rétroceder. Après un silence stupéfait, les PJ se trouvent à proximité ramassent lentement leurs gains puis s'éloignent.

Caractéristiques

CC	ST	F	E	Ag	Int	FM	Sex
41	88	39	10	58	40	19	31

**Compétences :** Charisme (Soe), Commandement (Soe), Commandage (Soe +10), Connaissances académiques (Soe) (Soe), Connaissances générales (Empire) (Soe), Population (Ag), Empire (Ag), Intimidation (F +10), Jeu (Soe), Langue (Soe) (Soe) (Soe), Lire/Écrire (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)  
**Talents :** Acrobie acrobatie, Acrobie visuelle, Coup assommant, Coup puissant, Éloquence, Maîtrise (armes à poindre), Rechargement rapide, Sur ses gardes

**Combat**  
**Attaques :** 1, **Mouvement :** 4, **Points de Blessures :** 13  
**Armes (Géomé) :** 1 arme de cuir complète (Soe 1, base 1, corps 1, jante 1)  
**Armes :** 4 une main (épée) (1d10+4), arme à feu (1d10+4) (portée 24/48; rechargement 2 actions complètes; pesant, peu fiable)

**Détails**  
 Heinrich a des éléments de qualité, dont la coupe impeccable est due à un ami de la famille vivant aux abords d'Altdorf. Sa grille – un large X – est brodée dans les coutures. Il possède un beau cheval nommé *Isidor*, qu'il garde dans les écuries de côté. Il aime son cheval, et on le voit parfois lui donner des pommes.

**Commentaires typiques**  
 - Je ne parle pas aux étrangers. -

- Tu serais un grand, *Isidor*? Je viens de dire que je ne parlais pas aux étrangers. -
- Fixez votre chemise avant encore le même que vous avez à faire. -

**Son sentiment sur la Croisade**  
 - Une autre étape de l'assombrissement, tout ce que c'est! Et cet abbé de tête, resté-ci, avec leurs débauches de nuit et de jour... Et ça, si on n'avait mieux, plus de chance de le faire, avec il y avait à faire! *Isidor*, *Isidor*, c'est pour aujourd'hui ou est-ce pour demain? *Isidor*!

**Francine Arouet**  
**Agitatrice humaine**

Francine-Marie Arouet, une Bretonnante en exil, a dû déguerpir à toutes volées dans l'Empire après avoir publié des pamphlets politiques assez pointus mais très populaires décriant le système de castes autocratique de Bretonnie. Elle s'engagea contre le mode de gouvernement de la Bretonnie depuis des années, rebaptisant volontiers ses cordilles à quinquante roubles bien ficelés. Douée d'un charisme et d'un esprit remarquables, Arouet garde actuellement profil bas dans l'espoir de pouvoir revenir en douce dans sa patrie renouer avec ses activités subversives. Née de quoi, elle envisage de se rendre bientôt à Mierkeburg et de prendre un nom d'emprunt pour publier ses pamphlets qu'elle pourra alors exporter en Bretonnie en toute légalité. Elle voit en son séjour à Pfäfersdorf l'occasion d'observer les moeurs natives de la paysannerie impériale, tout en constatant de première main les effets du système politique de l'Empire sur l'économie du peuple. Jusqu'ici, le sort des petites gens de l'Empire l'impressionne, comparé à leurs homologues de Bretonnie qui sont bien à plaindre. Elle festoie néanmoins toujours avec la même ardeur ce qui lui paraît être une délimitation de classe fort artificielle entre la noblesse et la paysannerie. Elle parle constamment du répit, avec un léger accent bretonnais.

**Commentaires typiques**  
 - Il est dangereux d'avoir mieux quand l'Empire a tort. -

- J'ai fait une toute petite prière à la Déesse - O, Déesse, envoie mes amours de cathédrale! - Et la Déesse sera contente! -

- Si l'empereur venait ici, il faudrait l'empereur!

- Pour réussir en Bretonnie, être simple ne suffit pas, il convient également d'avoir de bonnes manières. -

**Son sentiment sur la Croisade**  
 - C'est-à-dire tout capoté de vous mettre à l'air à l'emery, de vous faire croire à l'humanité et de vous laisser à commettre des atrocités! -

**Du « mode d'emploi » Arouet**

Arouet a tout à fait conscience des effets dévastateurs de l'alcool sur Heinrich Nepte depuis la dernière fois qu'il s'est pausé une - bière - - trois bières blondes, il y a six mois. Il avait annoncé à la cantonade (plus poliment que l'Empereur lui-même) que Nikola Hagen (le marquis du boulogne avait récemment été mis à l'emery pour avoir volé de vieux grains rances aux récoltes nouvelles bretonnes d'augmenter ses gains. Le jour suivant, Hagen avait bien dû être expédié de Pfäfersdorf par ses collègues bretonnes. Les choses finiraient par se calmer, mais on constatait toujours le marquis comme indigne de confiance, et l'homme est devenu très amer.

Arouet aime aussi les conversations. Elle est ravie de pouvoir faire un brin de causette avec les PJ qu'elle estime être des plus instruits en comparaison de villageois bretonnes à peine. Son sujet favori du moment? Celui de tout le monde... À savoir, le maître de Caspar Schmidt, boulanger de son état et marchand de première plan.

Elle aborde volontiers toutes sortes de sujets. Si les PJ mentionnent son boulot noir et sa tenue Bretonnante (comme le viell Eysen la demandé), elle répond qu'elle vient juste d'être sortie du bain, et se fait ravie de leur en remettre une bonne part pour peu qu'ils lui rendent un service, débiter un tome en particulier de l'histoire de l'Empire (voir - À propos de Heinrich Nepte -). Si elle restamment la voir avec le livre redoublé, elle lui en sera si reconnaissante qu'elle leur glissera le moyen de faire parler Nepte - et sans bourse délier, qui plus est.

**À propos de Caspar Schmidt**  
 - Le vieux Caspar est devenu complètement flié peu après le passage de la Croisade de l'Empire... Vous savez qu'il s'est suicidé il n'y a pas de cela deux jours? Il s'est pendu haut et court - quelle belle idée j'aurais d'en faire... C'est la religion qui a conduit sa perte! Il a été rattrapé à la Croisade comme un mangrupé à une planche de saule, et ça avait fait de lui un autre homme... Vous entendez quel air navré comme quoi il a été conduit avec un chien du long qu'on aime... Et que si avait la chance réelle de son suicide. Neule de penser, je dirais que ce sont là conséquences de personnes naïves... -

**À propos de Frau Schmidt**  
 - Une femme charmante éliminée par le suicide de son mari... J'ai eu toute faite et beau dire, je ne suis pas parvenue à l'arrêter et la bretonne, j'aurais peut-être les temps suivants en genre de douleur. Vous ne pensez tout de même pas aller l'empêcher! Elle se en elle et s'accroche encore étroit. Malheureusement, et sans sans présenter avec une offrande en témoignage de soutien dans la croûte épave qui la fuyait... Mais à ce moment-là, laissez votre langue dans votre bouche avant de parler! -

**À propos de Frau Geistrich**  
 - Une femme qui a le lit sur les épaules. Si vous voulez lui dire de la ficher. -

**À propos du viell Eysen**  
 - Parlez stable... Il y a quelques mois, au hasard son Spier l'aurait fait fustiger en place publique pour lui avoir fait un croque-jambon, alors que c'était purement accidentel... Encore un bel exemple de la cruauté inhérente des classes dirigeantes!

*Curieusement, le propre frère de Reinhardt Neytz, avait jadis fait et cause pour le mathématicien. Nous avons aussi écrit une quête, et l'apané a accepté nos vœux en lettres quand nous les lui avons présentés, mais je ne surnis pas autrement agréables qu'il les ait - plume - dans un change... il n'écritait peut-être des courriers d'ici pour le prince, qui sait ?*

**À propos de Reinhardt Neytz**

*- Il rempli Dieu en devoirs. Il a un faible pour les cartes et se croit meilleur joueur qu'il n'est. Soupire sur le destin, il se débats. Comme tout cela quand on s'est fait quand le prendre, l'entraîne... -*

Si on le presse de questions sur ce fameux royaume, Arnaud boucou... - Je n'ai rien écrit de tout cela, et nous ne faisons une fausse... - Ils expliquent alors qu'il lui fait un tome de l'histoire de l'Empire. Hélas, la seule bibliothèque municipale (en dehors de celle des Von Spieze, inaccessible), ce sont les fonds privés de Johannes Gephardt, qui refuse de lui laisser encore emprunter quelques ouvrages que ce soit - il a découvert qu'elle se servait de ses livres pour étudier ses livres politiques, et lui ne veut pas d'historiens. Si les PJ veulent la possibilité de la place, elle leur dira tout sur la meilleure façon d'arranger Neytz à sa maison à table... Arnaud accepte de modifier l'ouvrage dans les vingt-quatre heures, elle refuse les un passage bien précis, elle réécrit en un rien de temps. Le livre s'intitule *Juste et honorable bilan de l'histoire de l'Empire*. Perspectives prospectives de l'économie du peuple, par Theobald Meiner.

**À propos de Walter Schanz**

*- Le premier magistrat de la ville se tient en et bruta contre alors que son travail est et pauvre l'habitant comme tout le monde, dit-on-là -*

**À propos de la famille Von Spieze**

*- J'avais, le père, s'appareille par le bon peuple - pas plus que de riches, d'honn. Hélas, dit que son fils aîné, Reinhardt, lui succède, mais cela un change, c'est à contredire. Il a un bon fond de caractère, et se montre bien plus intéressé par le site et les femmes que par les rigueurs d'une bonne gestion... Arnaud, son frère, est plus complaisant, il a plus de cœur aussi. Néanmoins d'interconnaissance de Lucius en sa fin, je crois seulement que ce jeune homme avait été espion de sa propre et même il la même note, de fait qu'il gèle des terres fertiles et ne contribue guère à la prospérité de la communauté... -*

**À propos de Zacharias Lauer**

*- On avait bon caractère, est fier. Il fait son travail, et c'est pas si mal. -*

**À propos de Johannes Gephardt**

*- Un homme brillant. Surtout-cela que c'était un mathématicien impérial. Pourquoi dit-on est-il venu s'installer à Pflöbber? ça, je ne le surnis jamais... -*

**À propos de Niklas Blägen**

*- C'est bien d'un marchand, ça est très étrange de sa position privilégiée pour s'installer sur le site des pauvre monde qui vivent dans... Un petit conseil en passant... être toutes ses langues et ses habitants avant de lui servir la justice... -*

**À propos de Kristoff Fochtenberger**

*- Autre petite personnalité très attaché à notre village, avant la venue de la Croisade de l'Empire... Si voilà qu'il ouvre le site seulement il son temple et reconstruit à son départ afin il pourrait depuis des années pour vivre les croisés? Les affaire sont être meilleur être capricieux, et si vrai... Je trouve son religieux plus que dévouante, je l'admire... Le prince et cette nouvelle Croisade s'installent-ils sur des colonies de Spieze, l'un comme l'autre? -*

**Les autres PNJ au Pigeon Moullé**

Quelques PNJ de plus se détachent du Pigeon Moullé - mais personne d'importante. Neytz joue ses cartes avec trois individus d'aspect banal - Franz, Rolf et Arnold - qui font la seconde moitié si on leur pose des questions. A l'angle, un siège incognito... Klausmann a prévu son intrus, parti lui aussi avec la Croisade

de l'Empire. Franz le soldat s'imbibe déjà avec conviction; il murmure des phrases sans suite en laissant échapper un ou deux sons de temps en temps. Quelques autres - s'installent pas à l'avance autour de nous et de détails que nécessaire - forment des petits groupes, se tenant à l'écart des PJ, profitant la compagnie des gens connus.

**Johannes Gephardt et son estimable bibliothèque**

Mathématicien impérial à la retraite, Johannes Gephardt est de loin le personnage le plus connu du bourg. Sa maison étonnamment accessible, il s'entretient solitaires avec tous ceux qui viennent le voir, mais préfère la compagnie d'autres savants. Il s'attache actuellement à étudier le mouvement des étoiles et des planètes afin de dégager de leurs révolutions cosmiques un système d'équations fonctionnant. Une méthode d'estimer la durée frappé de quant occulte lui laissant également le visage grêlé, et les observations qu'il peut faire avec son télescope personnel ne sont donc pas fiables. Il rédige également un ouvrage qui est une véritable charge contre le système scolastique de la formation en magie. Il est d'avis que la connaissance ne devrait pas être mise sous séquestre, réservé aux seules personnes montrant des dispositions pour la magie; elle devrait en contraire être librement proposée à tous ceux qui s'y intéressent. Ce n'est qu'ainsi que l'Empire pourra progresser, s'extirper de l'âge des ténébreux pour avancer dans la lumière du progrès.

Les villageois ont tendance à l'éviter pour deux raisons: son savoir sur les mécanismes du Univers qui ne laisse pas de les inquiéter; et les critiques préventives de son village qui leur font soupçonner d'être en fait affilié à un culte... Néanmoins de sa célébrité et du prestige dont il jouit à la cour de l'Empereur, il s'est fait pas être traité par les hommes gens superstitieux de Pflöbber.

Gephardt accueille gracieusement les PJ - qu'ils se soient adressés ou pas. Il demande à Oswald si someone est intéressé entre deux missions de service municipal, mais celui-ci est trop absorbé par ses notes pour répondre.

Gephardt est habitué à ce comportement qu'il n'aime toujours un peu aborner, et fait servir du thé à ses hôtes par ses domestiques.

**L'obtention du livre**

Obtenir l'ouvrage recherché requiert un peu de chance. Si Gephardt se montre un hôte gracieux, sa bibliothèque lui est partiellement claire, et il est très réticent à prêter ses œuvres - surtout à des incertains (le passage en ville de samedi). Pour que Gephardt se sente assez en confiance avec eux, les PJ doivent remplir deux conditions.

D'abord, assumer le mathématicien qu'ils lui restitueraient l'ouvrage emprunté, dans l'état où on le leur aura prêté; laisser en gage un objet de même valeur - au moins sinon plus - digne d'intérêt 50 ce est la seule façon de satisfaire le plus impérial. (Pour des raisons affectives, Gephardt tend à surestimer ses possessions.) L'objet gage est considéré par un des serviteurs et sera rendu dès que l'ouvrage reviennent chez son maître.

Ensuite, les PJ doivent donner une excellente raison à cet emprunt. Des recherches dans le cadre d'études leur vaudrait à tous les coups de remporter l'adhésion de leur hôte; Gephardt est un fervent partisan du libre partage du savoir dans l'intérêt général, et ne déçoit pas les demandes d'intérêt constructif. Afin qu'il croie réellement les PJ plongés dans des recherches, ceux-ci doivent faire montre de leurs connaissances déjà acquises. L'histoire de l'Empire n'est pas un des domaines de prédilection de Gephardt, qui leur demande des précisions sur l'époque qu'ils

prévalent approfondis. La commission demande un test de connaissances académiques (histoire) Trois facile (1991). Mais, pour le Jeu que les PJ passent un peu dans leur bibliothèque, puis que le réaction de Geplach soit à la mesure des efforts qu'ils auront déployés.

Si les PJ manifestent à leur tête le besoin de tests dédiés en lui demandant ses avis, il change ses binocles et examine le fragment.

*- Du pigment pas reçu... recité qui est contenu. Ça appartenait autre chose à son sang bleu, ou à la dépense à son merveilleux patrimoniallement fortifié. Un homme pauvre évidemment, et d'un aspect qui était en regard il y a quelques centaines d'années, mais qui n'a pratiquement plus cours aujourd'hui... Les fibres sont contenues, ce qui correspond mais hypothèse sur l'ancienneté de ce tissu. Ce motif démodé représente probablement un blason heraldique. On l'associe au blason, et je parle... ?*

Quelle que soit la réponse fournie cependant, il admet que ça intrigue. Il informe les PJ que Caspar Schmidt l'a approché pour étudier l'héraldique les jours précédant son suicide, et qu'il lui avait donné libre accès à sa bibliothèque. Schmidt ne lui avait rien communiqué cependant. Et il ignore quel Dées le malheureux avait pu consulter. Tous les ouvrages relatifs à l'héraldique, notamment en public dans une casse municipale, sont classés par ordre alphabétique. Les feuilles à la recherche d'un blason ou pasticheur peuvent ainsi trouver des heures, voire des jours. Pour mieux filtrer ses propos, il recite un tome algébrique du rayonnement central intitulé De la grille de la substance. Histoire et héraldique de l'ignée de chose par Louis Abelis. Il fouille à la page 489 à peu près au milieu et prend une feuille de lecture... « Ahhhhh, oui, j'ai vu un coup d'œil... La grille de savoir est ouverte, j'ai vu! »

Examine le texte à l'aide d'une loupe grossissante taille 2d10 heures. Geplach recommande à ses frères d'associer un nom au mystérieux blason. Car s'ils identifiaient le lignage en question, ils pourraient sans doute la réponse tout de suite.

## Apprendre à mieux connaître Walther Schnee

Si les PJ essaient auprès de Behrardt Neys, leur cible suivante pourrait être Walther Schnee, le premier magistrat de la municipalité du terme « neve » dans l'ancien du palais de Westhofen 5 à peine plus grand que Dreal, il est beau et raffiné tout ce qu'il se croit investi des plus hautes fonctions et des plus hautes prérogatives de par son rang. Ce complexe de supériorité transparaît bien dans sa façon de s'exprimer. Il tend à répondre à son compte des termes complexes qu'il a entendus dans la bouche des nobles de passage – sans les comprendre tout à fait – et parle toujours de lui en utilisant son titre plutôt que son nom... « Behrhardt, d'empereur, le premier magistrat de Westhofen est disposé à identifier ces inscriptions... » En fait, garder un dictionnaire analogique sous le coude et incompréhension au tel personnage pourrait être judicieux. Les gens du coin tendent à l'éviter pour les mêmes raisons qu'ils évitent le vilain Eysen – les rumeurs de la communication. N'oubliez pas Schnee relève la case de la promesse.

Le complexe de supériorité qui l'entourne lui donne des airs d'invulnérabilité. À moins d'être blessé dans sa chair, Schnee ne se laissera pas intimider. En conséquence, ignorez les résultats de tout test d'Intimidation – pour commencer, du moins. Il s'efforcera sous la torture à Schnee se croit sincèrement à l'abri de tout, du fait de sa position au sein de la communauté – croyance qui n'a fait que se renforcer chez lui au fil des ans. Il ne tolère aucun manque d'équilibre de la part de ses administrés, car il sait qu'il est en mesure de leur rendre la vie infernale. Avec des incursions comme les PJ tentent, son aura d'invulnérabilité se dissout peu à peu jusqu'au changement. S'il perçoit chez eux la moindre menace pour son

bien-être ou pire son existence, il passera vite de ses airs de benêt à une attitude agressive. Les petits pots-de-craie (moins de 3 ou le moins de marbre, car il aurait trop peur de perdre ses fonctions pour des fibrilles. Si on tente de le soudoyer avec des sommes plus conséquentes en revanche (au-delà de 5 ce minimum), il trouve qu'on risqué, il n'a pas assez d'importance pour subir un tel traitement, et il y voit aussi un impasse.

La seule façon de lui tirer les vers du nez donc, c'est encore de le menacer. En ayant les moyens de sa politique... « Il était d'accord avec nos vœux académiques... » « Vite magistrat! Veuillez de monter sur vos yeux, le premier magistrat ne s'est jamais pu tromper ainsi facilement! » Il oppose la menace à la menace: il affirme avec autorité qu'il fera part au gouverneur des actes étonnants des PJ, ainsi qu'à son supérieur direct, le bailli. En fait, il ne fera rien de tel, dans la mesure où il perdrait et la face et ses fonctions si jamais ça venait à se savoir – qu'il se soit montré aussi corrompu. Si les PJ insistent vraiment à la fin (un détail par exemple un point de Blessure ou plus), Schnee doit révéler un test de Force Mentale modifié par -10 pour chaque point de Blessure infligé.

Si échoué, on si les PJ ne vont jamais jusqu'à le blesser par de bon, il déclare ce que Lucas von Speier l'a payé pour dire à tout le monde: « Le premier magistrat a été effrayé et a été contraint de révéler l'existence de Speier, ce qui est un crime, en tant de haute la campagne dans la direction opposée de la demeure de Frau Gertrud ».

Si on lui demande pourquoi il n'en a rien dit à Neys, son supérieur, il répond: « En vertu de la Charte, les Hon Speier sont les propriétaires de la Westhofen. En ce sens, il n'y a rien de plus que ce que vous appelez un crime? »



« Il fallait au test, toutes ses obligations citées et il avoua la vérité. Il est tellement nerveux que même ses manifestations et ses langages disparaissent. » Tout ce que je sais, c'est que j'ai eu Caspar Schmidt puis de la femme d'Henry cette femme morte. Quand je l'ai interrompé, il m'a assuré qu'il voulait simplement protéger l'air. J'ignore encore ce qu'il répétait au juste, mais c'est un notable, et je n'ai aucune raison valable de l'arrêter et de l'interroger. Donc, voilà, je jure y aller maintenant! »

Si on lui demande si Casper avait une poêle, il répond : « Je n'en ai rien, j'en ai rien... Je jure y aller maintenant! »

Si on lui demande pourquoi il n'a soufflé mot au bailli de l'incursion nocturne de Casper, il répond : « Je n'ai pas eu qu'il fallait le quoi qui se soit dit moi. Ce n'est que quelques jours plus tard, lorsque des lettres ont été écrites en nombre, que je suis tout à coup venu me réveiller et j'ai écrit sans doute de la suite de la Sang Jure d'ailleurs... Mais je n'ai jamais plus osé de rapport avec d'être la situation sur moi, de fait que j'en ai tout fait... J'ai donc jure j'en ai de passer toute l'affaire sous silence. Je jure y aller maintenant! »

Si on lui demande ce que lui-même fabriquait cette nuit là alors qu'il n'était pas de garde... « La Croixade de l'Église... j'en ai fait du grange de la nuit de la femme d'Henry... J'ai donc été derrière les croix de la nuit, je jure y aller maintenant! »

Enfin, si Schone a commencé par laisser avant de dire la vérité sous la torture, les PJ peuvent vouloir savoir ce qui l'a poussé à mentir au lieu de tout avouer d'emblée. Si répondent : « On m'a jure j'en ai de passer toute l'affaire sous silence. » Qui ? En cas de casper Schone? J'ignore pourquoi! »

Schone ne sait rien de plus. Les PJ le relâchent, il s'épouvantera et agitera très calmement... Le premier magistrat réprouve de tels actes avec le plus d'approbation... « Drapez dans sa dignité, il s'en va, si demandez à part lui-même si ce qu'il vient de dire à la moindre chose.

La défense (il ne laissera aucune attaque), Schone à CC 35, Endurance 50, Force Mentale 41 et 12 points de Histoires. Il possède une digue (d10), mais n'a pas d'armes.

**Commentaires typiques**

« Quel mensonge tout cela avait à l'épilogue, toutes gens ? »

« Votre conduite personnelle perturbe le premier magistrat de cette communauté. Il le perturbe, il fait, sans intention de décevoir, mais on le rendra heureux, ma tolérance de l'épilogue. »

« Élever avec, n'est évidemment! Le premier magistrat ne trouve devant toute exigence! »

**Son sentiment sur la Croixade**

« Le premier magistrat est profondément à accorder son adhésion à toute la durée et, en temps de nécessité, se révolte. »

**Les autres PNJ en ville**

Les seuls autres PNJ visitables à Pfleddorf (à part Frau Schmidt), ce sont Niklas Hagen et son épouse, ainsi que Frau Fochtenberger, la femme du prêtre signifiant détaché par le culte. Avant d'entrer sur ce dernier la moindre information sur la disparition de la poêle de Gerwald ou le suicide de Schmidt, Frau Fochtenberger déclare avoir croisé Frau Schmidt le jour du suicide, mais elles avaient simplement échangé l'étrange dévotion de son mari pour la Croixade de Pfleddorf. Frau Fochtenberger recommande aux PJ d'aller parler à Frau Schmidt s'ils ont des questions, en lui priant de faire montre de tact et de délicatesse.

**N'en avons-nous pas encore fini?**

Les PJ peuvent avoir le sentiment d'avoir largement fait leur part, et de commencer voir Lauer pour lui faire leur rapport. Dans ce cas, laissez tout exciter leur demande le nom du village 8700 mètres le nom de Caspar Schmidt, les biens... quelles preuves ont-ils Lauer ne se souvient pas de la seule parole de Schmidt... du nom soudain 44), Schone n'a jamais clairement dit ni entendu que Schmidt avait le rôle et la position... Il leur recommander néanmoins d'explorer la demeure des Schmidt et leur donner un mandat de perquisition pour y avoir également accès. Ils seront habilités à fouiller toutes les pièces en quête d'indices sur la disparition de la poêle de Gerwald.

S'ils décident de continuer leur enquête avec Leinhardt ou Lucas von Spier, laissez leur rappeler qu'ils auront besoin de lettres d'indultation avant d'être admis en présence de la noblesse de Pfleddorf! - Passer-ils eux-mêmes de haute situation. Il ne peut être leur en chercher pour sa part, les levées von Spier ne peuvent que ceux qui leur sont recommandés par leurs pairs de la noblesse. Le chef de famille, Laurent von Spier, accepterait de voir les personnes que lui enverrait le régiment, à la rigueur, mais il est trop malade actuellement pour recevoir de la visite. Laissez leur conseiller d'acquiescer d'abord chez les Schmidt. En cas de nécessité, ils auront intérêt d'après lui à s'adresser à un noble ami des von Spier, marquis des Hilsenbach. - Wendell Ost, un bon volontaire jeune homme... » 98 les PJ décident d'en passer par lui avant toute chose, cf. page 95. - 000 un retour voir Wendell!

À ce stade, laissez commencer à soupçonner que les rumeurs de culte du Sang agitent dans ce communisme ont un bon fond de vérité. Au lieu de mobiliser ses ressources locales, il se contente de laisser les PJ à leurs investigations - et aux responsabilités qu'ils ne manqueront pas de leur échoir et d'éventuels les réprimandes venant à s'en suivre.

**Le trépas prématuré de Caspar Schmidt**

Écrire sur le suicide Schmidt est plus aisé que de s'occuper de l'affaire Frau Gerwald. Les villageois n'ont rien de plus à apporter au monde des PJ qu'il eût des rumeurs (comme page 95). Accédez à la scène du crime sans y être habilité (ou, laissez se leur fournir aucune autorisation officielle avant qu'ils soient venus lui faire part des accusations de Schmidt) est dangereux. Pour cela, il faut attendre le matin de la nuit, puis briser une fenêtre ou croquer la serrure d'entrée. Si aucune précaution n'est prise durant l'effraction, l'air va s'élever et développer l'air dans du tissu pour dissiper le brouillard ou brouillard (il faut plus de 5 secondes pour venir à bout de la serrure, le bailli, Leinhardt, Nivya ou son premier magistrat Walter Schone ne manqueront pas de remarquer le moindre suspect. Et s'ils seront pas ravis - surtout si Lauer leur a signifié que cette nombre affaire n'était pas du tout de leur ressort. Au cas où les PJ réussiraient, ils devraient remonter de discrétion pour ne pas risquer de réveiller Frau Schmidt, qui dort dans la stérilité. Elle a une intelligence de 42 en cas de toute du Persécution - avec néanmoins un malus de -50 entre elles et leur longévité d'assassin (de plus amples modifications dépendent du trafic que feront les intrus). En se réveillant d'un coup pour découvrir l'assassin, elle crie et hurlements affolés et court retrouver le bailli en ses barreaux.

Il existe deux méthodes elles sont seulement les égales d'entrer dans la demeure des Schmidt, matériel de perpétuation délivré par Zacharias Lauer en main, ou bien abandonné directement la source. La première est détaillée dans la section précédente; la seconde est tout évidente. En plein soleil, Frau Schmidt se recroque en effet comme vivante – et à l'instant quand il s'agit de parler étrangement. C'est dit, faute de domestique, elle elle-même qui ouvre quand on vient frapper (au fait que les villageois révéleront volontiers, pour peu qu'on le leur demande.) Les PJ pourront donc aisément espérer une attention – mais de là à la persuader de les laisser entrer...

### Pauvre infortunée Frau...

La quarantaine à peine, Clara Schmidt ne manque pas de charme. Plaine de vivacité, d'entrain et d'esprit au temps fabuleux, elle se souvient profondément de la joie de son mari et se remémore particulièrement sereine et sur la réserve maintenant – ce qui ne lui ressemble pas. D'un naturel combait, elle préfère accorder aux étrangers le bénéfice du doute – jusqu'à ce moment ce qu'ils réalisent leurs mauvaises intentions. Elle a l'aspect vil, et suit être maligne. C'est bien cette acuité intellectuelle qui lui rend si difficile à accepter la fin brutale de son époux. A ses yeux, c'est tout simplement absurde.

Pour accéder à sa demeure, il suffit aux PJ de produire le matériel de perpétuation déposé par Lauer. D'abord croquée par une telle annonce, Frau Schmidt poursuit l'enquête classique. Puis à peu cependant, elle se fait d'autant plus à l'idée qu'elle ne souvenait pas ses conclusions des premières investigations, et se réajuste qu'on veuille dévisser le mystère. Des actes et des conversations compromettants ne glissent rien. Une attitude au contraire consciencieuse et arrogante vis-à-vis de la venue ne fera certes rien pour arranger les choses.

Si on, les PJ doivent appeler une effraie si elle a tout décliné en période de deuil, elle considère néanmoins étonnamment de répondre ou qu'on lui offre de lui bon cœur. En ouvrant la porte, elle laisse d'abord les yeux sur les visages de ses visiteurs, afin de ne pas risquer de faucher ceux qui lui appartiennent au cœur. Mais si les PJ se présentent les mains vides, elle les informe qu'elle est en deuil et ne peut recevoir. Plusieurs d'entre eux, les PJ doivent passer un test de **Sociabilité** (sans difficulté +100) afin de pouvoir entrer, modifié par leur degré d'insouciance dans l'expression de leurs conditions (avec des compétences aussi utiles que celle du **Charisme**), la valeur du dit et toute réponse qu'ils peuvent présenter pour être reçus. La grand-mère absente, un homme des plus déplaçés (il propose de table, de ce qui peut se balancer sans poutres d'une maison et ainsi de suite) informe Frau Schmidt à leur claque la porte au nez – après avoir accueilli l'effraie, naturellement. Réussir le test de **Sociabilité** permet d'entrer, et la maîtresse de maison s'occupe quelques instants pour aller faire du thé, les laissant seuls.

Une atmosphère lugubre plane sur la grande salle principale, éclairée à la seule lueur de quelques bougies jetées de longues ombres sur les angles et les coins des lieux, elle a toute l'apparence d'une véritable maudite de goules disposées en triangle maléfique d'une énorme pointe centrale. Vers le milieu, le bois a été soigneusement rasé – la seule fissure visible sur un bois de construction d'aspect par ailleurs impeccable.

Frau Schmidt n'a d'autre alternative que de recevoir ses visiteurs intrus dans la pièce même ou son époux s'est donné la mort. (Il va sans dire qu'elle préférera être allévue, mais aucune autre pièce n'est aussi grande pour accueillir autant de monde.) Si elle soupçonne le coup d'être que jette Frau d'un à l'infiniment de la posture centrale, elle lance, très directe : « Est Friedrich ni Caspar s'est jamais vu venir comme ça je ne comprends toujours pas ce qui a pu motiver un tel geste ». Elle les débarrasse d'un air implacable avant de continuer : « *Allez-vous de vos amis? La commémoration sera bien? Pourquoi avez-vous fait une chose pareille? Pourquoi il hésitez? Pourquoi n'arrivez à me fournir d'explications valables...* »

## CE QUI EST VRAIMENT PRODUIT

Il n'est pas nécessaire que les PJ découvrent le nombre véritable sur qui s'est passé dans la demeure des Schmidt, voire même, si cet événement arrivé il y a trois jours... En attendant partie de l'implication de Caspar dans la Grande de l'Étrange, et en l'anticipation des ramifications que cela pourrait avoir dans ses propres projets pour échapper son frère aîné de l'héritage, Lucas son Spekt s'est arrangé pour avoir un petit entretien avec lui. Caspar avait dirigé un fermier à clocher d'entraîneur possédant d'être fait vil. Il fit part au jeune noble de ses intentions de faire acte de continuité, un résultat particulièrement complet succès – le bailli et Landshard au personnel seraient les premiers avertis, Lucas chercha à l'immobiliser à l'extérieur avant de se montrer reconnaissant – son père partie. Au désespoir, et ne voyant d'autre solution, il finit par l'arranger sous son propre toit, puis lui passa un naturel coulant autour du cou avant de prendre son corps inerte à la posture centrale du séjour en recroquant une chaise sous lui, histoire d'accrocher la tête du suicide. Platement content qu'il y avait de tout façon une enquête d'entraîneur, Lucas finit ensuite les lieux afin de se laisser aller à une insouciance d'indolence un lit avec sa famille et le précédent cadre du Sang. Hâta pour lui, Clara, ainsi plus tôt que prévu, l'obésité à interrompre sa famille et à disperser par la fenêtre.

Notre la réponse des PJ, une remarque désagréable, sarcastique ou blessante fera que Frau Schmidt s'agrippera pas au côté aux PJ – elle peut être contrainte de coopérer si les PJ obtiennent un matériel de perpétuation, mais n'offre spontanément aucune information.

Le fait sera, Frau Schmidt prend un siège. Si ses visiteurs se montrent pleins de bon sens envers elle, si elle est un matériel de perpétuation, elle est disposée à répondre à leurs questions. Tant ce qu'elle sait sur le trépas de son mari soit...

Capricieuse de sa mort, elle se querelle avec son mari à propos de sa nouvelle religion. Qu'il n'est jamais entré grand intérêt envers les dieux pour se positionner maintenant pour cette contribution ne manque pas de la choquer. Il partit de tout abandonner pour suivre l'instinct sur les routes, et n'arriva pas à comprendre le refus de son époux de l'instinct. Il se souvient aussi insupportable opérationnel dans sa détermination à tout plonger. Ses refus obéissent à une goût amer à la venue, intentionnellement perspicace que ça a conduit son épouse à commettre l'irréparable. Quel ne serait pas le soulagement de Frau Schmidt d'apprendre qu'il s'est tout dit, ou plutôt...

Quelques heures après cette dispute restée insoluble, Caspar s'entretenait avec un des jeunes Men Spekt (elle ignore lequel) afin – de s'efforcer d'importance agressive -. Il avait pris sa femme de quérir la maison et de ce pas reconnaître avant plusieurs heures. Clara rendit donc visite à Frau Nachtspeicher (l'épouse du petit signataire de la commémoration), et toutes deux furent gênées en cherchant sur la subtilité conversation de leurs courts respectifs, chacune s'employant sur le nez de l'autre. De retour chez elle, Frau Schmidt retrouva le sien perché à la haute posture centrale du séjour... Elle bâilla en serrant la scène, et se voit sa fille. Elle est encore sous le choc d'une telle journée.

En outre, elle découvrit les affaires de Caspar sous des yeux closés. Elle en informa aussitôt Nepe, qui connaît Lauer.

Cela-dit diligente sans enquête – sans tentative et conscience de s'élever au-dessus dans la mesure où il s'agissait de toute évidence d'un suicide, comme il l'expliqua à la source. Il fut un coup d'œil au théâtre du drame avant d'y apposer des scellés, son représentant examinaient les lieux plus en détail et en consignait le contenu. Personne ne se présentait. Clara pensa que l'effraie était chose. Mais maintenant, avec la venue des PJ, elle se demande si ce sont les représentants dont Lauer parla.

Il en lui montre le bout d'épée que le vieil Byers avait ramené dans son champ. Frau Schmidt, après un petit silence contemplatif, mentionne avoir entré dans son époux pour des recherches sur hémérologie qu'il menait dans la bibliothèque de Gephardt un ou deux jours avant son suicide. Elle ne sait rien de plus à ce propos. Il s'est aussitôt rapidement converti à la Croisade de Pfalz et n'a plus guère passé d'autres choses.

Les PJ n'ont plus de questions. Frau Schmidt leur propose un petit tour de la propriété. Voici ce qu'ils y découvrent...

### La scène du crime

Quand les PJ ont l'occasion d'explorer la maison de Schmidt, Lauer y a déjà jeté un coup d'œil, la revue et des amis ayant tout nettoyé depuis. Mais il n'y a toujours pas eu de finale appréhensible, et il reste certains éléments d'information à découvrir.

Un test de **Facilité** réussi dévoile les choses suivantes des tréfonds, sur la posture criminelle, indiquent l'endroit où Casper s'est pendu. Après un test de **Perception** **Assez difficile** (100 également réussi, un PJ réalise que ses marges pointent toutes vers le haut... Si cela ne leur donne toujours pas la place à l'épée, faites passer à chaque un test d'**Intelligence**. Ceux qui le passent avec succès s'écrient aussitôt que si Casper s'était vraiment pendu, le poids de son corps sur la corde aurait fait que les échelles auraient au contraire toutes pointées vers le bas, logiquement. Il a donc fallu tirer en hauteur au point mort pour laisser de telles marques, la corde flottant anormalement contre le bois. Conclusion: il ne s'agit nullement d'un suicide, mais bien d'un meurtre.

La porte de l'église du défunt est verrouillée. Si les PJ réussissent à entrer, un beau capitaine les accueille... Il y a des papiers posés, des livres ouverts bas des dizaines, des tables et des sièges renversés... Lauer n'a évidemment pas poursuivi ses investigations dans cette pièce, concluant simplement que la querelle de Schmidt avec son voisin au tribunal l'aura poussé à se pendre. Il a donc écrit les livres en attendant d'avoir le temps de s'y consacrer - ou de mobiliser assez d'hommes pour leur déléguer cette tâche.

Pour entrer, il faut demander la clé, qui est en possession de Frau Schmidt - ou recevoir un jugement simple d'un préteur assigné, le temps de faire diversion. Une finale soignée des lieux soigne pas moins de trois heures d'attente (bien difficile, donc, d'agir à l'insu de la maîtrise de maison...) C'est à ce prix seulement qu'ils découvriront finalement l'un ou l'autre de ces indices :

- Des livres de propagande émanant de la Croisade de Pfalz (voir aide de jeu 5)
- Une lettre de Wendell On à Casper stipulant que Leubach lui avait fait connaître l'accès à sa riche bibliothèque sur le thème de l'hémérologie impériale. Le nom «Hollenbach» est griffonné dans la marge (voir aide de jeu 7).
- Un sac de biens acquis récemment dans une échoppe de Munderburg, où il est écrit : Un agorographe à utiliser en cas d'agitation... Frau Schmidt n'a jamais vu son époux souffrir d'agitation... *« Non, non, il a toujours eu un sommeil de plomb! Moi qui ai le sommeil léger au contraire, fut bien en qu'il ne dormait jamais de nuit en toute cet état de sommeil... »* Elle ne sait pas davantage d'où vient ce saporifique, et ce l'a jamais vu dans la maison (voir aide de jeu 8).

Si les recherches sont limitées dans le temps, notent un seul test de Facilité, et l'autre l'un de six indices pour chaque degré de réussite - l'unique exception étant que les perspectives de propagande soient aux yeux des qu'on entre.

## À la croisée des chemins

Une fois la finale terminée, les PJ détournent plusieurs indices peuvent entre leur investigations également faites. Mais comme précédemment cependant, Lauer ne les laissera pas en paix tant qu'ils ne seront pas en mesure de lui donner un nom.

• *Vous êtes en avoir terminé de vos investigations, alors que vous ne savez toujours pas le coupable? Irréflé que son père ait un rôle ou demander encore un peu de temps, je veux... Je suis en fait, vous avez bien progressé jusqu'à là! Ne pouvez-vous aller au bout des choses et être l'affaire au clair? »*

Les divers pistes que les PJ peuvent vouloir connaître sont les suivantes :

- Casper Schmidt a bel et bien été assassiné mais nul ne connaît l'auteur de l'acte ou le mobile. Selon Frau Schmidt, un des jeunes Mm Spies sentit le danger à l'instar sa sœur. Mais pour avoir le privilège de converser avec l'un ou l'autre des nobles frères cependant, il est d'abord indispensable d'obtenir de Wendell une lettre d'introduction.
- Casper Schmidt faisait des recherches sur le blason du bout de tissu que détient le vieil Byers, et avait griffonné un nom, «Hollenbach». S'il y avait deux possibilités aux PJ, obtenu grâce à Wendell l'accès au fonds hémérologique de Leubach von Spies, ou tenter les autres recherches dans la bibliothèque de Johannes Gephardt.
- Le sac d'un saporifique acquis à Munderburg par le défunt, les d'un récent voyage.

Il s'y a belles autres moyens dans l'intimité de rencontrer la piste du saporifique. Les PJ ont alors le choix: s'efforcer d'être introduit auprès d'un des jeunes nobles, agir auprès à leur fonds bibliothécaire par l'intermédiaire de Wendell, ou bien rencontrer soit Johannes Gephardt et chercher l'origine du mystérieux blason dans ses ouvrages. Options détaillées dans les sections suivantes...

## De retour chez Gephardt

Un retour chez Gephardt avec le nom d'Hollenbach permet cette fois ses fruits. Le mathématicien reprend son ouvrage aussi se allant strictement à l'entrée «Hollenbach». Le paragraphe est bref, et le mathématicien blason d'Illyria et figure bel et bien. S'inscrit dessous le texte suivant :

• *La famille Hollenbach compte plusieurs membres possédant d'exceptionnelles talents d'artiste. Parmi de Count Eleazar de Nordland, mais en bonne fortune ne devrait pas être. Le long des routes des domaines Hollenbach, les paysans se sentent à l'agitation en grand nombre, et de nobles ligues sont émaner au territoire pas à savoir les Hollenbach de retour dans la supériorité et le contrôle. En l'an 2006, les Chasseurs de services s'attachent sur leurs terres en Hennesing, et les travailleurs ont jusqu'au dernier jour d'être - compris avec les forces du mal. - L'annonce sont d'être que les Hollenbach ne peuvent toujours pas un repos direct. Alors qu'en cours au Count Eleazar de Nordland que le noble ligues avait entièrement été livré aux flammes et exterminés, les paysans continuent à s'agiter pendant les long années suivantes. Néanmoins que quelque trente ans plus tard, quand on est revenu le « fils Hollenbach » avec de nouvelles dispositions de moment, nombre de nobles différents furent soumis au ordre du nouveau Count. Et tous les nobles Hollenbach jusqu'au dernier ont encore un plus planté dans le terrain. »*

## Les Von Spcier

« Ce traqueur s'est décidé finalement le plus réaliste des PJ, et une telle révélation amène le dénouement de ce chapitre. C'est alors qu'ils reçoivent une visite inattendue : celle de Lucas von Spcier, fait trouble et inquiet (voir - Lucas prend la tête -).

### Où on retourne voir Wendell

Si les PJ s'étaient en route de passer de rencontrer un des frères Von Spcier (ou s'ils le demandent simplement à Wendell, ils obtiennent une seule et même réponse : Wendell Dit des Hohenbach en l'usage noble dont la lettre d'invitation sans page révoquée par l'un ou l'autre des deux frères, Wendell a apparemment des liens privilégiés avec leur famille. Toutes les routes menant aux lieux Von Spcier passent donc par Herr Ott.

« Si les PJ demandent ce - situation - à Lucas, celui-ci répond qu'un pill récent de sa main ne lui servira en l'occurrence à rien, il n'a de relations qu'avec Lorenz le patriarche, trop malade actuellement pour avoir de la visite. Ses fils, indépendants, ont rendu abondamment clair le fait qu'ils ne s'entendront avec nul retour que ce leur fils devient recommandé par quelqu'un de la noblesse comme eux. Cela résolvait, d'après Lucas, des trop nombreuses tentatives des villageois de passer par-dessus sa tête pour aller directement porter leurs doléances à leur seigneur par l'intermédiaire de son fils. Et si les PJ demandent son aide à Lucas pour obtenir la précédente lettre, le bailli leur recommande d'approcher Wendell en premier - il s'entendendra qu'en cas de refus du jeune noble, il leur conseillera de se montrer chaleureux envers lui - il est à la tête de la milice locale, rose avec... »

« Et donc, si les PJ ne sont mal comportés envers Wendell à l'ouverture de ce chapitre, ils devront maintenant s'enquêter devant lui pour obtenir ce qu'ils veulent. Si Wendell ne se laisse pas facilement amadouer et amener à de meilleurs sentiments à leur égard, le jeune noble prendra un malin plaisir à les écouter lui présenter leurs plus plates excuses, les uns après les autres. Si les PJ ne font pas quelque honorable, préférant retourner voir Lucas, celui-ci offrira une lettre à Wendell pour s'excuser de son refus de contribuer à la bonne marche de l'économie. La réponse ne se fera pas attendre... » (Si s'attirent à se pencher de leur chambre précieuse à une fenêtre lors de votre première rencontre. Être et moi/constaté, et par des structures qui plus est, une autre filière).

Mécontent, Lucas renvoie les PJ et Wendell chez à leur; tous deux qu'ils sont fagaceux. Il prévient les PJ que le jeune noble aurait tout à fait le droit d'eniger leur mise sous écus, ou plus, et qu'en prison se présenterait fort mal pour eux dans la mesure où il leur a déjà occupé de crimes multiples.

« En contre, si je puis... jouer le jeu? Dans son état, Wendell aura bien du mal à structurer l'économie de la noblesse. Alors finalement des structures des plus grandiloquentes et réalisées qu'on ait jamais vues dans une ville, et sans même en arriver à la suite sans que votre *Jeune* en souffre... »

Et de fait, cela s'est bien été le cas. Si les PJ décident Lucas et y vont à fond, Wendell en passe par une certaine transformation, de l'aveuglement à la curiosité à un léger effacement... Une prestation merveilleuse et galvanisante le révoque considérablement - plus ils se rebatent en rebatant de leur moquerie, et plus il craque. Les PJ y gagnent : un ami pour la vie. Ensuite, Wendell les mène-t-ils en personne jusqu'à la demeure de Lorenzardt.

« Si la conduite antérieure des PJ était irréprochable et magnifique, ne nécessitant nulle discipline, Wendell accueille leur retour avec sa sollicitude coutumière. Il accepte de les assister sans délai afin de se débarrasser d'eux tout aussi vite. Il les discute poliment puis, non sans le gros soupir, rédige une note favorable aux Von Spcier. « Ce sera mes amis Wendell ».

« Ça suffit aux PJ à leur rendre les portes des Von Spcier.

Le domaine ancestral des Von Spcier se situe à environ huit cents mètres au nord-est de Hohenbach même. Aux yeux des villageois, leurs nobles seigneurs vivent dans un lieu effrayant. Mais aux yeux d'aristocrates cosmopolites ayant rendu leur honneur, les lignées les plus puissantes de la noblesse et sportives. On pensait même y découvrir comme une société créée des maîtres songeurs d'une noblesse plus florissante. Le grand air d'excitation de la propriété noble fort besoin d'être mieux entretenue. Le portail en fer forgé (qui a perdu un de ses gonds) porte le nom des Von Spcier - auquel il manque le second - « ». Ce sont de toute évidence les seigneurs de la contrée, mais partout ailleurs, on les considérait au même niveau comme d'habitants nobles, donc la période de gloire remonte à un certain passé oublié de tous.

« Si Wendell accompagne les PJ, tout se déroulera sans accroc. Les visiteurs sont introduits dans la pièce et confiés dans une anti-chambre s'ils expriment le souhait de s'entretenir avec les jeunes fils de la maison. Ils viennent avec la note de Caspar Schindl portant le nom de Hohenbach liste de simples recherches au hérautique, remettre-leur l'acte de jeu 8. Dès qu'ils en ont pris connaissance, Lucas survient, fait inquiet. Procure sans événements détaillés dans - Lucas prend la tête - page suivante.

Rechercher les armoiries d'une famille sans en connaître le nom demandent des heures. Mais le fonds généalogique impérial des Von Spcier étant plus riche que celui de Gephardt, ils trouveront finalement l'information dans l'acte de jeu 8. Puis c'est la visite de Lucas, et la suite se déroule dans - Lucas prend la tête », comme précédemment.

En l'absence de Wendell, entre son just un peu moins facile. Dès que les PJ franchissent le portail aux armoiries des Von Spcier, deux gardes armés d'interpellent et exigent de connaître le motif de leur intrusion. Faut-il produire le motif d'introduction de Wendell, les PJ se voient aussitôt relâchés. S'ils s'enfient néanmoins, au bout de 5 secondes, un des gardes souffle dans un cor avant de dégoûter. Après 1 round supplémentaire, son camarade se lui present ainsi à l'arrière, éper honte. Des ordres (aux gardes de plus) survenant d'ici 105 rounds. Diffuse les statistiques de Gards classé 8308 page 232.

Dès qu'ils arrivent la nuit, les gardes se redressent. Les PJ sont escortés au manoir, et confiés à la bibliothèque s'ils viennent effectuer des recherches généalogiques (ce qui se déroule comme détaillé ci-dessus, toujours en présence des gardes). Ils viennent solliciter une entente d'un des frères, en revanche, on les précède de patrouille dans l'anti-chambre. Après une brève attente, on revient signaler aux visiteurs que Wendell von Spcier ne peut les recevoir, mais que Lucas s'en va bientôt leur parler.

La conversation peut prendre deux tournures. Si les PJ ont émis contre lui des éléments compromettants (suite aux armoiries de Walfier Schindl), les événements précèdent comme il se doit dans - Lucas démasqué ». Sinon, Lucas semble fort préoccupé. Les événements précèdent comme décrit dans - Lucas prend la tête ».

### Lucas démasqué

Si les PJ tiennent de la bouche de Schurz des faits compromettants qu'ils présentent à Lucas, celui-ci soupire en admettant le complot. « C'est vrai, je ne suis tout simplement pas fait pour une vie d'investisseur et de spéculer... » Il félicite les PJ d'avoir débrouillé le mystère et renvoie le père jusqu'à lui. Il raconte tout en détail, à commencer par sa rencontre avec le vampire en milieu de cailloux (il était vampire, très vraisemblablement), puis se voit d'imposer son fils dans sa cage du Sang en répétant de brèves remarques à son écoute. Il remarque que les PJ - et être notamment, en plus! - l'impressionnement d'avoir si vite percé à jour ses machinations. À moins d'y être contraint, il s'excuse pas le maître de Caspar Schindl cependant.



*« C'est vrai et s'est bien malheureusement. Sans le Croissant de l'Infernal... Oh, et puis à quel point je l'ai tué, et ay-je puis plus rien. »*

Puis il prend une expression normale.

*« Je ne puis vous dire à quel point je suis soulagé de pouvoir enfin m'épancher sur cette pénible affaire... Croquer-moi, les gens, s'il vous en passe... Si bizarres. Mais vous connaissez bien mon homme, n'est-ce pas? Mon père n'est à plus pour longtemps. Je doute même qu'il fasse la nuit, et avant demain, l'héritage sera transmis au fils aîné, comme je suis le cadet. Comment ai-je pu causer un plus grand mal? Car vous... je n'arrive plus à faire la part entre le bien et le mal... »*

Il lance un regard implorant aux PJ.

*« Vous avez fait preuve d'une résolution sans faille face à l'Infernal, je ne retournerai pas en ce cas votre filon moral. Alors, voilà... En cet instant même, mon frère et moi sommes dans votre mansarde pour y être tué par le vampire Wilhelm Hollenbach, j'ai pleuré un superbe drapeau dans le drapeau de Lauenbach et moi, il est donc inconnu et de son succès. Mon frère est quelquefois de ce, son accoutrement au point de ne pas qu'appréhender les robes. Alors, hommes d'honneur qui sont tout devant moi, voilà le cas de conscience que je vous amène : allons-nous épargner Lauenbach pour qu'il réponde ensuite au Pfeifferkopf d'une main de fer et grâce l'existence de dizaines de villageois et de leurs enfants? Ou l'abandonnons-nous à son sort, à une note dans le registre? Sachant que cela sera probablement de nombreuses vies? Je ne distingue plus le bien du mal, alors je me tourne vers vous pour prendre une décision impossible... »*

Avec un léger soupir, il balise les yeux.

*« En tant que tel, je ne suis plus du tout et qui est bien, je m'en souviens à votre égard, quelle qu'elle soit. Alors je vous en prie, réfléchissez. »*

Lucas comment effectivement à s'expliquer devant la décision des PJ. S'ils préferent l'inaction, Lauenbach manquera des mains de Wilhelm Hollenbach. Quant à celui-ci, il se redressera pas tout à fait lui-même après avoir bu le sang de sa victime et tombera à son tour sur une main des stryges qui le surveillent pour leur rituel sanguinaire des Mille Tournes (voir l'introduction de la campagne). Au moins, Lucas accorde à son père à la tête de la corbeille, les PJ sont infiniment que leurs parents sont bien en règle, se contentent tout ce qu'on leur avait confié comme amants et amoureux, et sont libres de reprendre leur cours.

Lucas éprouve toutefois le besoin de leur faire sentir qu'ils ne lui impliquent aucune appellation, et retourne aux Blauschitz de - les malheureux quelque peu quand ils quitteront le bouay. À cette fin, Schade les reconduit à la base de Pfeifferkopf et leur recommande de ne souffrir rien de votre l'affaire à lire qui vive et de recueillir le sang perdue de mort. Il les prévient aussi qu'il leur laissera généralement - les peu d'attention avant que les hommes ne commencent à agir... Cependant d'un bon sens de parole, les PJ disposent effectivement d'un conseil avant que les Blauschitz ne les prennent (généralement pour cible). Ils devraient donc qualifier Pfeifferkopf détestés et maudits, mais bien vivants.

Au cas où les PJ se débarrassent ou continuent pour le mariage de Lauenbach (la capture du vampire dans l'intrigue générale), ce qui revient essentiellement au même, Lucas insiste pour les accompagner et leur parler maintenant. Si les PJ refusent, il ne les guide pas sur les lieux où doit se dérouler le drame... Donc, refusez d'aider Lucas à affronter Wilhelm revient être facté à laisser Lauenbach mourir. Mais dans le premier cas, le jeune noble reverra au moins d'hommes en armes que possible au pied (et notamment Nerys, Schade, et de deux autres Blauschitz) puis conduira le groupe au manoir - mais pas avant que les PJ ne

récupèrent leurs armes et amulettes. Procéder aux événements détaillés dans « Le Portail de Mer ».

## Préparations vampiriques

Si les PJ ont conscience qu'ils vont vraisemblablement affronter un vampire dans le manoir, ils souhaitent prendre des précautions. Lucas peut leur proposer à chacun une digue d'argent et un collier de gousses d'all... Il n'a plus pas accès à du pain béni (quoique le pain a préoccupation tout abandonné pour suivre la Croisade de l'Infernal), et à des armes magiques.

## Lucas prend la tête

Cette section s'active soit en découvrant la vérité sur les nobles Hollenbach, soit en cherchant à convaincre avec Lucas sans avoir au préalable tenu d'éliminer le change contre lui en interrogant (et en blessant) Walther Schwan. Oh que l'entretien ait lieu, Lucas a l'air trouble et inquiet.

Il est en pleine crise de conscience. Il ne veut pas être responsable du trépas de son frère - le fils tragique de Casper l'a guidé de ses pulsions de violence. Mais pour autant, il ne veut pas désavouer que Lauenbach prouve le pouvoir sur le bon peuple de Pfeifferkopf. À cette fin, Lucas pense voir la solution, un compromis qui lui permette d'épargner son frère ainsi tout en débarrassant Pfeifferkopf du vampire (qu'il a lui-même introduit en ville) : lever une escouade d'hommes robustes et loyaux en armes pour aller tuer le vampire, récupérer Wilhelm Hollenbach au instant et sauver Lauenbach. Cela-ci bien sûr sera impliqué dans le culte du Sang et ses droits à hériter seront forcés. De coup, Lucas fera figure de héros aux yeux de la communauté, et héritera de tout. Reste une incertitude dans cette belle équation. L'impressionnement de vampire à se battre... Lucas pense que Wilhelm est loin d'avoir recouvert toutes ses forces, mais parviendrait-il pour autant à terrasser un vampire, même blessé...? Il écoute donc les PJ.

*« Je suis que récemment découvert que mon frère Lauenbach était impliqué dans un culte du Sang... En ce moment même, il se dirige vers le manoir familial, dans le jardin de Merse pour participer à quelque rituel rituel inconnu. Il n'est pas question que je laisse faire, naturellement, et je suis déterminé à prévenir les maux qui s'ensuivent pour Pfeifferkopf. J'ai discuté des problèmes avec Zacharias Lauer, qui m'assure qu'il peut le Blauschitz et le hall, sans aucun autre les seuls en ville à pouvoir intervenir à cet effet. Quelles que soient, j'accepterai une autre possible à Franz Gertrud... J'ignore combien d'individus compte ce culte, j'en ai donc besoin de toute l'aide possible. Les Blauschitz d'habitude détestés de Pfeifferkopf, je suis que quatre d'être eux sous le toit. Je suis un peu, accompagnant-moi au manoir pour mettre au moins à l'acte cette fois... Prévendez-vous les armes pour affronter Pfeifferkopf en ce temple laudable? »*

Les PJ ont donc la haute main, s'ils souhaitent négocier. Lucas est prêt à leur verser jusqu'à 10 ce pour leur assistance immédiate, avec à la clé un bonus de 50 ce pour celui qui abat le hall de Lauenbach. À ce moment Lucas, peut même cet - non - qui entraîne son frère sur les toits hautes des arts obscurs. En outre, s'ils se pas le lot par excellence des vaillants combattants qui de débarrasser le monde des autres maléfiques!

Si on le bombarde de questions sur la lignée Hollenbach, Lucas répondra simplement que le vampire est probablement le lointain descendant d'un escoupe de l'Infernal... Il n'en dira pas davantage dans les détails, ce que le temps presse. Il souligne que les PJ ont tout intérêt à partir au combat, étant donné leurs arrangements matrimoniaux, qu'ils vont découvrir le pays d'un praticien des arts obscurs et qu'en outre, le futur chef de Pfeifferkopf (qui-entraîne) sera leur obligé.

Si les PJ acceptent, leurs équipements leur sont revendus. Passez au « Portail de Morr ». En cas de refus, passez à « Point culminant amanté ».

**Lucas von Speier**

**Noble humain**

Jeune homme séduisant, il porte long ses cheveux blancs qui lui balancent les épaules, et arbore une fine barbe. Il a de beaux traits anatomiques bien dessinés, les yeux bleus et... un sourire engageant.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
45	28	35 (3)	34 (3)	28 (35)	35	35	46

**Compétences:** Charisma (Soc), Commandement (Soc), Connaître (Soc +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Équitation (Agg), Expression artistique (musicienne) (Soc), Langue (Intépré) (Int +10), Lire/Écrire (Int)

**Talents:** Éloquence, Éloquence, Intelligent, Intrigant, Maître (Armes d'acier), Sang-froid

**Combat:**

**Armures (équipement):** armure de mailles complète (Cte 3, bras 3, corps 3, jambas 3)

**Armes:** épée (1d10+2 ; rapide), dague d'argent (1d10), pistolet (1d11+5 ; portée 8/16 ; rechargement 2 actions complètes ; percutoire, peu fiable)

**Détails:**

Passé sur sa belle armure de mailles, Lucas porte un tibia bariolée sur ses armes de sa lignée. Il garde sa fine une boucle de 10 cm, un doigt une charnière d'une valeur égale (10 cc) et au cas où un collier d'or valant 25 cc. Il conserve ses bulles et sa poudre dans une crosse battant également ses flancs au combat.

**Le Portail de Morr**

À Pfingstfeld, le jardin de Morr se situe au nord du village, dans une clairière bordée au nord et à l'est par un petit ruisseau. Le colline a été défrichée pour y aménager la crypte des Von Speier. Tous les nobles y sont intradés des traditions locales ajoutées de la famille étant enterrés dans une pascalle gothique. Le portail est une belle pierre au relief assez exotisme dans une arche de pierre au remarquablement préservé. Le nom des Von Speier est chiseé dans le marbre du fronton.

Le crépuscule... Lucas distribue des torches à ses hommes les PJ, André Schick, Winold Old, deux autres Hanselha et Reinhardt Nepra. Puis Lucas ouvre et demande qui passe en premier.

L'ordre n'a pas d'importance. Si les PJ s'abandonnent du grandeur la tête, Nepra s'en charge. En dépit de son regard d'aigle et de ses airs déterminés, les PJ peuvent remarquer, au prix d'un test de Perception Asses facile (+10), qu'il tremble légèrement en s'avançant les premières dans l'obscurité. Si ce lui pose la question, le savoir français, il aime éprouver la moindre approximation sur ce qui les attend, mais en vérité il n'a toujours eu affaire qu'à des observations - ordinaires - jusqu'à présent. Il est fat et bien effrayé par la perspective de ce qu'il risque d'acquiesce de découvrir dans les entrailles obscures du mausolée.

Les PJ traversent une salle d'entrée tout floues aux deux parois incrustées de vitraux fantaisistes, occupées par les dispositions (construites de tables d'argentées) des illustres aïeux situés de leurs belles armures en soie de dévotion, leurs armes

**LE MAUSOLÉE DES VON SPEIER**



mailles encore serrées entre leurs doigts inertes, sur leur torse vif. L'atmosphère, sans et lourde, a une légère composante d'acidité. Seuls les bruits de pas de l'escalier troublent le silence de mort. Ceux qui balancent les yeux remarquent une zone dépressurisée, un centre, flaque de marbre... On y a apparemment trébuché un large objet tout récemment.

La salle vient abruptement leur offrir une deuxième arche dominant sur une voûte de marbre qui s'enfonce dans les ténébre. D'autres que l'éclatage des torches peinent à repousser... On ne distingue pas le mur opposé. Il s'est tout juste si les personnages discernent le voile qui maintient en relief les contours en cascade (au test de Perception révélant que certains d'entre elles semblent se mouvoir de leur propre chef... Le mot les s'écroule sans forme de chair-souris.) Au pied de l'escalier, seuls ceux qui ont le talent à saisir s'accroche les rebuts de Viton secouant si la torche est suffisamment éblouie de leurs yeux pour voir le sol, couvert d'une épaisse couche de poussière d'aragrite et si la pat de petites spirales éphémères, de ribambelles comprimées de jus et plusieurs faibles senteurs. La scène n'a ni bruyant et lumineuse pour dissiper les ténébre d'un corridor qui pourrait croire à l'abandon, s'écroule des comprimes de jus.

- *N'avez pas peur* -, chuchote Lucas. - *Cette salle est simplement à l'abandonnement de vos ancêtres ainsi qu'on se les dispose dans les années que nous vivons de longer. Si Reinhardt et son ami sont là, ils sont froids comme du marbre! La crypte n'a d'autre issue que celle que nous venons d'impressionner pour entrer...*

L'escalier descend, les torches illuminent à peine la salle. Le sol est jonché de cadavres d'aragrite écrasés dans, dans une poche. Face aux marches, une table supporte la forme de Reinhardt von Speier qui présente au cas deux petits trous d'œil sur le sang. Derrière lui, Wilhelm Hohenbach a les lèvres et le menton déformés de sang de la victime. La lamelle le fait perfolier de colère, avant qu'il ne se redresse de toute sa taille (plus d'un mètre quatre-vingt).

« Me eslád ándú tréúf », lâché-t-il sur le ton de la révélation. « Tous êtes tous professeurs, ce n'est pas un simple scribe qui vous écrit devant vous, mais les *Dragons de Sang*, maître de la Lame et du Corps, dont les personnes mortelles ne le croient à peine. Attendez-vous à une riposte et plus... »

Ce étant, il conjure discrètement les éléments Von Speier de se redresser de leurs sièges pour prendre ses ennemis à revers (voir les statistiques des Combats dans *RJ04E*, page 229). Derrière les PJ résonnent des craquements d'ossements et des craquements de coques de mailles (mais que les morts se relèvent pour le bataille finale.

« *Comprenez les oreilles pour ne pas être aveuglés !*, braille la lame. « *Et si tu es fier/te d'être armé !* »

### Wilhelm Hollenbach

#### Vampire Dragon de Sang

Derrière rejette de la lignée des Hollenbach, Wilhelm n'a d'instinct que pour les arts de la guerre, et s'attache à affiner chaque nuit ses talents. Pris récemment à parti par des stryges sans cause apparente, il a réussi à les repousser mais fut gravement blessé. Leur von Speier l'a aidé à survivre en lui apportant soigneusement des lèches à riper de leur sang, afin qu'il accouche assez de forces pour fuir. Pour de plus amples informations sur les vampires, voir *Les Mémoires de la Nuit*.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
89	59	00 (00)	06 (06)	47(57)	40	09	45



**Compétences:** Charisme (Soe), Commandement (Soe +10), Contrainte (Soe), Connaissances académiques (généraliste/historique), Histoire, stratégie/méthode (Cet), Connaissances générales (Électronie, Empire, vampires) (Int), Équitation (Ag +10), Escalade (F), Esquive (Ag +10), Évaluation (Int), Fossile (Int), Intimidation (Soe), Langue (occultisme, religieux, divin) (Cet), Perception (Cet), Sens de la ruse (Int), Tactique (Soe)

**Talents:** Coupes assassins, Coupes précis, Coupes puissantes (Débarquement, Maître larmes de comble, Armes lourdes) Parade d'acier

**Traits:** Armes naturelles (crocs, griffes), Dons du sang (Apparence humaine, culture de l'âme, microconscience, maîtrise des vagues, vampirisme), Hébergement, Mort-vivant, Préférence imprévisible, Sens aiguës, Vision nocturne

Une créature dotée de ce trait est si grande et si forte que ses attaques sont incroyablement difficiles à parer. Ses adversaires subissent donc un malus de -50 aux tentatives de parade.

**Combat**

**Attaques:** 3; **Points de Vie:** 1; **Mouvement:** 5 (6); **Points de Mévement:** 21

**Magie:** 1

**Armes (diversité):** armure de plaques complète endommagée (Int -5, hms à, corps 3, lames 4)

**Armes:** crocs (d10+7) ; valeur de critique +1; griffes (d10+7) ; valeur de critique +1; Poissance imprévisible

**Définitions**

A part son antique armure faste hennée et ses habits pourpoint, Wilhelm n'a rien.

#### Développement

À ce stade, Wilhelm apparaît sa véritable apparence de vampire et les PJ doivent réaliser des tests de Pense. Nepe dénonce et ceux être sûr-avant tout la bataille, ne seront à rien. Si les PJ n'agissent pas, les deux Hraasbur fondent sur le vampire (utilise les statistiques des Hommes de main dans *RJ04E*, page 252). Wilhelm être agresseur le premier coup, abaisse l'un de ses adversaires puis lui sur tous deux avec la lame d'acier. Il se penche momentanément pour passer l'autre épée puis se redresser face à l'ennemi. Il s'en prend à l'un des hommes au hasard. Son but n'est pas forcément de tuer les ennemis mais plutôt de fuir. Ses arts de brèche n'étaient pas autre chose que cela... Il a reçu assez de forces pour opposer une résistance honorable à ses adversaires, seulement ses ressources demeurent limitées.

Entre les huit Von Speier morts-vivants derrière eux et le Dragon de Sang devant eux, les PJ devraient avoir fort à faire... Le combat se poursuit jusqu'à ce que Wilhelm ou l'un des PJ réalise un coup critique, ou bien jusqu'à ce que le vampire ait réussi à prendre la lame. Du haut de la voûte, huit stryges s'abatent alors sur l'ennemi. Quatre d'entre eux prennent Wilhelm à parti, l'autre moitié attaque le groupe. Leur but n'est pas non plus forcément de tuer, de mutiler ou même de blesser, mais de s'enfuir à leur tour. Dans la confusion qui règne en ces lieux, voilà une tactique qui devrait être rapidement couronnée de succès. En moins de 5 rounds, les stryges auront pris la lame en empoignant un Wilhelm ébranlé, laissant derrière eux des PJ épuisés, égarés mais bien en vie.

Pour plus de détails sur la façon de jouer cette scène, voir *Le Jugement du combat*.

#### Les vampires stryges

Les vampires stryges sont des créatures Srocos de la nuit.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
58	28	59 (50)	05 (05)	69	49	02	28

**Compétences:** Commandement (Soz), Connaissance préfabriqué (Inspire) (Int), Dissimulation (Ag +30), Espiègre (Ag), Frontalier (Int), Langue Orléanaise, négociant (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (Int), Torture (Soz)

**Talents:** Camouflage passif, Crues puissantes, Fréquence  
**Traite:** Armes nouvelles (Coos), griffes, Donne du sang (malédiction des vampires, administrateur), Malédiction en chauve-souris, vampirisme, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguë, Vision nocturne

**Combat**  
**Attaque:** 2, **Mouvement:** 2, **Points de Blessures:** 24  
**Magie:** 1  
**Armes:** griffes (1d10+6), coos (1d10+6)

**Dotations**  
 Les vampires stryges n'ont rien que leur kouran.

**Vampirisme**  
 Les vampires stryges peuvent boire le sang à l'aide de leurs coos. S'ils infligent au moins un point de Blessures au cours de la lutte, leur victime perd aussi 1d10 point de caractéristique de Force. Si elle survit en revanche, elle regagnera 1 point de Force à chaque heure.

### Transformation en chauve-souris

La transformation d'un stryge en chauve-souris compte pour une demi-action, et il y gagne les caractéristiques, compétences, talents et traits de sa nouvelle incarnation – tout en conservant ses intelligences, sa Force Mentale, ses points de Blessures, sa Magie et ses points de Vie, ainsi que tous ses précédents compétences, talents et traits. Toutes les armes, armures et dotations sont absorbées par la métamorphose ou transportées jusqu'à ce qu'il recouvre son apparence antérieure. Le vampire peut conserver cette forme aussi qu'il le souhaite. Retrouver son apparence de vampire demandera une demi-action supplémentaire.

### Caractéristiques

CE	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soz
53	0	31 (35)	50 (54)	34	45	82	25

**Compétences:** Espiègre (Ag), Perception (Int +30)  
**Talents:** Crues puissantes  
**Traite:** Armes nouvelles (Int), Effrayant, Mort-vivant, Sens aigü, Sens aiguë, Vol  
 Les chauve-souris peuvent voler – dans le noir complet, jusqu'à un rayon de leurs ailes. Mais en compagnie, tout personnage à portée de vue délocalisation pourra capter leurs silhouettes grâce à un test de Perception réussi.

**Attaque:** 2, **Mouvement:** 4, vol 8, **Points de Blessures:** 24  
**Magie:** 1  
**Armes:** dents (1d10+0)

### Le jugement du combat

Ces affrontements cadrent en difficile à gérer dans le meilleur des cas. Des lancers de dés action-pas-action, coup-pas-coup, devraient être réservés aux PJ et à leurs adversaires seulement. S'ils ont pas à décider le combat contre – même narrative – si vous le souhaitez. Ce lien se déroule dès de tout... Après tout, dans les premières heures infortunées de la mort de vos Strigé qu'ils ont clairement chèrement des tentes (qui sont très bien pu voler à terre dans le ciel), tout peut des dizaines de milliards de dollars d'acier et de centaines d'éléphants. Vous pouvez aussi révéler par la suite qui aura survécu ou pas, afin de mieux intégrer la surprise, une fois que les stryges auront disparu et que les armes auront cessé de parler et le silence reprenant ses droits.



La tactique qu'observent dans ses grandes lignes les PJ est comme suit: Schade organise un mouvement de repli constant contre les Von Spier, évitant dans la mesure du possible tout affrontement direct avec Wilhelm, Wendell, qui a un instinct de conservation en forme, n'hésite pas à fuir sur le vampire. Pendant toute la nuit, Nejo reste comme paralyté, sans réaction. Il est subitement étonné alors peu après les deux Blessures. Hélas de s'arrêter. Lucas se joint à Wendell contre Wilhelm. Presque étonné, Lennarth expire sur la chaise en pierre (à table de préparation des cadavres) à un moment de 1d10 rounds – à moins que quelqu'un ne le réveille avant cela et réveille un test de Voler assez difficile (40).

Tous les PJ sont susceptibles (et très vulnérables) dans l'espace restreint de ce caveau sans Wilhelm, que les stryges comportent dans leur fuite. Lorsque le vampire semble dans l'inconscience, les Von Spier sont-ils continuent la lutte pendant 1d5 rounds (arrachant les PJ de leur coos sans), puis s'effondrent, inertes. Le cri réplé des stryges et de leur proie devrait signaler la fin des hostilités.

### Point culminant annulé?

Si les PJ refusent d'aider Lucas, ils sont punis. Au Niveau Mental à la limite de la nuit. Ne sachant pas sa dévotion, le jeune noble est réveillé à l'aide jusqu'au bout sans leur concours. Quelques heures plus tard, des barbares à glacer les sangs défilent, résolvant à travers toute la ville. Alors, les PJ qui sont en trouble de la taverna découvrent un horrible spectacle: la dépouille de Lucas von Spier, gisant sur la route. Une trainée de sang file vers le jardin de Mör (générallement blessé en affrontant Wilhelm, Lucas a rampé jusqu'à dans une tentative désespérée d'être secouru). Une passoire d'aspect banal – celle qui a probablement passé ces barbares – s'est détachée de frayer à quelques pas de

pour permettre au garçon de connaître son apostrophe, la seule façon pour Karl de devenir le Champion de la Nuit, c'est d'acquiescer le Daisier de Sang de la part des cinq lignées majeures, combinant ainsi leurs fluides vitaux dans son jeune corps et transmettant la malédiction qui pèse sur tous les vampires.

Orelck est certain que deux représentants de chaque lignée seront présents sur la terre sacrée où le Altair de Jhall sera. Bien sûr, pour lui, il Prévoit que ceux des Dragons de Sang, Gémeaux ou Chimères, Orelck est parvenu à enrôler un Dragon de Sang et à le faire succéder à Kléber pour y atteindre le rituel.

Tout ce dont Orelck a besoin désormais, c'est du garçon, et le plus tôt possible. Orelck entend l'influence que le Chaos peut avoir sur l'Humanité, et plutôt que de laisser les Possesseurs de la Corruption s'emparer de lui et en faire leur colonne, empêchant ainsi l'accomplissement des prophéties, il entend bien intervenir en l'enlevant dans le campement des membres de la Croisade et en l'emmenant jusqu'à Kléber. Le garçon est malheureusement bien protégé et Orelck s'efforce de rassembler une légion de gnomes et de autres sans repes pour attaquer le camp tandis qu'il y prendra ce qu'il convoite. Ayant obtenu le Dragon de Sang, l'écuyer de l'attaque est prêt.

l'aide des divers facteurs, et à tenter de calmer le jeu en exposant sans fautes après l'autre les vagues d'humains-bêtes.

Le lendemain matin, les attaques s'arrêtent et ils reçoivent l'aide de nombreux tritons. Les humains ne leur étant d'aucune utilité, ils les tuent rapidement, concordant les PJ et les autres survivants. Selon la façon dont les personnages se sont comportés vis-à-vis de l'elfe après et lors du siège de l'Autberge, ses congénères seront peut-être prêts à parler et, il s'est le cas, les PJ apprendront que ce groupe de chasseurs a l'intention de se rendre au campement de la Croisade pour découvrir quel est ce garçon et pourquoi cette foule craint ainsi le pays.

En supposant que les PJ accompagnent les elfes, ils atteignent le campement sans trop de problèmes, mais il devient vite évident que ces derniers ont l'intention d'éliminer le garçon de peur que son influence ne provoque de graves troubles non seulement dans le Vieux Monde, mais dans le monde tout entier. Les PJ doivent décider s'ils avertissent les elfes, avertissent le garçon, respectent les souhaits de ceux qui les ont engagés ou généralement simplement leur échappent. Ils n'ont pas beaucoup de temps pour en débattre, car une fois le soleil couché, Orelck et ses troupes fondent sur la Croisade dans l'intention de massacrer les adhérents et de prendre le garçon vivant.

L'aventure se termine juste après cette intense bataille, quand les PJ se voient accorder une audience avec Karl, et tombent probablement sous son charme...

## Trame de l'aventure

Depuis que les personnages joueurs ont quitté Marienburg, ils ont traversé le pays pour traverser la Croisade. Néanmoins la fin n'est pas du tout trop difficile, mais les attaques de bandits, la dispersion d'un posséder et une effroyable rencontre avec d'effrayants morts-vivants les ont ralentis, les forçant sans doute à former à l'avenir pour s'échapper et prendre un peu de repos. Traverser un village sûr est un véritable défi, car la Croisade est déjà passée par les lieux traversés par les PJ, et (même) ne sont pas en état d'accueillir des voyageurs. Les PJ continuent donc leur route jusqu'à ce qu'ils finissent par quitter les champs verdoyants et les bosquets occasionnels pour pénétrer dans l'obscurité et solitaire Drakowald. Hélas, même, une fois entrés dans la forêt, ils trouvent la Pape du Malocconner, un relais de coches solidement fortifié qui devient bientôt visible aux plus fines oreilles et aux regards de fantômes les plus déchaînés. Il semble cependant que les PJ soient considérés à être toujours dévies dans leurs attentes, car ce sanctuaire est vide et abandonné, et ils n'y trouvent aucun signe du passage de la Croisade.

Devant la perspective d'une tempête imminente et de la tombée de la nuit dans ce bois à la sinistre réputation, les PJ se bercent sans doute pour leurs bras pleins et se protègent de la pluie dans l'Autberge abandonnée. Mais s'ils s'attendent à passer une nuit tranquille, ils vont vite déchanter. Peu après être arrivés sur place, ils sont réveillés par le père Johannes et sa suite, un jeune scribe du nom de Nils et un duo de Possessionnaires. La tension monte quand Johannes soupçonne les PJ d'être des bandits.

Comme s'il ne leur suffisait pas de devoir gérer un père trompeur et cupide, les PJ risquent de trouver en explorant l'endroit un elfe sylvain caché, seul survivant d'un groupe tribal attaqué par des humains-bêtes tandis qu'il servait d'une cérémonie dans la forêt de Landerbar. Hélas et affaibli, l'elfe sylvain guide ses intentions pour lui, se contentant d'observer un instant les PJ. Avant que les personnages ne puissent décider ce qu'ils font ou la suite, une bande de mutants affamés, cachés dans le bois de l'Autberge, émerge en quête de nourriture. La situation risque de tourner au vinaigre quand les PJ, le père, ses hommes et l'elfe sylvain se disputent au sujet de ce qu'ils doivent faire des mutants.

Soudain, le cas d'un humain-bête se révèle dans la forêt. Les personnages passent le reste de la nuit à défendre leurs vies avec

## Accroches d'aventure

Les personnages joueurs devraient désormais avoir diverses motivations qui les impliquent dans l'aventure, en fonction de l'identité de leur employeur. Si les PJ ont joué le Chapitre II, ils n'ont pas eu la chance de retrouver leur maître (ou leur maîtresse), leur motivation et leur âme, dévies à la fin du Chapitre I, devaient être intactes. Si vous utilisez vos propres idées d'aventure, les PJ ont également des raisons de suivre la Croisade s'ils ont survécu au précédent chapitre.

La Trame de l'aventure montre bien que ce chapitre est étroitement relié aux événements du précédent et de celui qui s'en suit. Par conséquent, il faut un peu plus de finesse pour détacher ce scénario de la campagne si vous désirez le faire jouer en tant qu'aventure indépendante. Cela peut s'avérer difficile, mais pas impossible. Les personnages peuvent se retrouver impliqués dans l'Autberge quand ils tombent sur la Pape du Malocconner à l'entrée de la Drakowald alors qu'ils cherchent un endroit où coucher pendant un autre voyage, et se retrouvent mêlés à l'histoire par les diverses factions. Au fil du développement de l'aventure, les PJ peuvent tenter d'attirer Karl, combattre pour le défendre, etc., tandis que leurs motivations se cristallisent à partir de ce qu'ils apprennent.

## Personnages remplaçants

Si certains PJ manquent au Chapitre II, vous pouvez facilement introduire des personnages remplaçants à la Pape du Malocconner. Il peut s'agir d'autres voyageurs qui sont arrivés par hasard dans cet endroit, il suffit qu'ils ne s'y soient inscrits en cherchant un aubé. Sinon, vous pouvez remplacer l'un des Possessionnaires qui accompagnent le père Johannes par des PJ intéressés vers l'Autberge. Les personnages qui manquent plus tard lors de l'aventure peuvent être remplacés par des individus du campement de Karl sous le charme de Karl. Cette méthode très pratique permet de justifier les événements qui s'en suivent au Chapitre IV.

## La Drakwald

La réputation de forêt hantée ou maudite que traîne la Drakwald est tout à fait justifiée. La forêt abrite des bestiaires-féroces, des mutants, des poisons-terribles et plus encore, car ce sont les individus sains d'esprit qui ont passé sous ses branches contournées, préférant connaître ses profondeurs pour passer par des régions plus sûres. La Drakwald pourrait certes être le cadre d'intrigues

très intéressantes et quêtes amusantes, mais dans le cadre de ce scénario, les PJ ne font que la traverser pour se rendre à Altdorf, et la route plus fastidieuse de la forêt devient surtout servie à colorer une ambiance sinistre permettant aux PJ de comprendre pourquoi c'est une bonne idée de se réfugier à la Reye du Montsouverain. Le Chapitre V : Les métamorphoses de la ville Hahn contient bien plus d'informations sur la Drakwald et, si nécessaire, c'est à ce chapitre qu'il faut vous référer pour les rencontres aléatoires, les détails et autres curiosités.

### RENCONTRES DANS LA DRAKWALD

- Mais pouvez vous inspirer de ces rencontres pour élaborer vos propres rencontres de combat et d'interprétation tandis que les PJ voyagent en Drakwald. Même si vous ne les jouez pas, le simple fait de les rencontrer en passant aide à installer une atmosphère.
- Un groupe de pillards déguisés voyage à genoux depuis Altdorf. Ils demandent l'aumône.
  - Une caravane marchande lourdement armée est arrêtée sur la frontière. La moitié des occupants sont morts, leur cargaison a disparu.
  - Des allumeurs d'Écluse se trouvent parmi les arbres. Ils sont responsables de les voir disparaître et elles s'embrasent si on s'en approche. Il s'agit des mutants qui font leur apparition plus tard.
  - Six chevaliers allégués ont saigné à sang sur la forêt. Le sanglier se rue sur les PJ. Les bon-à-tout combattent et les PJ essouffent de les aider ou tentent de garder le sanglier pour eux.
  - Un groupe de six hérétiques valétards s'approche sur la route. Ils portent Valon pour un dieu. Ils offrent des pamphlets, puis exigent une offrande d'une couronne par PJ. Si les PJ refusent, ils se battent pour l'obtenir. Ils s'effondrent cependant au premier sang.
  - Les PJ trouvent un groupe d'émigrants accompagnés des villageois jusqu'à Middelheim (voir *En passant par la Drakwald*, dans *WZM*, page 234).

## PREMIÈRE PARTIE: DES MURMURES DANS LES TÉNÉBRES

L'aventure commence un jour ou deux après les événements du Chapitre II : Une nuit trouble, les personnages suivent le village de la Croisade. Au soir des traces du passage de la foule partent. Ce qu'on remarque au premier, c'est l'odeur : racornies, rancieuses, poissées et plus d'un cadavre jonche le sol pétrifié, témoignage de l'effort épuisant de la marche humaine. Le terrain marécageux des marais de Middelheim finit toujours la place à l'atmosphère sombre et menaçante de la Drakwald. À travers les arbres, les PJ voient un faon égaré qui déballe à une vitesse effrayante dans le ciel, faisant pleurer les enfants et poignant le Hérosisme d'une curieuse couleur verte. Si les personnages continuent leur route, ils arrivent bientôt en vue de la Reye du Montsouverain.

Endberg est l'une des habitations fortifiées qui entourent les campements de colons en tant que relais sûrs le long de la route d'Altdorf. C'est un bâtiment trapu et imposant dont les murs blancs à la chaux sont couverts de compartiments colorés et de tours aux quatre coins. Le portail principal est lui aussi renforcé et garni de lourdes portes de bois. Les PJ voient que celui-ci est gardé soigneusement et qu'un garde hantise au pied des tours. À cette heure de jour, voilà qui est bien inhabituel.

Faites effrayer aux PJ des traits de Perception. Avec l'indice 4+100, avec un degré de réussite, ils remarquent un grand nombre d'impressionnables du pays, de soldats et de roues de chariots provenant des portes. S'ils obtiennent deux degrés de réussite, ils se rendent compte que les traces se dirigent vers Altdorf. Avec trois degrés, ils découvrent un pamphlet froissé (voir aide de jeu 6).

Les appels en direction du relais de route se fontent au silence, et au lieu d'un moment, il paraît isolé et qu'il n'y a personne là. L'air est entièrement désert, mais on n'y trouve aucun signe de violence. C'est comme si tout le monde avait disparu en un instant, mais il n'est pas le cas. L'endroit a été méticuleusement vidé de toute nourriture et provision. Dans notre scénario, les PJ se trouvent que quelques objets personnels, chaînes, épingles à cheveux, pipes, livres, pamphlets, objets, mais rien qui ait la moindre valeur réelle.

### Aperçu général

La Reye du Montsouverain est un relais de route typique de ceux qu'on trouve dans l'Empire. Il est composé de quatre murs qui encourent l'endberg en elle-même et l'extérieur. Les murs mesurent près de 4,50 mètres de haut et sont couverts de colombes et équipés d'un réseau complexe de tours pour les gardes. Aux coins, il y a les murs se rejoignent, se trouvent d'étranges tours qui s'élèvent à 2,50 mètres au-dessus des murs. Ces tours comportent plusieurs étages reliés par un escalier central ou spiralé, et de l'intérieur, on a un excellent point d'observation sur la forêt par des meurtrières en forme de croissants. Escalader les murs extérieurs sans corde ni grappin nécessite un test d'Escalade Difficile (1-20).

### Zones importantes

La Reye du Montsouverain est composée des zones suivantes.

#### Portail

La seule façon d'accéder à la route, à l'Écluse et à l'Endberg, c'est de passer par le portail qui fait face à la route. Les deux portes de bois renforcées sont flanquées de deux autres tours à peu près de la taille de celles des coins. Elles sont elles aussi garnies de meurtrières dotant sur la route et protégeant ceux qui les occupent. Les portes sont hautes et font au moins quatre fois plus pour les relever. On peut laisser retomber une lourde barre de bois sur des crochets pour les maintenir fermées.

Il est possible d'ouvrir de force ces portes en obtenant un degré de réussite sur un test de Force Très Difficile (3-20). On peut utiliser les portes. Elles ont un bonus d'Endurance de 7 et 24 points de blessures.

Le tour central contient une salle de garde meublée de quelques chaises et d'une table. On n'y trouve ni armes ni munitions, mais une cloche de bois à moitié vide est posée sur la petite table.

**La cour**

Cette zone est constituée de terre battue possiblement. La porte de l'aulberg se trouve droit devant. L'encadrement au-dessus de la porte, représentant une faux posée sur une gerbe de blé, grince de manière sinistre en oscillant au vent qui fraîchit. Une aide du bâtiment rempli tout le côté droit de la cour. Le bâtiment à deux étages de l'écurie est situé à gauche, les latrines se trouvant juste à côté (N°1) elles s'apparaissent pas sur le plan.

L'encadrement de la Croisade de l'Enfant, un symbole grossier représentant un marteau entouré d'un cœur brûlant, a été tracé avec de la boue sur le mur de l'aulberg.

**L'écurie**

On trouve une pièce où sont remises les selles, avec de place pour un cochon et des bœufs pour donner chevaux au rez-de-chaussée. L'ébage comprend une armoire et un grenier à foin. Un trou carré est pratiqué pour accéder au rez-de-chaussée, et côté ouest, on trouve une porte ainsi qu'une fenêtre permettant de laisser la paille. L'encadrement a été dévotiel à l'exception de quelques fleurons et ballifs. Il n'y a pas de foin dans le grenier à foin.

**L'aide**

Une aile assez large pour un cochon même de la cour au jardin des cuisines. Aucune fenêtre ne donne dehors.

**Le jardin des cuisines**

Un jardin propre mais entièrement vide; on n'y a pas laissé la moindre carotte, le moindre petit pois. On trouve des ruches d'abeilles et un four à pain à droite de la porte de l'arrière-cuisine, une charrette brisée d'un côté et une tour maële d'un escalier en spirale montant aux vergers à un coin. Un puits semi-circulaire dégage de la terre extérieure fertile. Quelques chats pourrissent de pathétiques matrassements près de la porte de la cuisine, affaiblis.

Il y a sous le mur un tunnel secret qui débouche dans le puits, mais il ne mesure que 3,60 mètres de profondeur et le conduit au puits est très sinueux. Si un personnage descend - un test d'Escalade *Assez difficile* (4-10) - et fouille le puits, il peut découvrir l'entrée

du tunnel en révisant un test de Fouille Difficile (4-20). Personne n'est là que se cachent les rats (voir Encadrement 2) et qu'un personnage entreprenant qui découvrirait le tunnel pourrait bien avoir une surprise fâcheuse arrivant au bas. Le tunnel mène sous l'aulberg et continuer son chemin vers l'est avant de déboucher à la surface dans une fosse habilement dissimulée remplie de dix centimètres d'eau saumâtre.

**Le rez-de-chaussée**

Le bar est une longue pièce basse pourvue d'un long comptoir adressé au mur du fond et de deux grandes chaises. La pièce contient des tables, des chaises et des bancs, et le sol est couvert de joncs. Derrière le bar se trouvent des barreaux destinés à accueillir de gros morceaux de bois, mais aucun morceau. Il reste des bûches brûlantes dans les deux éaves. Des assiettes sales couvertes de monnaies sont posées sur les tables et un ballot et un sac sont restés en plein milieu de la pièce. On trouve aussi d'appétissantes garnitures des pamphlets grossièrement imprimés (table de jeu 6) proclamant : « Et un enfant guidé vers par ». Ils portent l'encadrement de la Croisade et un appelant aux filles pour qu'elles rejoignent les Disciples de l'Enfant, le seul vrai culte de Sigmar.

La cuisine et l'arrière-cuisine sont vastes et bien ordonnées, mais elles ont été entièrement dévotielles. Il n'y manque pas que la nourriture, la farine et le saindoux, mais aussi les poêles, les casseroles, les fourchettes et les couteaux; on a remplacé tout ce qui n'était pas trop encombrant. Sous l'arrière-cuisine, le cellier comporte trois pièces, toutes vides à l'exception de quelques outils et de dévotionnelles saisonnières pour l'année d'attente elles.

Les appartements de l'aulberg sont situés dans une pièce joignant la cuisine. Cette chambre contient une table, deux chaises, un grand lit dégrangé, une table de chevet, une garde-robe vide, un tapis, une cheminée et une fenêtre donnant sur le jardin de derrière. Sur la table de chevet, sous un pamphlet des « Disciples de l'Enfant », se trouve une épouvantable pipe en laque de bois bien vieillie. C'est un véritable plaisir que de la fumer. Le propriétaire de la pipe apparaît plus tard.

**LA PAYE DU MOISSONNEUR**

1 : 1 cm  
2 : 2 cm  
3 : 3 cm  
4 : 4 cm  
5 : 5 cm  
6 : 6 cm  
7 : 7 cm  
8 : 8 cm  
9 : 9 cm  
10 : 10 cm  
11 : 11 cm  
12 : 12 cm  
13 : 13 cm  
14 : 14 cm  
15 : 15 cm  
16 : 16 cm  
17 : 17 cm  
18 : 18 cm

- LEGÈNDE**
- 1 - Puits
  - 2 - Jardin des cuisines
  - 3 - Arrière-cuisine
  - 4 - Cuisine
  - 5 - Bar
  - 6 - Table à manger privée
  - 7 - Latrin des toilettes
  - 8 - Écurie
  - 9 - Salle de garde
  - 10 - Ruches
  - 11 - Ruches de nouvelles ruches
  - 12 - Ruches d'abeilles
  - 13 - Charrette privée
  - 14 - Appartements des soldats
  - 15 - Armoire
  - 16 - Grenier à foin
  - 17 - Salle commune



REZ-DE-CHAUSSÉE



ÉTAGE



CELLIER



VUE DE FACE

Trois salles à manger privées sont situées le long d'un couloir reliant du bar. Chacune est dotée d'une longue table et de chaises. La plus grande pièce comporte une table plus imposante.

**L'Étage**

À l'étage, on trouve quinze chambres à louer, depuis les plus petites et bon marché jusqu'à la pièce luxueuse, ainsi que celle qui sert de caserne à la garnison de soldats affectés à la protection de l'auberge. Toutes les conversations ont été surveillées des lits et les armes et armures des soldats ont disparu.

**Événements**

Laissez les joueurs effectuer une feuille rapide de l'événement pour se rendre compte qu'elle est bien vide (ou presque).

**Événement 1 : Un invité qui tombe à pic**

Peu après l'arrivée des personnages, mais après qu'ils ont eu assez de temps pour bien feuilleter le livre du coche, d'autres héros arrivent. Laissez les personnages effectuer des tests de **Perception** pour détecter le bruit du coche qui s'approche. La difficulté est **Moyenne (40)** s'ils sont à l'intérieur et **Difficile (400)** s'ils sont à l'extérieur. Quarante tours après ce test, le coche arrive : les personnages ont donc ce laps de temps pour se préparer à la venue du nouveau visiteur.

La première priorité est sans doute de fermer les portes. La tâche n'est pas facile, nécessitant quatre heures force – deux pour chaque porte – et peut-être des outils. Chaque personnage supplémentaire ajoutant ses points à la tâche réussit comme double d'un round.

Quand le coche est à six rounds de l'auberge, les PJ qui se trouvent dans les toits ou ont un bon point d'observation sur la route voient un bel atelage tiré par six chevaux arrivés de la direction de Gooten, une petite ville située à plusieurs kilomètres sur la route du sud-ouest. Les personnages ont droit à un autre test de **Perception** pour remarquer quelques détails. À chaque round qui passe jusqu'à l'arrivée du coche, permettez-leur d'effectuer un nouveau test s'ils le désirent. Chaque degré de réussite révèle l'un des détails suivants.

- Le coche est particulièrement beau, tout en bois recouvert de laque sombre et orné de volutes d'or, et tiré par six chevaux noirs. Ses roulements sont polis et brillent dans la lumière qui s'échappe peu à peu.
- Il y a un gros coffre au sommet du coche.
- Deux gardes en livrée noir et blanc sont assis sur le siège du coche.
- Un médaillon orné représentant la croix à deux queues orne la porte du coche.

**Gérer le coche**

Les gardes, des Portenarriens nommés Klaus et Ernst, s'attendent à ce que les portes soient fermées puisque c'est l'habitude des relais de coches. Si les portes sont ouvertes, ils deviennent suspicieux et tiennent leurs armes. Ernst note près du véhicule tandis que Klaus s'occupe prudemment pour voir s'il y a quelqu'un. Si les personnages se montrent, Klaus les interroge immédiatement, leur demandant ce qu'ils font ici, ce qui est arrivé aux propriétaires, etc. Si les personnages expliquent ce qui devrait suivre aux yeux, ils peuvent tenter un test de **Charisme Asses facile (400)** pour apaiser le Portenarrien. En cas d'échec, un test, Klaus soupçonne les PJ de préparer un mauvais coup et bat en retraite dans le coche pour faire son rapport à son maître. Le père Johannes reconnaît une

voiture précipitée et l'atelage se précipite jusqu'au village le plus proche pour rapporter ce qu'il pense pour un acte de banditisme.

Si les PJ parviennent à fermer la porte, Klaus tire les rênes et Ernst appelle la troupe, exigeant le droit d'entrée pour son maître, le père Johannes Seibold, honorable père de Sigmar.

Si les PJ survivent simplement les portes sans discussion ni questions, les Portenarriens font claquer les rênes et entrent dans le tour sans le moindre soupçon. Si les personnages habitent plus d'un round ou deux, les gardes descendent rapidement. Un d'eux peut se pencher à l'intérieur du coche pour éventuellement quelques instants avec les occupants, puis sortir de nouveau après avoir les portes. Les deux Portenarriens tirent ses armes et se préparent au combat. Les personnages qui ouvrent les portes voient le coche s'avancer, mais les gardes sont soupçonneux et hostiles, ce qui impose un malus de -30 à tous les tests de **Charisme** effectués pour négocier avec les Portenarriens.

Toute demande de paiement ou autre type de conversation suscite une réaction hostile et un malus de -30 aux tests de **Charisme**. Si les PJ demandent de l'argent pour offrir un abri au prêtre, les Portenarriens deviennent furieux et des questions indignées se font entendre depuis l'intérieur du coche. Les Portenarriens exigent qu'on les laisse entrer, affirmant qu'en tant que citoyens de l'Empire, les PJ se doivent d'offrir refuge à ses prêtres. Si les PJ persistent dans leur refus, ils paient finalement à contrecœur. Se retrouver en prison n'est pas le bon milieu de la **Darkwood** est très terrifiant.

Si on ne les laisse pas entrer ou si les PJ demandent une somme impossible, les gardes soupçonnent l'auberge d'être tombée aux mains de bandits. Ils font sortir leurs arcs et commencent à tirer la mitraille expédier les brigands de ce lieu. Au bout de 10-15 heures, une patrouille de dix gardes arrive en compagnie du coche et de ses occupants pour mettre cette dernière à l'échec (utilisez le profil des Gardes, page 212 de **MDM**).

Les personnages qui se cachent pour éviter d'attirer l'attention restent également les gardes soupçonneux. Le coche fait quelques arrêts quelques minutes de discussion privée, puis se dirige vers le prochain village, où ses occupants livrent une mitraille pour expédier sur l'auberge. La mitraille arrive au bout de 10-15 heures, composée de dix gardes, des deux Portenarriens, six prêtres et de ses acolytes.

**Le père Johannes et sa suite**

Quand le coche entre dans la cour, il s'arrête une fois à l'intérieur. Les Portenarriens marchent pied à terre et ouvrent la porte du coche. Nils, jeune acolyte déchaîné, se voit. Il place un tapis épais devant la porte du véhicule et maintient la porte ouverte pour un prêtre particulièrement gras, le père Johannes.

Le père Johannes commence immédiatement à donner des ordres aux PJ, supposant qu'il s'agit des domestiques de l'auberge, tandis que Nils descend un énorme panier d'œuf lié à un chevalot de bois sur le toit du coche. Johannes demande aux PJ d'emmener ses bagages dans sa chambre, de lui faire couler un bain chaud et de faire envoyer un repas dans ses appartements pour lui et ses serviteurs.

Quand les deux PJ, Ernst et Klaus discutent rapidement que l'auberge est dévastée, l'absence de nourriture, de lits et de voyageurs leur moment bien vite la glace à l'huile. Le père Johannes passe de l'indignation à l'effroi puis à la rage quand il apprend ce qui s'est passé. Les Portenarriens se montrent immédiatement en posture défensive et disent aux PJ de reculer. Ernst feuille l'auberge tandis que Klaus protège Johannes et questionne les PJ, leur demandant plus en détail ce qui est passé l'auberge, ce qui est arrivé à tous les gens et qui ils sont. La lettre de l'auberge peut ajouter leurs soupçons.





## Klaus et Ernst Gardiens du Temple humains\*

\* Voir le Tome de la Rédemption

Les Postérieurs sont des individus impressionnants, grands et solidement charpentés. Ils la barbe fourchée et aux cheveux courts courts. Klaus est roux tandis qu'Ernst est blond. Ils portent des pourpoints et des culottes noires, les lentes de ferfile les deux apparemment du blanc. De petits morceaux d'argent sont suspendus à leurs ceintures. Ils ont pour arme de gros marteaux.

Bien qu'il ne s'agisse ni de chevaliers ni de nobles, tous deux ont une attitude hautaine. Ils pensent que leur poste de gardiens du temple de Sigmar leur confère un statut sacré et les rend plus importants que quiconque qui n'est pas de titre. Ils traitent les PJ comme les dévotés des domestiques.

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sox
37	34	36 (3)	39 (3)	30 (3B)	53	42	32

Compétences: Connaissances (Soc) +10, Connaissances générales (Sociales) (Int) +10, Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langues (Linguistique) (Int), Perception (Int)

Talents: Accueil négative, Coups assassins, Coups puissants, Sang-froid, Valeureux.

### Combat

Attaques: 1; Mouvement: 3 (4); Points de Blessures: 12

Armes (hand): armure de cuir complète, plastron, casque (été 3, hiver 3, corps 3, jambes 1)

Armes avec: à une main (marteau de guerre) (12/10+), dague (14/10+)

### Détails

Les Postérieurs portent des capes noires et blanches sur-dessus leur belle armure. Chacun d'eux a un sac de verrou sur la poitrine, auquel est attaché un passage escarpé dans le mur de Sigmar.

## Père Johannes Seibolt Prêtre humain (ex-Initié, ex-Noble)

En cinquante ans passés, le père Johannes est si faible et obèse qu'il ne peut marcher longtemps sans l'aide d'un bâton. Il a des cheveux clairsemés et un visage aux lourdes lignes et à l'expression perturbée. Il porte des anneaux d'or et une robe brodée d'or. C'est un snob, un lâche et un couard adipeux. En bref, il incarne à lui seul tout ce que l'Église (dans critique au sein du Culte de Sigmar)

Une fois noble famille du Reichland, Johannes a obtenu son poste – incommode de l'Ordre de la Flamme Purificatrice – grâce à son influence et non à son mérite. C'est un prêtre impuissant, si obèse qu'il a souvent fait ses sujets avant d'être arrivé obtenir une confession. Sa famille a trop d'influence après du culte pour qu'il finisse détraqué, et peut passer sa dernière heure, en la donc espérant dans le moral pour empêcher sur les éventuelles agitations au sein des clercs séculiers hérétiques, et pour détourner s'ils espéraient un réel danger pour l'Empire.

Quand il a quitté Altdorf, Johannes détestait d'être soigné de douze Postérieurs. Certains sont morts lors d'une émeute au centre des bandits et d'autres qu'il avait essayé d'écarter un prophète valentin au sein convents au Malheur et ont vu l'argent qui devait financer son voyage. Il ne reste que Klaus et Ernst.

Johannes s'adresse à Nils en l'appelant « Prêtre », ou, plus souvent, « le bigou » ou « gamin ». Il ne l'appelle jamais par son nom.

Points de Note: 5

Si les gardes sont déjà suspicieux en entrant, ils arrivent le coiffeur au milieu de la cour et écoutent au père Johannes de venir à l'intérieur. Ernst fouille l'édifice et l'écoute tandis que Klaus protège le coiffeur et questionne les PJ. Quand Ernst découvre que les PJ représentent le seul danger de l'endroit, Klaus ouvre le coiffeur et Nils aide le père Johannes à sortir.

Quand qu'il en voit, une fois que sa sécurité est assurée, le fait d'apprendre que les PJ ne sont pas les domestiques du bâtiment ne fait ni chaud ni froid au prêtre. Voici un exemple de dialogue qui vous permettra d'apprécier.

– *Quel? Partez, vous allez? Mais où? Ils ont tous rejoint un autre? Quel autre? L'endormement noir ça. – Il lit le journalier avant de le faire.*

– *Que Sigmar le Dieu Postérieur manifeste tous les hérétiques et les flux prophétiques! C'est exactement sur ce genre d'hérésie nous que nous ne l'ère qu'un seul conseil empêche dans ce lieu sacré. Gardez! Nils ce nom. Les Crisades de l'Empire. Eh bien, hélas, est est son erreur? Ne venez pas pleurer là, repassez. Passe le marteau et va le chercher. Pas dans la base, allez! C'est un instrument sacré! On ne doit aucune corvée quand on met joyeux? – Il soupire et se tourne vers les PJ. – Eh bien, il est trop tard pour trouver une autre auberge. Si l'hôtelier est parti, il faudra bien que je me contente de vous. Remenez mes bagages dans la meilleure chambre et j'espère tout un repas et un bain. Fin et une journée des plus étonnantes. »*

Si les PJ s'achèvent, Johannes s'écroule. Il considère que les PJ lui ont ôté en raison de son statut. Avant que la situation ne s'écrive, Nils s'empresse, apaisant les membres des deux camps. Il dit au père Johannes qu'il s'occupe de tous ses besoins et, sans fin hors du poste de vain du prêtre, s'en va après des PJ pour le comportement de son maître.



**Caractéristiques**

CC	CT	F	Ag	Int	FM	So
37	38	30 (31)	36 (35)	32	47	48

**Compétences :** Charisme (SoC +10), Connaissances (SoC), Connaissances (SoC +10), Connaissances académiques (Histoire, Théologie) (SoC +10), Connaissances générales (Épistémologie) (SoC +10), Connaissances générales (Arts) (Int), Épistémologie (Ag), Pratiques (FM), Jeu (Int), Langage symbolique (Magie) (SoC), Langue (Intermédiaire) (SoC), Langue (Classique) (SoC +10), Langue (Trilingue) (SoC +20), Lire (SoC +10), Perceptions (Int), Résistance aux maladies (SoC de la magie) (FM), Soins (SoC)

**Talents :** Acuité visuelle, Coups précis, Éloquence, Équilibre, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Magie commune (SoC), Orateur et, Soiable

**Combat**

**Attaques :** 1; **Points de Dents :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 18

**Magie :** 1; **Magie commune (divine)**

**Armes :** dague (1d10), valise de celtique (+1)

**Dotations**

Le père Johannes porte une épaisse robe noire qui dissimule quelque peu sa corpulence. Il garde un éternel exemplaire de *La vie de Jésus* attaché à sa ceinture avec un cresset. À son cou est suspendu un petit médaillon d'argent. Chacun de ses doigts porte un anneau incrusté de joyau, identifiable valant au moins 100 cc. Dans son coffre de voyage se trouvent des vêtements de rechange, plusieurs livres théologiques, herbiers et ouvrages à la plume (père théologien, ainsi qu'un tas de lettres plus ou moins lésimées adressées à diverses personnes dans le grand théologisme, les lecteurs et les comtes électeurs.

Évidemment valant une fortune (300 cc) si l'on pouvait trouver un receleur assez bête pour l'acheter. En vendant les éléments à part, leur valeur est réduite de moitié, mais il faut encore trouver un buyeur ou un joyaillier assez naïf pour les acheter.

**LE MARTEAU DU PÈRE JOHANNES**

Symbole de son statut, le marteau du père Johannes est un véritable trésor en ce qui concerne le joyau, de facture et de boutique et il s'agit qu'on ne peut s'en servir comme arme. Le père Johannes n'est pas assez bête pour le porter : ainsi, quand il doit apparaître avec un public, c'est Nils qui le porte sur son dos, placé sur un coussinet en bois spécial, muni de la plaque à côté du poivre une fois qu'il est confortablement installé.

**Nils Freilburg**

**Intité humaine**

Mâigre et doté d'une rigueur de cheveux blancs qui dissimulent son regard croisant, Nils, cinquante ans, est un initié agissant. Il est timide, doux et naïf, et affligé d'un léger bégaiement qui s'accroît en situations de stress. Fils d'un fabricant de matériel pour bateaux près de Hambourg, il est décidé entre son désir de rejoindre l'Ordre du Harma d'Argent et de découvrir le monde, et celui d'inventer dans l'Ordre de l'Inchance pour mener une vie paisible dans la solitude et la méditation.

Il a accompagné le père Johannes parce qu'il était une aventure, et il a apprécié les aspects mouvementés du voyage. Le combat contre les bandits était extraordinaire. Mais le combat dont le père Johannes le timide est bien moins agréable. Nils comprend qu'un acolyte doit apprendre l'humilité, mais les abus du père s'accroissent de façon excessive. Il se sert de Nils comme scribe,

poète, serveur, garçon de cuisine, valet et cible de ses Magies, se moquant de son bégaiement et de ses origines roturières.

Nils appelle le père Johannes « Inquisiteur » ou « Votre sainteté » quand il s'adresse à lui.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	Ag	Int	FM	So
38	39	31 (32)	37 (36)	37	34	37

**Compétences :** Charisme (SoC), Conscience (SoC), Connaissances académiques (Histoire, Théologie) (Int), Connaissances générales (Épistémologie) (Int), Langue (Classique) (SoC), Langue (Trilingue) (SoC +10), Lire/Écrire (Int), Perceptions (SoC), Soins (SoC)

**Talents :** Calme normal, Éloquence, Gravité et, Résistance à la douleur, Résistance aux maladies

**Combat**

**Attaques :** 1; **Points de Dents :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 12

**Armes :** dague (1d10)

**Dotations**

Nils porte une robe blanche ordinaire brodée du symbole du croissant sur le sein. Il a une gibecière contenant une copie très abrégée de *La vie de Jésus*, un petit sacrin, un beau porte-plume, trois petits plumes supplémentaires, plusieurs rouleaux de bandages, une aiguille et du fil, une paire de ciseaux médicaux, et finalement un pot rempli d'un onguent merveilleux obtenu à soulager les boutons que le père Johannes a sur le postérieur.

Nils avait un excellent FJ de remplacement si l'un des personnages joueurs mourait pendant cette aventure.

**La longue nuit**

Une fois près l'arrivée de ces lieux interdits, les FJ sont libres de faire ce qu'ils veulent, qu'il s'agisse de se précipiter pour vérifier au combat du père batiste, ou, s'ils refusent, de tenir tête à ses rudes Porteventreux. Tandis que Nils installe le père Johannes dans la meilleure chambre, Klaus et Franck défilent les cheveux de coiffe et de ventriller le portail principal s'ils ne l'ont déjà fait. Quand le soleil se couche enfin, ils ont tomber une chape de sommeil sur les convives, les éclairés et le tonnerre suivent bientôt, précipitant l'usage, l'histoire, sans s'arrêter jusqu'à ce que les FJ le découvrent, et quand cela se produit, il se contente de les observer sans être quoi que ce soit pour les aider ou les gêner dans leurs occupations.

**Tours de garde**

Les Porteventreux s'en vont se coucher dans la chambre voisine de celle de Johannes. Avant-avant, ils dortent avec leurs crânes aux FJ de monter la garde et de les réveiller dès l'aube ou s'ils se produisent quel que ce soit. Si les FJ instaurent des tours de garde, ils sont libres d'utiliser la carte pour sous-mettre ou du patrouiller, et quand Nils ne dortent pas la garde, demontre-les de vous indiquer où ils dortent sur la carte.

**La vie d'un initié**

Une fois qu'il s'est assuré que le père Johannes est endormi et en sécurité, Nils cherche les FJ et leur offre de régler leurs blessures. Il dispose de la compétence Soins et de quelques cataplasmes : il ne peut donc de faire plus de bien que de mal.

C'est un garçon timide mais curieux et il s'intéresse beaucoup à la vie d'aventurier. D'un batiste, il demanderait aux FJ de raconter leurs aventures, suspendu à leurs lèvres.



## Événement 2 : Une surprenante découverte

S'ils lui demandent de leur parler de sa vie, il leur dit comment il a grandi en tant que fils d'un marchand de matériel pour bateliers, puis a obtenu l'appel de Sigmar. Il leur parle de la vie quotidienne d'un initié : approcher les sources du culte, entretenir le temple et le sanctuaire, récolter, planter et s'occuper des prières.

Il leur parle également des doutes qu'il a eus à la voie qu'il doit emprunter : une vie de contemplation et d'humilité au sein de l'Église de l'Inchilane ou une vie d'aventure et de possibilités auprès de l'Ordre de Maîtres d'Argent.

S'ils s'interrogent sur la façon qu'a le père Johannes de le traiter au moment de le prêter, Nils le défend immédiatement, affirmant qu'il s'agit d'un grand homme dont les responsabilités ne lui laissent pas le temps de s'occuper de lui-même.

*« Il a besoin de quelques uns pour veiller sur lui, et j'ai été très honoré de l'accompagner. Je n'aurais jamais été plus fier d'Althury qu'à Garreborg. Je n'aurais pas voulu laisser passer cette occasion de découvrir le monde. »*

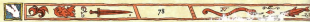
S'ils insistent, il admet que Johannes est parfois un peu trop rude et qu'il peut se montrer lunatique.

*« Mais c'est parce que je suis un bien mauvais apprenti et que je manque souvent à mes devoirs, j'en ai beaucoup à apprendre, en particulier dans les domaines du service et de l'humilité. Je crois que le père Johannes me met à l'épreuve, et à travers lui, c'est Sigmar qui me teste. Je me dois de ne pas décevoir à cette épreuve. »*

Il est impossible de leur dissimuler et il se flâte et quite respectueusement les PJ s'ils persistent à essayer de le convaincre que Johannes se montre excessivement cruel.

Cet événement peut se produire à tout moment dès que les PJ sont arrivés à la Haye du Malincoeur. Quand les PJ ou les Postmaestres quittent l'endroit de fond en comble, quelquefois hélas bien par travers Lorinc. Ce jeune fille sylvain faisait partie d'un groupe de pèlerins qui se sont rendus dans la forêt de Landerok, où lui et ses compagnons ont accompli une cérémonie de consécration sur une pierre gardienne, un endroit impopulaire d'origine magique conçu pour briser l'influence du Chaos sur le Vieux Monde. Une fois le rituel accompli, Lorinc et ses compagnons ont entrepris le long voyage de retour en Athel Loren. À quelques kilomètres au nord de la Haye du Malincoeur, ils ont été assailli par une meute d'hommes-léopards enragés. Le combat a été court, horrible et fatal aux elfes sylvains, et seul Lorinc s'est échappé, blessé, évanouissant et incapable de faire le reste du chemin qui le séparait de ses foyers. En traversant la Dredowald, il se trouva sur la Haye du Malincoeur et, découvrant que l'endroit était désert, il a décidé de s'y tenir le temps d'être assez en forme pour revenir chercher ses amis et les mettre au courant de la tragédie qui s'était abattue sur ses compagnons. Lorinc n'est ici que depuis un peu plus d'une semaine. Il est toujours mal en point et quand il a entendu les PJ arriver, il s'est glissé sous le lit de la chambre qu'il avait choisie pour s'y cacher jusqu'à ce qu'ils repartent.

Malheureusement, c'est aux PJ de trouver Lorinc, mais s'ils sont négligents et n'effectuent pas une fouille complète de l'auberge, c'est un des Postmaestres qui le découvre. L'elfe sylvain n'est pas un lâche : il sait juste qu'il est le dernier de sa troupe et qu'il est de son devoir de rapporter ce qui lui est arrivé aux siens. Il n'a pas grand-chose à dire à des individus qu'il pensait pour des sorciers, et il croit que les PJ ne réussissent un test de *Charisme* assez difficile (100 ou un test d'Intimidation Difficile (-50), il reste muet. Si les PJ parviennent à le faire parler, il s'exprime bateliers, comme s'il racontait le récit qu'il espérait. Il relate son histoire en termes bruts et explique qu'il s'occupait ici de ses blessures jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour retourner en Athel Loren. Il ne sait rien



au sujet de l'ambrogiate et du personnel de la tige, et honorément, il ne s'en soucie autrement.

Lorinoc n'a que faire de gérer Johannes, de ses Postures ou de quelconque sur lui au culte de l'agneur, ayant été éliminé lui-même des ravages causés par la Croisade de l'Enfant. Il ne voit pas grand-chose au sujet de cette tige, sauf qu'il s'agit d'une force de destruction et qu'on ne peut lui faire confiance.

## Lorinoc

### Gardien tribal elfe sylvain (ex-Chasseur)

Lorinoc est jeune et de tempérament fougueux, mais confiant. Il a passé toute sa vie en Athel Lores et n'a rencontré des humains qu'en rares occasions. Ce voyage était son premier et terrible humain et il est horrifié. Il considère les hommes comme des barbares sauvages, matérialistes et grossiers, et ignore pourquoi ses abels ont pu les accepter comme aliés.

#### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soe
35	68	35 (35)	35 (35)	57	39	58	30

**Compétences :** Alphabet soeur (tribal) (Int), Connaissances générales (Soe) (Int), Déplacement silencieux (Ag +30), Dissimulation (Ag +15), Escalade (F), Espièglerie (Ag), Furtivité (Int), Langue tribale (soeur) (Int), Navigation (F), Perception (Int +30), Piégage (Int +15), Soins (Int), Sorcier (Int +10)

**Talents :** Acuité visuelle, Camouflage passif, Dur à cuire, Intelligent, Mémoire (sans limite), Rechargement rapide, Réflexes d'élite, Tisser d'élite

**Traits :** Vision nocturne

#### Combat

**Attaques :** 1, Polets de Dents; 3, Mouvements; 5, Polets de Blessures; 14 (accablant) 2  
**Armure (légère) :** veste de cuir (tous le, corps 1)  
**Armes :** arc éléphant avec 10 flèches (1116-5), pointe 36/72, rechargement rapide (profonde), arce à une main (épée) (1119-1), flèche (1112)

#### Détails

Lorinoc porte une veste de cuir teinte en gris et vert pour se fondre dans son environnement. Une cape vert sombre retenue par un fermoir en argent est jetée sur ses épaules. Une petite poche à sa ceinture contient un nécessaire antipois.

### Événement 3 : Des étrangers sont parmi nous

Un temps devenu de plus en plus méroquin dans la soirée. Quand la nuit tombe, les FJ entendent le tonnerre et voient des éclairs à l'est. Un vent violent et froid se met à souffler, portant avec lui l'odeur des orbes incendies. Ce phénomène se poursuit pendant toute la nuit.

### Un puits bien gardé

Au cas bien improbable où les FJ auraient découvert le tunnel secret du puits et le gardien, après lequel, ceux qui y sont parvenus doivent effectuer des tests de Perception appuyés sur ceux de Déplacement silencieux de Lora (tableau 14, page 86). Si elle remporte le test et si un seul FJ est de garde, elle ramène du puits et pose une flèche sur sa gorge en silence : - On est là et on dort. • Elle maintient le FJ jusqu'à ce que Foeodor Goisil et Piers soient sortis du puits, puis elle le bâillonne et le ligote.

Si y a plus d'un garde au puits, Lora peut se déshabiller, puis elle fait signe à Foeodor et Piers de venir en silence pour causer tranquil-

pas leur les gardes aussi rapidement et discrètement que possible, jusqu'à aucun combat ne réveille Johannes. Nils ou les Postures, aussi.

Si le combat ne se termine pas rapidement en faveur des mutants, Foeodor impulse la tête des FJ et ce passe au paragraphe La miséricorde est une vertu.

### Un puits bien mal gardé

Trois mutants grimpent discrètement hors du puits et commencent le bâtiment pour gagner le portail d'entrée. Le tonner de l'ourrir pour laisser entrer leurs complices qui attendent à l'extérieur. Foeodor, Piers et Lora savent que les FJ sont là (mais ils ne sont pas au courant de la présence de Johannes et de sa suite et de Lorinoc) et les évitent avant que faire sa part.

Si un FJ est en faction au portail, les mutants savent de le soulever (mais pas de le tuer). Si personne ne garde l'entrée, il faut réussir un test de Perception Facile (+20) pour entendre les portes s'ouvrir et les FJ sont dans la cour au moment que la cloison s'ouvre et les FJ sont dans une pièce faisant face à la cour, le test est Moyen (+4). S'ils ne trouvent rien d'autre pièce en dans le jardin de bord, le test est Aussi difficile (1-10).

Les portes étant ouvertes, seize autres mutants pénètrent dans l'enceinte et une fois à l'intérieur, ils tentent de neutraliser discrètement tous les occupants de l'enceinte, un à la fois, avant de partir piller les provisions qu'ils croient y trouver.

Si les FJ découvrent les mutants avant que les portes ne s'ouvrent et qu'en combat à lieu ou qu'en entendant des éclats de voix, les mutants s'abaissent à l'extérieur évaluant les chances et se baillonnent, prêts au combat (et qui leur prendr-ils soudain). Si la partie réussit et que tous les mutants sont déjà à l'intérieur, ils attendent les ordres de Foeodor.

### La miséricorde est une vertu

Face aux mutants, les FJ se rendent immédiatement compte qu'ils manquent de fait. Même l'ancien Piers est débarrassé. Foeodor impulse leur tête des qu'ils sont découverts. Si les FJ attaquent malgré tout, il appelle à l'aide et le reste de la troupe commence à reculer les murs tandis que : - Tenez-vous - déboulez en gesticulant et que Lora court se cacher en passant un cri pathétique : - Nous voulons simplement quelque chose à manger !

Si les FJ n'attaquent pas, Foeodor leur dit qu'il ne veut pas leur faire de mal, lui et sa bande de parles sont affamés et ils sont venus dans l'enceinte en croyant qu'ils sont abandonnés.

« Nous avons en nous les démons et les élites partie avec les paroles vers d'autres, même les enfants ont quitté les Nées. Nous avons peur que l'enceinte ne nous soit abandonnée. Nous voulons juste de la nourriture. Nous avons bien envie d'être mangés. Je cours en peur, avec peur de nous autres pauvres exist. »

Lorsque le silence se déchaîne selon le bon vouloir des FJ. S'ils sont compréhensibles et montrent à Foeodor qu'il ne sont pas de mutants, il accepte de partir, mais Piers imagine qu'ils découvrent les FJ. Foeodor se fâche contre lui : - Nous ne faisons pas ce genre de chose! Nous ne déshabillons pas comme les autres! • Les FJ peut comprendre qu'il avait à l'origine de partir sans lui peut entendre le voir qu'il n'y avait plus de mutants favorer le chef des mutants à appeler sa bande à commencer pour les capturer (et pas les tuer).

Finalement, si les FJ attaquent, Foeodor appelle sa bande et la combat sans pitié.

### Mort aux mutants !

Tout le long de bataille ce défilé de six évêques Klaus et Ernst, qui seraient vus se qui se passe. Quand ils aperçoivent les laines, ils attaquent en criant : « Des mutants ! Des mutants ! Les mutants, terrifiés par leurs maillottes de Fortmarantanz, essaient de raser tout le monde. « Des serviteurs de Sigmar ? Il faut nous les faire ! Je, j'avais appelé aux Chevaliers de mortiers pour nous débarrasser ! »

Si personne ne hausse le ton et si la scène menace de se conclure pacifiquement, Klaus l'interrompt cependant, sortant dans la cour pour se rendre aux latrines. Quand il voit les mutants, il repart en courant chercher son arme, appelant bruyamment Ernst, et la situation se dégrade comme au paragraphe précédent.

Trois ronds appels le début du combat, Johannes apparaît dans une volumineuse chemise de nuit, Nils à ses côtés, traînant le manteau d'or inutile. Nils tente de se jeter dans le combat, mais Johannes le lui interdit, lui montrant de le protéger. Johannes se met à courir en hurlant : « Détruisez-les tous ! J'aurais dévotement / Je suis sûr admettent-ils que pour di. Tout Plaisant Sigmar ! et ne font pas leur promesse de sauver ! »

À partir de cet instant, tous tentent des D] visant à réduire le jeu et concluent à l'échec. Personne n'est prêt à entendre raison et une fois la bataille engagée, les mutants s'en prennent aux D] avec autant de férocité qu'aux Fortmarantanz.

Laissez le combat se poursuivre pendant cinq ronds appels avant que tous les individus présents n'abandonnent le jeu du côté des humanitaires (voir Deuxième partie Assaut).

### Les parias mutants (16)

#### Vagabonds mutants, hommes et femmes

Cette école de mutants est une masse de tentacules, de taches, de couleurs étranges et autres détails bizarres. Étranges et affreux, ils sont prêts à risquer leur vie pour une mine de nourriture.

Points de Puissance : 3.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
30	25	21 (2)	21 (2)	36	31	31	21

**Compétences :** Alphabet secret (réseau) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag), Langage secret (langage des réseaux) (Int), Langue (Inkopol) (Int), Nutrition (F), Orientation (Int), Perception (Int), Service (Int).

**Talents :** Course à pied, Poise, Savoir voyager, Sens de l'orientation.

**Traits :** Mutations (coordonnées).

#### Combat

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 11

**Armes :** arme à une main de qualité médiocre (mausé) (CC 20, 1d10+2)

#### Détentions

Les mutants n'ont d'autre possession que les gemmes qu'ils ont sur le dos.

#### Mutations

Pour simplifier les choses, les mutants ont tous des mutations qui s'appliquent que leur apparence. Si vous le désirez, vous pouvez générer aléatoirement une mutation pour chacun d'eux en utilisant le table des mutations de W308 (page 227), du *Manuel du Monde* (page 82) ou du *Table de la Corruption* (pages 20 et 21).

### Fendur Geisel

#### Hors-la-loi mutant (ex-Artisan)

Un ancien tailleur grand et dégingandé dont les cheveux se sont transformés en pigments de pour-épice après avoir combattu les hordes d'Échelon en Ostland. Fendur s'est embû dans la forêt où il est tombé sur un groupe de mutants dirigé par une brute maillé sans. Déterminé à ne pas laisser sa mutation le rendre inutile, il les a aidés à reconstruire la tente et dirige désormais le groupe, qu'il tente de servir dans les bois sans avoir recours à la violence ni au meurtre.

Points de Puissance : 5

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
35	27	30 (3)	30 (3)	38	31	39	35

**Compétences :** Connéctage (Soc), Conclure d'analogie (F), Connaissances générales (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Langage secret (langage de guilde) (Int), Langue (Inkopol) (Int), Lire/Écrire (Int), Marchandage (Soc), Météo (tailleur) (Ag +10), Perception (Int).

**Talents :** Connéctage rural, Coups assommants, Poise, Intelligent.

**Traits :** Mutations (pigments).

#### Combat

**Attaques :** 2; **Mouvement :** 6; **Points de Blessures :** 15

**Armes :** épérel; épil de cuir (CC 11)

**Armes :** arme à une main (épée) (1d10+3), bouclier (1d10+1 : défensive, spéciale), arc et 10 flèches (1d10+2 ; portée 24/48 ; rechargement demi-action)

#### Détentions

Portant les bagues de son ancien uniforme, il se cache du mieux qu'il peut sous la couverture qui lui tient lieu de capot. Il a plusieurs sacs rattachés et vidés ainsi qu'un briquet dans une petite boîte d'emballage qu'il conserve dans une poche attachée à sa ceinture de corde.

#### Mutations

Le corps de Fendur est recouvert d'épais pigments de pour-épice. Au moyen d'une action gratuite, Fendur peut projeter un de ces pigments en effaçant un test de Capacité de Tir pour toucher sa cible. Les pigments ont une portée de 6/12 et infligent 1d10+2 points de dégâts quand ils touchent.

### Lena Orbach

#### Hors-la-loi mutant (ex-Serviteur)

Jeune, frêle et maigre, Lena est une ancienne femme de chambre qui a développé ses mutations peu après la puberté. Elle a deux papilles dans chaque œil et ses os sont creux comme ceux d'un osier. Elle peut facilement escalader les murs mais elle est très fragile.

Points de Puissance : 3

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
31	41	27 (2)	25 (2)	39	36	39	41

**Compétences :** Alphabet secret (vieux) (Int), Baratin (Soc), Reconnaître (Ag), Déplacement silencieux (Ag +10), Connéctage (Soc), Connaissances générales (Empire) (Int), Dissimulation (Ag), Évaluation (Ag), Escalade (Ag), Escamotage (Ag), Équipe (Ag +10), Évaluation (Int), Fouille (Int), Langue (Inkopol) (Int), Perception (Int), Sens des animaux (Int).

**Talents:** Académie maléfique, Adresse au tir, Camouflage rural, Étiquette, Poise, Réflexes éclair  
**Traits:** Mutations (un croc, pupilles doubles)

**Combat**  
**Attaques:** 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 12  
**Armes** (légères): coute et jambines de cuir (base 1, corps 1, javale 1)  
**Armes:** arme à une main (coute) (1d10+2), fusil et 12 pierres (1d10+3 ; portée 16/32; rechargement demi-action; Adresse au tir)

**Dotations**  
 Lena porte les restes des beaux vêtements que lui avait donnés sa maîtresse, mais au vue de fugitive les a tous et déchirés. Dans son sac à dos, elle porte une clope en étain, une boîte d'amadou, une flaque de loup à huile et trois sacs vides.

**Mutations**  
 Lena a deux mutations.

- **De croc:** les os de Lena sont croc comme ceux d'un oiseau, ce qui ajoute 10 à sa caractéristique d'Agilité. Quand elle effectue un test d'Endurance, elle utilise son Agilité au lieu de sa Force. Toutefois, elle est fragile, ce qui réduit sa caractéristique d'Endurance de 10. Ces modifications sont déjà incluses dans son profil.
- **Pupilles doubles:** le fait d'avoir deux pupilles dans chaque œil confère à Lena un bonus de +20 aux tests de Perception basés sur la vue.

**Piers • Taureau • Kruger**  
**Hors-la-loi mutant (ex-Paysan)**

Immense labourleur massade, Piers a le cœur brisé et hait le monde entier parce que l'homme de sa vie, sa femme, fu pris en laurier et fu dévoré par Chasseurs de sorciers quand il a commencé à développer ses mutations. Il a une peau épaisse à la

texture de cuir et des mains semblables à de gros ciseaux en corne. Il ne peut pas se mouvoir seul ni saisir de petits objets, mais il est d'une résistance efficace au combat.

**Points de Vale:** 6

**Caractéristiques**

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
45	30	48 (45)	47 (40)	57	36	41	23

**Compétences:** Braconnage (Ag), Conduite d'attelage (F), Connaissances générales (langue) (Int), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Dressage (Sc), Étiquette sur les animaux (Sc), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Mâler (Général) (F), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Dur à cuire, Poise, Maître (corne-pierre)  
**Traits:** Mutation (Mains-ciseaux, Peau coriace), Armes naturelles (mains-ciseaux)

**Combat**  
**Attaques:** 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 16  
**Armes:** mains-ciseaux (1d10+4 ; perforant, percuteur, lente)

**Dotations**  
 Piers porte une tenue de paysan composée d'une tunique et d'une culotte faites à la main. Il a trois sacs vides et porte un médaillon bon marché autour du cou. À l'intérieur se trouve une médaille de croisés blancs.

**Mutations**  
 Piers a deux mutations.

- **Mains-ciseaux:** Piers gagne le talent Armes naturelles et quand il effectue des attaques avec ses mains, elles comptent comme ayant les attributs perforante, percuteur et lente.
- **Peau coriace:** confère un bonus de +10 à la caractéristique d'Endurance, inclus dans le profil.

## DEUXIÈME PARTIE: ASSAUT

Cinq rounds après le début du combat, ce sera quinze après que les PJ ont qualifiquement géré la situation avec les mutants, tous les personnages périront et réveillés à l'aube dans le bois sans aucun d'un œil qui résiste dans la nuit jusqu'à ce que le bruit du tonnerre se couvre. C'est alors qu'il se met à pleuvoir. Si au moins un des Potomacians est toujours en vie, il reconnaît ce son – les hommes-fiers – et pâlit aussitôt. Sinon, c'est un des mutants qui réagit de la sorte. Il devrait être évident désormais que les hommes-fiers arrivent et qu'ils savent qu'ils ne feront tous quelque chose, et rapidement, les occupants de l'auberge seront défaits.

commentaires humains. Il n'a aucune idée de ce qu'il trouvera dans l'arrière de l'auberge, mais s'il y a des hommes, il y a de la nourriture. Korla est une femme relative à la finaux et aux cheveux noirs noués, dotée de deux cornes noires recourbées. De son front dégringole un gros visage infesté de mouches et d'asticots.

**Caractéristiques**

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
70	30	38 (35)	57 (50)	51 (50)	30	42	36

**Compétences:** Camouflage (Sc +10), Dissimulation (Ag), Étiquette (Ag), Flaire (Ag), Intimidation (F +10), Langue (langage sombre, langue des bêtes) (Int), Perception (Int +10), Ping-pong (Int), Savoir (Int)

**Talents:** Camouflage rural, Corps poilus, Graps puissants, Force accrue, Intellig, Maître (armes lourdes), Mouton  
**Traits:** Mutations (Jambes d'animal, Aspect bestial, Corne x 2), Sens aiguës, Silencieux comme les animaux des bois

**Combat**  
**Attaques:** 2; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 19  
**Armes** (moyennes): armes de mailles complète (base 3, bras 5, corps 5, javale 5)  
**Armes:** arme à deux mains (épée à deux de côté) (1d10+6, valeur de critique +1; lente, percuteur), bouclier (1d10+6, valeur de critique +1, défensive, épiciété), corne (1d10+5)

**Les hommes-bêtes**

La bande est composée de dix-huit gens, de neuf humains et deux (ou trois), et de Korla, un champion bestige.

**Korla**  
**Champion bestigor**

Sentant une intense perturbation dans les flux de la réalité, Korla, un vrolgor – les plus intelligents et les plus dangereux de leur race – est parti à la tête d'une bande de guerriers, sur le conseil du chaman bruy de sa tribu, dans le but de massacrer et de piller les

**Détariens**

Konka n'a jamais retiré ses armures de mailles et son corps est boursouflé de corruption. Sa peau a commencé à fondre avec ses armures qui pèsent sur chair et os fermement collée à son corps. Il plus de ses armures, il porte autour du torse une bandoulière à laquelle sont suspendus six flûtes humides ou putréfiées. Il porte également un grand cas de chasse gravé de glyphes impies du Thair.

Silencieux comme les animaux des bois  
Les hommes-bêtes bénéficient d'un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de +10 aux tests de Dissimulation.

**Gors**

Les gors sont des hommes-bêtes brutes, robustes et puissants, généralement aux mutans et aux hommes-bêtes ordinaires dans presque tous les domaines. Parmi les gors qui attaquent le relais, la plupart ont des idées de devenir un dieu bélier et quelques-uns une tête de vache.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
40	35	35 (4)	44 (4)	55	36	35	25

**Compétences :** Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Filature (Ag), Intimidation (F), Langue (Langue sombre, langue des bêtes) (Int), Perception (Int), Pillage (Int), Service (Int)

**Talents :** Camouflage rural, Ménéageur

**Traits Mutants (Qualité d'animal, Aspect bestial, Corne), Sens aiguë(s), Silencieux** comme les animaux des bois (Gourme Konka)

**Combat**

**Attaque :** 1, Mouvement : 3, Points de Blessures : 12  
**Armure (légère) :** veste de cuir (Fora 1, corps 1)  
**Armes :** arme à une main (1d10+3) ou lance (1d10+5) (rapide) ou arme à une main (1d10+3) et bœufier (1d10+1, défensive, spéciale) tous ont des cornes (1d10+2)

**Détariens**

Les gors portent tous des sacs en toile pour y mettre leur butin, des cordes et des grappins, et divers effets personnels qui sont du rigoureux (coiffe humaine, collier de cuir, pologne d'encens) ou au caractère humain (une poupée, un pendentif d'argent en forme de corne à deux queues, ou un médaillon contenant une relique de cheval blanc).

**Ungors et brays**

Ces individus sont les plus faibles des hommes-bêtes. Leurs caractéristiques sont bien moins importantes que celles de leurs congénères, et tant est qu'ils en aient. Plus petits, plus fragiles et plus covards, ils sont punis par les gors pour cracher le gros de l'attaque des défuntes.

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
20	21	21 (2)	25 (3)	30	24	24	20

**Compétences :** Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Filature (Ag), Langue (Langue des bêtes, langue corne) (Int), Perception (Int), Pillage (Int), Service (Int)

**Talents :** Camouflage rural

**Traits Mutants (Qualité d'animal, Aspect bestial, Corne), Sens aiguë(s), Silencieux** comme les animaux des bois (Gourme Konka)

**Combat**

**Attaque :** 1, Mouvement : 5, Points de Blessures : 12  
**Armes :** lance (1d10+3) (rapide)

**Détariens**

Les ungors et les brays sont des créatures faibles et pathétiques comparés aux gors. Ils n'ont aucun objet de valeur, leur fourrure grise de saleté et ils sont infestés de mouches qui les piquent sans arrêt.

**Le siège**

À partir du moment où le cor résonne, les PJ ont deux minutes pour se préparer à l'attaque. Malgré les protestations du père Johannes, les Portemanteaux sont prêts à s'embar de combats contre les mutans et les PJ le font aussi, et les mutans arrivent de se battre contre les PJ et eux et les Portemanteaux consent le combat. La première pénalité est sans doute du foin sur les portes (en supposant qu'elles aient été ouvertes par les mutans pour laisser entrer leurs commandés de l'intérieur). Sinon, et si les seuls mutans sont toujours massés près du portail, ils commencent à hurler à l'aide, terrifiés par la marine bestiale qui s'approche. Les Portemanteaux refusent d'ouvrir les portes et bloquent les autres mutans à l'intérieur et les PJ ne les arrêtent pas. Les mutans situés à l'extérieur lesent rapidement massés par les hommes-bêtes une fois qu'ils se rapprochent de l'alberge et les brays de leur ignoble bestie forcent tous les individus présents à effectuer un test de Force Mentale pour éviter de gagner 1 point de folie.

En dehors de l'entrée la porte, les PJ peuvent prendre toutes les autres précautions qu'ils veulent durant le temps qui leur reste. Faire le relais de coche n'est pas une option judicieuse, car les hommes-bêtes commencent sans cesse à hurler bien mieux que les personnages et un test de Communication acoustique (étrange/technique) assez facile (4-10) révèle qu'ils n'arrivent pas de chaînes de détecter ces armures et que s'ils doivent tenir bon, il n'est pas de meilleure endroit qu'une alberge bestiale.

**Gérer les PNJ**

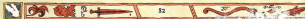
Le fait de tenir le compte des actions et des choix des PJ en plus de ceux des mutans, du gros pelite, de son assistant et des Portemanteaux sera sans nul doute très éprouvant pour le MJ. Pour vous aider tout au long de ce passage, utilisez les conseils suivants qui vous permettent de déterminer ce que les PNJ sont le plus susceptibles de faire, en supposant qu'ils aient survécu au conflit initial (s'il y en a un ou un) avec les mutans. Assurez-vous que le père Johannes et Nils survivent. Ces deux personnages ont encore un rôle à jouer dans le développement de l'aventure. Tous les autres ne sont que chair à canon.

**Le père Johannes**

La perspective de voir attaquer des hommes-bêtes est plus que le père n'en peut supporter, et il ordonne à ses Portemanteaux d'apaiser leur rébellion pour s'enfuir. Avec des Portemanteaux ne pense qu'il s'agit d'une bonne idée, mais il obtient aux ordres de la porte à moins que les PJ ne convainquent ce dernier qu'il s'agit d'une idée stupide (ce test d'Intimidation fait l'affaire). Même s'ils n'y parviennent pas, il faut environ dix minutes pour préparer l'alberge, et l'assaut contre l'alberge aura commencé bien avant. A ce moment-là, Johannes s'enfuit dans l'alberge et va se terrer dans une des chambres jusqu'à ce que l'attaque soit terminée.

**Nils**

Au début, Johannes ordonne à Nils de rester à ses côtés, mais une fois que le père est parti se cacher, l'initié agit comme bon



lui semble. Il suit les ordres des PJ et fait de son mieux pour défendre l'auberge.

### Les Portemarteaux

Klaus et Ernst sont dévoués à la protection du père Johannes et leur premier réflexe est de l'entourer au lieu sûr. Une fois Johannes confiné à l'étal dans sa chambre, les Portemarteaux se tournent vers s'échapper quel personnage masculin et salvateur se présente : un noble, un soldat ou tout individu ayant une expérience du combat est un choix acceptable. En l'absence de tels personnages, les Portemarteaux prennent position sur les murs pour tuer tout homme-bête qui aurait l'idée de les escalader.

### Lorinc

S'il s'aime guère les PJ - même s'il y a des filles parmi eux - Lorinc réalise qu'il doit s'en mêler s'il veut passer la nuit. Il accepte des ordres de tout chef qui se détache clairement du groupe, mais si nul ne s'avance, il court au portail, monte à la tour de garde et fait pleuvoir les flèches sur les hommes-bêtes.

### Les mutants

Les mutants se tournent vers Feodor. S'il est encore vivant, il place ses hommes sur les murs pour repousser toute tentative visant à les escalader. S'il est mort, les mutants se tournent vers les PJ pour recevoir leurs instructions. Lema, Feodor et Peter utilisent tous le même secret pour s'échapper et les hommes-bêtes parviennent à enfouir la porte ou à passer les murs.

### Ressources

Il n'y a pas grand-chose d'aide dans l'auberge. Les croisés ont peut-être presque tout ce qui avait la moindre valeur. En fait, la seule ressource réelle dont disposent les personnages, c'est le caduc. Ils pourraient se lancer à l'assaut et tenter une percée, mais ils devraient alors protéger les chevaux contre les coups d'épée croisés des hommes cosmopolites qui les attendent dehors.

### Tactique des hommes-bêtes

Une fois que les hommes-bêtes arrivent, ils avancent quiconque se trouve à l'intérieur du bâtiment et passent par les portes si elles sont ouvertes. Ils supposent que les PJ ont fermé les portes, les hommes-bêtes se divisent en petits groupes. Des escouades composées de six gens et trois sages attaquent chacune par le nord, l'est et le sud. La position de l'auberge à l'intérieur de l'enceinte rend une pénétration par l'est improbable. Les hommes-bêtes commencent par lancer leurs grappins et par passer les anneaux et les bracs en première ligne pour effectuer leur assaut initial. Si ces hommes-bêtes faibles échouent, les gens prennent leur temps, attaquant pas à pas, un mur à la fois, espérant affaiblir les défenseurs jusqu'à ce qu'ils puissent lancer un autre assaut concerté. Au cours de la nuit, d'autres hommes-bêtes arrivent tant que tous le désirent pour remplacer ceux qui sont tombés.

### Gérer le siège

Il se passe beaucoup de choses pendant cette bataille et si les PJ ont conclu un traité ou obtenu une alliance temporaire avec les mutants, ils devraient être capables de repousser l'assaut initial. Sinon, cette lutte désespérée pourrait soulever le glas des personnages et les PJ auront probablement besoin de dépenser des points de Destin pour survivre.

Le meilleur moyen de gérer ce combat est de rencontrer votre maître sur les personnages joueurs. Décrivez la bataille qui fait

rage autour d'eux de manière narrative et ne vous souciez pas d'effectuer des tests pour tous les combattants. Pour déterminer la progression de la bataille, supposez que pour chaque homme-bête abattu par les PJ, les Portemarteaux tuent chacun un homme-bête, et les mutants 1d5 à eux tous. Pour chaque round où aucun homme-bête n'est tué, un mutant est abattu et il y a 20 % de chances qu'un des Portemarteaux soit tué. Vous pouvez adapter les résultats en fonction des actions des PJ, récompenser leurs idées judicieuses ou pénaliser les défenses pour leurs erreurs grossières.

Naturellement, vous pouvez si vous le désirez gérer le siège comme un combat normal. La meilleure méthode consiste alors à diviser les mutants entre les joueurs, qui joueront les combats et auront quelque chose à faire en attendant la prochaine action de leur personnage.

### S'échapper

Cette situation est particulièrement critique et il est moins que les personnages ne savent tous des combattants aguerri, ils pourraient très bien trouver la mort dans cette subterfuge perdue dans les bois. Les PJ pourraient de manière compréhensible avoir envie de fuir. Si c'est le cas, ils doivent s'échapper avant l'arrivée des hommes-bêtes. Sinon, leur seule chance réelle est de se faufiler par le tunnel secret du pain. Au début, les PJ ne seront pas vus, du moins jusqu'à ce que les hommes-bêtes réalisent qu'il n'y a rien ou presque d'intéressant dans l'auberge. Les hommes-bêtes se déploieront alors pour attraper et dévorer les fuyards. La plupart





des mutants survivants, s'il y en a, connaîtront un sort abominable et finiront en bûche pour les monstres. Si les PJ ont bien traité Lamine, celui-ci peut les aider à s'enfuir et les aider à se cacher dans la forêt, leur donnant une chance de survie à la nuit et à l'aube. Pour que le père Johannes et sa suite s'échappent également, il faut que les PJ aient passé à les prendre avec eux et soient parvenus à contrôler Lamine; de les aider, ce qui nécessite un test de **Charisme** **difficile** (-10).

## Sauvés!

Que les PJ soient encore en état de combattre les hommes-bêtes à la **Baye de Mobsomont** ou qu'ils courent pour sauver leur vie dans la **Dalwald**, des mutants sur les talons, ils trouveront le salut quand cette nuit de tempête verra la place à une journée plus loin. Un groupe de gardiens tribaux de l'Abbaye Loren se verra alors l'interdire pour enquêter sur le sort des elfes sylvaïns disparus qui devaient revenir de la cérémonie dans la forêt de Lancelors. Les elfes ne font qu'une bouche à des hommes-bêtes survivants, qu'ils soient sans portes du relais ou en train de fuir les PJ dans la forêt. Ils les avertissent de fêches avant de se précipiter vers des spectres au milieu d'eux, tranchant leurs gorges à coup d'épée pour mettre un terme aux souffrances de ces abominations.

### Cortial

#### Capitaine elfe sylvaïn mâle (ex-Sergent, ex-Gardien tribal)

Cortial a tout vu. Il a combattu les hommes-bêtes, les mutants et les Kargins. Il a servi l'Interrégistrate avec les chefs humains durant la récente Invasion de Chaco et a communiqué avec les Impériaux comme avec les Britanniques. Il a assisté de saupis pour les humains que Lamine, mais il s'est résigné à l'idée qu'ils se dispersent pas et que les elfes doivent rester en bons termes avec eux pour survivre. Il n'est pas du genre à agir de manière irréfléchie ou susceptible de commettre les erreurs que l'on commet chez lui. Il traite les humains avec un amusement distant et plein de condescendance.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
48	55	31 (30)	48 (40)	51	46	56	54

**Compétences** : Commandement (Soe +10), Commandage (Soe), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int +10), Connaissances générales (elfes) (Int +10), Connaissances générales (hommes) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag +20), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage secret (Langage de bataille) (Int), Langage (Gotharic, reikspid, elfes) (Int), Mercénarie (Int), Navigation (F), Perception (Int +10), Montage (Int), Soins des animaux (Int), Survie (Int)

**Talents** : Acuité visuelle, Camouflage rural, Combat de rue, Coupes assassins, Coupes palissade, Grand voyageur, Maître (lance longue), Parade d'hôte, Rechargement rapide, Sang-froid, Ser ses gorges

**Traits** : Vision nocturne

#### Combat

**Attaque** : 3, **Mouvement** : 1, **Points de Blessures** : 18

**Armes** (Dépêché) : armoire de cuir complète (tête 1, base 1, corps 1, jantes 1)

**Armes** : une épée et 10 fêches (1d10+3 ; portée 36/72; rechargement gratuit, performant, arme à une main de qualité exceptionnelle) (épée) (CC: 78, 1d10+5), haches (1d10+4, défensive, spéciale)

#### Détailons

Cortial porte une armure complète en cuir coloré de manière à se fondre dans son environnement. Il a sur les épaules une longue cape multicolore en plume par une épingle d'argent. Il voyage léger, avec une glorieuse ceinture de quelques ustensiles médicaux, de médicaments antipeste et de composants alchimie. Cortial se déplace toujours sans sa troupe de loyaux compagnons composée de dix guerriers tribaux.

### Guerriers tribaux (10)

#### Guerriers tribaux elfes sylvaïns (mâles et femelles)

Ces guerriers sont compétents et expérimentés dans la lutte contre les humains, les hommes-bêtes et autres créatures qui font intrusion dans leurs forêts de bois.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
40	54	31 (30)	34 (30)	48	41	59	24

**Compétences** : Connaissances générales (elfes) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Esquive (Ag +20), Fouille (Int), Langage (Gotharic, reikspid) (Int), Perception (Int), Montage (Int), Survie (Int)

**Talents** : Acuité visuelle, Intelligent, Maître (lance longue), Rechargement rapide, Toux d'elfe

**Trait** : Vision nocturne

#### Combat

**Attaque** : 1, **Mouvement** : 5, **Points de Blessures** : 12

**Armes** (Dépêché) : veste de cuir (base 1, corps 1)

**Armes** : arme à une main (épée) (1d10+3), dague (1d10), ar -épée et 10 fêches (1d10+3 ; portée 36/72; rechargement gratuit, performant)

#### Détailons

Les gardiens tribaux portent des vestes en cuir bouilli sous leurs capes vert sombre. Ils ont d'excellentes épées et dagues dans des fourreaux suspendus à leurs ceintures, et des carquois pleins de fêches sur le dos.

### Gérer les elfes sylvaïns

Les elfes sylvaïns, au nombre de onze, mâles et femelles, se trouvent face aux PJ. Leur chef est Cortial, un guerrier tribal fier et à l'aspect froid dont un œil est dissimulé par une cicatrice de cheveau noir. Sa lance est avec les PJ, il dit : *Mes amis, vous êtes en danger ici. D'autres hommes-bêtes approchent. Beaucoup d'autres. Vous avez tous et nous tous subi(e) en lieu sûr et passivement les Messiers à Stone. Cortial considère froidement les PJ et se retire dans la forêt sans faire autre offre, bien que les PJ soient libres de les suivre et que les elfes sylvaïns se déplacent assez lentement pour qu'ils puissent le faire. L'offre, qu'elle soit ouvertement déclinée ou implicite, ne réussit pas aux mutants, et tous ceux qui tentent de suivre sont abattus. Les elfes permettent cependant au père Johannes, à Mils et aux Perforantaux de les accompagner s'ils sont encore en vie.*

Si les PJ avaient de la sympathie pour Lema ou les autres mutants et s'ils pressent Cortial de les laisser les accompagner ou s'ils ignorent de la violence dont il fait preuve envers eux, Lamine répond que les mutants sont une perversion de l'ordre naturel et doivent être punis. « Avant que ce soit que mieux, c'est de m'arriver(e) que nous finisse à y mettre un terme. »

S'ils lui demandent pourquoi il intervient en leur faveur, il dit que les elfes ont toujours respecté leur alliance avec l'Empire. « Nous ne sommes pas des hommes-mutants s'il était en votre pouvoir de l'être. » Les personnages du groupe ont droit à un test



**d'Intelligence** **Assez difficile** (400) pour réaliser que les elfes cachent quelque chose. Vils otages et deux degrés de magie, ils accompagneront que les elfes sylvains s'attendaient pas le père Johannes. Si le groupe des PJ compte un ou plusieurs elfes, le test est de difficulté Moyenne (30).

## Développement

Les personnages ont deux options principales. Ils peuvent accompagner les elfes sylvains ou partir de leur côté. Le père Johannes est reconnaissant aux PJ de leurs vaillants efforts et les suit. Il n'est pas particulièrement chaud pour accompagner les elfes, qu'il considère comme des pâtres indolents d'autres sorapachs ou ne peut faire confiance. Il dit qu'il connaît des histoires de gens qu'on a emmenés dans les bois et qu'on n'a plus jamais vus, et qu'il ne veut pas partir avec eux. Les elfes sylvains ne se soucient nullement de savoir si les PJ les accompagnent ou non, mais s'ils sont favorablement disposés envers eux, ils pourraient accompagner le

## ANIMOSITÉ RACIALE

En raison de leur méfiance instinctive vis-à-vis des elfes, tous les PJ racistes non-porcétois ontent de duplicité quand qu'ils abordent. Les elfes sylvains, eux, traitent les autres comme des animaux sauvages étranges et indignes de confiance. Non seulement ils ne les aiment pas, mais ils les craignent. La plupart n'en ont jamais vu en chair et en os.

fait que d'autres hommes-bêtes rôlent dans les mystères quand le père Johannes demande aux Porcéttois ou aux PJ de préparer le cochon et de l'emporter à la prochaine ville. Confronté à ces faits, Johannes peut devenir plus sensible à l'idée de sauver les elfes si les personnages réussissent un test de Charisme ou d'Intelligence.

Quoi qu'il en soit, le père Johannes leur offre de l'or pour devenir ses gardes du corps. « Je ne veux pas continuer tout seul, je devrais à nouveau d'être tout un des hommes que je porte aux elfes. » Un test d'Endurance révèle s'il est que ses atouts valent en moyenne 30 ou il en a beaucoup.

Il n'est pas nécessaire que les PJ accompagnent les elfes sylvains; ils les retrouveront ultérieurement dans cette aventure et le long de cette campagne. La brutalité est effectivement pleine d'hommes-bêtes, et les PJ peuvent croire de nouveau ces hommes sur la route d'Althor si vous le désirez. Peu après être mis en route, les PJ tombent sur le campement de la Grande, comme décrit dans le troisième partie. Le père Johannes décide qu'il doit en savoir plus sur cette Grande, et lui et les serviteurs de sa suite lui expliquent le peu. Johannes peut offrir d'engager les PJ en tant que gardes du corps, comme décrit plus haut.

## Un voyage dans les bois

Les elfes sylvains entraînent les PJ au nord-est dans les bois, ignorant tout d'abord la route qu'ils doivent surveiller par les hommes-bêtes, puis continuant tout droit tandis qu'elle tourne vers

## QUE PRÉPARENT LES ELVES SYLVAINS ?

Il est vrai que les elfes sylvaux sont restés dans l'Empire pour trouver Estroze et les éveiller dans leurs sanctuaires, mais ils ont également appris l'existence de la Croisade de l'Enfant au cours de leur voyage et ils sont troublés par les bouleversements qui semblent créer cette foule. Avant de retourner en Athel Loren, ils ont l'intention d'aller en éclaireurs au campement et d'évaluer les objectifs et la composition de la Croisade. Ils ne le révèlent pas aux PJ car les elfes sylvaux ignorent s'ils sont ou non affiliés à cette foule.

En fait, ils se déplacent rapidement et en silence, sans parler ni lancer dans la forêt tranquille, attendant Johannes, Nils et les PJ. Johannes raconte très vite l'histoire. Même dans des circonstances idéales, il peut à peine marcher, et ils se trouvent là en terrain difficile. Il s'appuie lourdement sur son bâton et sur Nils, qui craque déjà sous le poids de son manteau d'office.

Si les PJ l'aident, les choses s'accroissent, mais le tâche n'a rien de plaisant. À cause de tous ces elfes, Johannes empêche littéralement, et il est particulièrement irrité. « Attention où vous marchez ! Allez, avancez ! Plus haut ! Tenez-vous bien, que signifier sans avancer ! » Pour commencer le tout, Johannes semble avoir sauté foudroyé à cause de la pluie. Il s'arrête à intervalles régulières. Les elfes se montrent étrangement patients vis-à-vis de la progression de Johannes. On lit du mépris dans leur regard, mais ils ne disent rien.

À ce bout de voyage, après quelques heures de voyage, les elfes sylvaux s'arrêtent dans une clairière. Lorraine, c'est en là, s'entretient avec Cortal et peut s'adresser au farouci des PJ. Il raconte son histoire et la mort de ses compagnons, puis rapporte sa captivité tout ce que les PJ lui ont dit à l'arrière concernant leur présence et leur lieu dans la Croisade, insistant particulièrement sur leur intérêt pour la Croisade s'ils font très au courant. Quand il en a terminé, ou si Lorraine n'est pas présent, Cortal interroge les PJ pour connaître leur histoire. Il leur demande d'où ils viennent, où ils vont et ce qu'ils ont l'intention de faire. Cortal tente de déterminer s'il peut ou non leur confier son PJ et s'il peut les recruter pour sa mission de reconnaissance. S'ils répondent évasivement, ils sont laissés en liberté : on leur donne des provisions de soins et on les laisse aller. Sinon, Cortal invite les PJ à l'accompagner ses hommes, certains bien que des humains seront eues à même que son équipe de s'entraîner dans le campement puis de lui rapporter leurs découvertes. Cortal est digne et les PJ refusent, mais il les laisse néanmoins partir dans ce cas.

## Rattraper Karl

Qu'ils soient en compagnie des elfes sylvaux, du père ou non seuls, les PJ doivent par rattraper la Croisade et par poursuivre leur chemin jusqu'à Athel Loren. La Croisade est actuellement installée aux portes d'une minuscule ville du nom de Coctère.

## SI LES PJ TOMBENT SOUS LE CHARME DE KARL

Il est possible dans ce cas d'arrêter la session de jeu (ou au moins de faire une pause) pour permettre aux joueurs de réfléchir à ce que cela signifie pour leurs personnages. Non sans subtilité pas leur personnalité, mais fait simplement de Karl le centre de leur univers. Ils veulent l'aider de toutes les façons possibles et empêcher qu'il ne soit de lui faire du mal. Ils doivent cependant le faire d'une manière cohérente avec l'interprétation qu'ils ont donnée de leurs personnages jusqu'à.

Par ailleurs, il peut être utile de leur rappeler que comme ils aiment découvrir Karl inconsciemment, ils devraient être encore plus motivés par la mission de la croisade qui leur a été confiée au Chapitre I, en particulier s'ils cherchent un éventuel cultiste parmi les adorateurs du garçon.

On trouve parfois les preuves évidentes du passage du culte : fermiers en colère se plaignant des champs dévastés et du bétail volé, submergeés dans le moût de personnel à disparaître, symboles du culte et pamphlets pointés et collés sur toutes les granges et tous les arbres.

Le père Johannes est absolument sûr, et si les PJ veulent qu'il continue, il va falloir qu'ils aident tout à tour le pauvre Nils à le porter. Johannes n'est pas le maître du monde reconnaissant et se plaint à chaque maison et à chaque culte. Ils trouvent une charrette soulevée avec véritable bénédiction. Cependant, il s'agit d'une mission difficile. La Croisade a déjà emporté tout ce qui était possible sur place.

S'ils sont en compagnie des elfes sylvaux, les PJ découvriront que leurs meilleurs compagnons font de leur mieux pour dissimuler leurs traits sous les capuchons de leurs capes et restent à distance des autres voyageurs. Si les personnages veulent rejoindre d'autres voyageurs, les elfes sylvaux s'y refusent et se séparent d'eux.

## Cette bonne vieille religion

Quelques heures après midi, le groupe atteint Coctère, une petite ville agricole située dans une partie orientale de la forêt, à un kilo mètres et demi environ de la route principale. La Croisade a établi son campement de l'autre côté de la ville, dans des champs entourés des trois côtés par la forêt, le quatrième closant sur la ville. C'est une mer tranquille de tentes, de charriots et de chevaux qui les PJ approchent au-delà de la ville.

Toutefois, la plupart des unités semblent être en ville. Estroze, un million de personnes, qu'il s'agisse de fermiers ou de villageois, sont engouffrés sur la place centrale. La ville est minuscule, comptant une quinzaine de bâtiments largement espacés, et les PJ voient la place et la foule de très loin. Les femmes et autres habitants de cet air diligents par groupe de deux ou trois vers la ville pour tout à quoi être tout ce chambardement. Le père Johannes lui aussi vient s'approcher. Après tout, c'est sur ce phénomène qu'il est venu enquêter.

Une crèche de bois et une table ronde et basse ont été érigées sur la place. Quatre coisins portant des robes et des ceintures blanches sont agenouillés, supportant un bœuf mort. Un autre homme (Hélène, bien que les PJ ne le savent pas encore) fait marier une petite silhouette de la terre et l'aide à monter sur le bœuf. Les quatre coisins se lèvent et montent sur l'estable afin que tous puissent voir la silhouette. Il s'agit bien sûr de Karl. À sa simple vue, une vague d'émerveillement passant la foule.

Les PJ s'entendent pas ce que dit Karl à moins qu'ils ne s'approchent à un minimum de 20 mètres. S'ils le font, ils doivent réussir un test de Force Mentale Très Difficile (1-40) pour éviter de tomber sous son charme (voir encadré). S'il y a des elfes parmi les PJ, ils le moment et l'interdisent à 40 mètres, et doivent réussir un test de Race Mentale Asses Facile (1-100) pour éviter de tomber sous son charme. Le test est Facile (1-200) pour les nains et Moyens (1-40) pour les halflings.

Quand Karl lève la tête et parle, la foule devient tout à fait silencieuse, s'effaçant d'instinct de ses membres profonds, puis l'acclamant avec vigueur quand il en a terminé, instantanément, comme. Quelques rares habitants ne sont pas convaincus et aggr

moment, tentant de tirer leurs amis de leur délire. Quelques disputes violentes éclatent tandis que les croisés maintiennent l'infant dans sa tente.

En arrière-plan, les villageois nouvellement convertis discutent généralement aux croisés le contenu de leurs paroles-manger et de leurs gâteaux. Même au palais du Seigneur à l'air sérieux apporté tout les instruments de son temple à la fin de.

### Le père Johannes

En supposant que le signifié soit toujours avec les PJ, il leur fait signe de s'approcher, les yeux brillants de cupidité. En hochant, il annonce son PJ de l'aider à enlever l'Enfant, leur promettant de l'or et des contacts influents une fois qu'ils l'aurent aidé à enlever Karl à Alstorf. Nils semble troublé mais ne dit rien.

### Les elfes

Si Lorinc ou Coriel est présent, il est à le souffle coupé. Si les PJ continuent d'avancer, on leur dit de s'arrêter. - S'approcher peu, il y a là un grand danger. Je n'ai jamais eu d'avertissement aussi puissant que celle qui entoure cet enfant. - Lui et les autres elfes observent la foule en silence à une distance de cinquante mètres, le visage grave. Bien qu'il avertisse les PJ, il ne les empêchera pas physiquement de s'approcher. Il y a trop d'autres humains aux alentours pour qu'il prenne le risque de les maltraiter.

Quand le garçon est terrifié, les PJ retiennent leurs allés qui parlent entre eux dans leur propre langue. Fait particulièrement sérieux. Les personnages qui parlent efflués les supposent il se dispute sur la nature de l'infant, certains d'être un affreux que le garçon est une source d'énergie magique, d'autres suggérant que c'est un enfant, tandis que certains soupçonnent qu'il peut y avoir de vrai dans les affirmations des humains, bien qu'on fasse rapidement taire ces derniers.

Avant que les PJ aient une chance de répondre, Coriel s'approche d'eux avec une expression dure sur le visage.

**« Très inquiétant. Cette histoire ne plus être que le simple fait de réparer les torts qui nous ont été faits, à nous et à notre foi. En passant tel que celui-ci nous ont le fait. Il est dit que si on le laisse se débattre dans les abîmes de l'Empire. Il se laisse en elfes, cette abominable créature malade, attirée l'âge adulte, la guerre et la dévotion se répandent dans le Vieux Monde. Il est trop puissant et trop sûr pour laisser à quelques hommes plus les hommes qui l'auraient compris l'enfant. Qui enfant est une arme, et en vérité, il est aussi innocent qu'une arme. mais cela qui le contrôle risque de devenir le plus danger**

**vous penserez que le monde est fermé comme l'Enfant doit mourir -**

Coriel veut camper dans les bois jusqu'à ce qu'il soit sûr que Karl ou son enfant. Il peut garder le plus longtemps un étage et enlever les PJ en dehors dans le camp auparavant pour découvrir où dort l'enfant. Les elfes affirment qu'ils s'occupent du reste. Coriel ne laisse pas les PJ participer au meurtre. Il dit que le pouvoir de l'infant est trop grand. Si les PJ s'approchent assez de lui pour le tuer, ils tomberaient sans mal dans son camp.

Leur plan consiste à se cacher dans les bois à l'est du camp en gardant Johannes en cage tandis que Nils et les PJ enlèvent le camp. Ils attendent que les PJ reviennent leur traquer l'enfant où dort Karl, puis s'installent dans le camp pour le tuer. Lorinc dit que quand les PJ auront tué l'enfant, ils s'enroutent qu'ils restent dans les bois à l'est du campement et que les elfes les trouveront.

Si les PJ refusent de participer, les elfes tentent de tuer Karl sans eux. Ensuite, ils cherchent une occasion de tuer les PJ sans risquer leurs propres vies. Remarque que cette liste aura de dangereuses implications sur le reste de la campagne: vous devriez donc garder à l'esprit la relation hostile qui existe entre les elfes et les PJ lors de leurs futures rencontres.

Remarque que le père Johannes, s'il est avec le groupe, n'entre pas dans le campement. Toutefois, le prêtre attire l'un des personnages à l'écart et lui fait la proposition équivoque plus haut. Il croit également Nils avec eux si le garçon est toujours en vie, afin de s'assurer que les PJ ne le déclarent pas.

### Les PJ sont seuls

Au cas fort improbable où les PJ seraient seuls, ils se retrouveront ou non dans le charme du garçon en fonction du résultat de leur test. Quel qu'il en soit, les PJ peuvent vouloir fuir un peu par eux-mêmes, et vous pouvez jouer la scène qui suit à peu près telle qu'elle a été écrite. Toutefois, les elfes s'étaient au sein des PJ et résident désormais à l'orée du campement, attendant le moment propice pour frapper et se montrer plus tard dans la nuit.

### Maintenir le cap

À partir de là, il y a toutes sortes de possibilités pour que les choses tournent au vinaigre, toutes dépendant de qui accompagne les PJ au moment de leur arrivée. Les PJ peuvent traquer les elfes ou le prêtre, ou même se tuer entre eux. Il est impossible de prévoir ce que feront vos joueurs à partir de là: le meilleur conseil que puisse vous donner, c'est de laisser les choses se dérouler de façon naturelle. Gardez à l'esprit les motivations et les buts des personnages quand ils décident de la façon dont ils vont agir.

## TROISIÈME PARTIE: LA CROISADE

Une fois que les PJ ont choisi ce qu'ils allaient faire, et pour le compte de qui, le décor de leur plan d'action est composé de la ville, du camp et des bois. Cette partie de l'aventure est plus libre que les précédentes, les PJ étant amenés à explorer et à faire: vous trouverez donc essentiellement des descriptions des endroits où ils peuvent aller, et des individus et événements qu'ils pourront voir. Lorinc leur fait, mais garde à l'esprit le fait que bien que les PJ ne le sachent pas, le temps leur est compté. Le rassemblement de la place publique s'est déroulé aux environs de trois heures de l'après-midi. Orloch le Fou, le stygge défilé dans le contexte de l'aventure, attaque le campement juste après minuit.

### La ville

Geotter est une communauté agricole typique de l'Empire. On y trouve une taverne, un petit temple dédié à Sigmar, un marchand de Magiya, une boutique, un moulin, une échoppe de ferronnerie et quelques maisons individuelles avec de petites jardins particuliers qui ont déjà été pillés.

Pour le moment, la ville est quasiment déserte. Presque tous les habitants se sont rendus au campement des Disciples de l'Enfant, emportant avec eux toute leur nourriture, leur boisson et leurs possessions personnelles. Seuls quelques rares et tristes individus qui ne sont pas tombés sous le charme de Karl sont restés là, à pleurer sur la disparition de leurs proches et de leur biens. Ces



gens se terrent et ne parlent des PJ ou les menacent en croyant qu'ils font partie de la Croisade.

Si les PJ tentent de fouiller ou de piller une des maisons vides, ils ne trouvent pas grand-chose de précieux. Les gens qui vivent ici étaient déjà pauvres. Quelques meubles bas marché et objets personnels ont été abandonnés, mais pas grand-chose d'autre.

## Le campement

C'est le premier contact direct des PJ avec la Croisade de l'Infant, et il devrait être mémorable. Le camp est un endroit sale, encombré d'activités et particulièrement bizarre. Des croisés sont occupés à cuisiner, à manger, à se laver, mais aussi à prier, à accomplir des cérémonies religieuses, à faire la lessive, à se taqueter les uns les autres, à essayer de dormir, à prêcher, à parler

de l'Infant, à débiter de points de doctrine, à accueillir les nouveaux convertis dans le troupeau, etc.

Les installations sanitaires sont abominables. On marche dans les immondices et l'air est lourd de rebreux nausabonde. Des cages de monachus se déplacent dans tout le camp, harcelant les passants. Quelques camps bien organisés ont des latrines, et les autres s'accrochent à ce qui peut servir – raison de plus pour les PJ de regarder où ils mettent les pieds.

La plupart des tentes sont aussi croisées et peintes que leurs occupants, et beaucoup sont malades. (Utilisez le profil de Propriétaire de WJDR, page 218, pour un croisé standard.) La promiscuité et le manque d'hygiène ont déjà fait leur effet, sans doute aggravé par la présence d'immensités sereines qui distillent dans les immondices, les dégoûtements, les exécrations de goûge et les gémissements forment le fond sonore.

L'agencement du campement est plutôt hétéroclite, mais on peut y trouver un certain ordre. Les quartiers de Karl sont au centre, et le camp s'étend depuis ce noyau en cercles concentriques dont le prestige va décroissant. Plus on se trouve proche des quartiers de Karl, plus on est placé haut dans l'ordre hiérarchique. Cet ordre est soutenu étroit par la violence, et les factions les plus proches du centre sont composées d'individus stables ou ayant beaucoup de contacts. Ceux qui se trouvent à l'extérieur sont les membres les plus misérables ou les plus récents de la communauté.

Tous les habitants du campement ne sont pas des disciples directs de Karl. Certains ne sont là que pour chercher des profits faciles. Certains espèrent profiter des efforts de Karl pour accéder à la gloire. D'autres sont des esclaves de l'Empire, du culte de Sigmar ou d'autres religions vaines. Certains sont des convertis ou des amorceurs venus là pour planter les sceptes noirs et faire de leur mieux pour ne jamais revenir dans la croisade quand Karl quittera son village, afin d'éviter d'être convertis. Certains vendent simplement des biens et des services à la limite. Ils trouvent toutes sortes de marchandises dans le campement. Les PJ peuvent acheter, vendre et échanger tel commerce dans une ville, mais ils ne trouvent achetez que des objets de qualité courante ou médiocre. Un camp étrange chiamato s'est installé à l'issue du campement, offrant ses services pour agiter les langues, dire la bonne aventure, raconter des histoires, et autres.

Des groupes de croisés mal équipés et représentant les diverses factions patrouillent régulièrement dans le camp. Fou du motif dans la zone qui leur a été attribuée), amis de golem et d'épées maladroites et portant des armures de lin et de bois. (Utilisez le profil du Bandit de WJDR page 231 pour représenter les PNJ croisés militaires.)

## SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE AU CAMPEMENT

Utilisez les événements suivants pour ajouter à l'atmosphère du campement. Vous êtes libres d'en utiliser autant que vous voulez.

- Des croisés chargés de l'approvisionnement reviennent en retard et en criant d'une façon pénible qu'ils viennent de piller. Ils possèdent quelques sacsbes devant eux, portant des poches vides et bœuf et bœuf et à des pièces d'or et d'argent qu'ils ont dérobées.
- Un homme est occupé à prier Karl pour la guérison de sa femme. Celle-ci est étendue derrière lui, tremblante et en sueur, la peau de la couleur de l'urine et le ventre gonflé.
- Des croisés à l'allure de bouillottes bouillonnent un marchand de bougies. Ils lui offrent que toutes les bougies doivent être blanches ou l'honneur de Karl. Ils comptent les bougies blanches. « Ces bougies sont-elles blanches ? »
- Un groupe de flagellants nus, le corps peint, traverse le camp en se battant à l'aide de branches et en chantant à chaque pas : « Karl est Sigmar! Sigmar est le seul dieu! Karl est Sigmar! Sigmar est le seul dieu! »
- Un groupe d'hommes pousse des cris et des acclamations autour d'un bœuf où deux rats se disputent un morceau de viande. On entend des gémissements et des pleurs de malheur chargé de malice.
- Une femme espagnole se tient à l'entrée d'une tente, reléguant tous les hommes qui passent. Elle demande à un des PJ : « Tu rêves prior avec moi, mon frère ? »

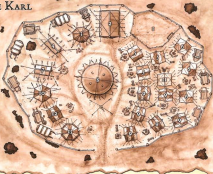


## L'ENCEINTE DE KARL

0 10 20  
Mètres et mètres

### Légende

- 1 - Canal
- 2 - Chaudières d'Alambert
- 3 - Tour d'Alambert
- 4 - Tour d'Alambert
- 5 - Tour de la tour
- 6 - Tour de la tour
- 7 - Tour de la tour  
de simple d'Alambert
- 8 - Tour de Karl
- 9 - Tour de la tour
- 10 - Tour de la tour
- 11 - Tour de la tour (à l'extérieur)
- 12 - Tour de la tour de la tour
- 13 - Tour de la tour



Les lanciers de Wilhelm Bismarck (cf. page 99) font également deux patrouilles de jour, vides de la fleur de sa maison, l'écuyer du Marquis et du Comte (pinglé) sur la poitrine. Ce sont des soldats professionnels, armés jusqu'aux dents et en armure. Un tour complet du camp leur prend quatre heures. Ils en font un le matin et un l'après-midi.

Yls ne sont pas encore dans le chariot de Karl, les PJ passent crachés de se retourner brièvement face à face avec l'indiant. Laissez-les s'agiter. Cela ne se produira pas... ils restent pas encore.

### Ahmed

Quand les PJ passent devant le camp des strigars, le fils d'Al, le chef du camp, ses jeunes hommes aux yeux brillants du sang d'Ahmed, les accablent en leur offrant d'une voix brisée les services de ses compagnons. Ahmed aura son importance plus tard, et il doit donc être introduit dès à présent, mais il ne faut pas le faire paraître important. Faites-en plutôt un vrai compagnon. Chaque fois qu'ils traversent le campement, il devrait les trouver à un moment ou à un autre.

*« Un petit coup de main pour l'épée de ces messieurs? Serait-il mieux recommander votre coupe? De quelle taille sommes-vous? Ou son armement. Vous voulez connaître votre coupe? Madame Mira nait rest, pour deux ans seulement. Un est rest? Deux fois de cette semaine. Un son armement. »*

### Groff le boucher

Groff le boucher est un Maribougeois amical et respectueux à l'apparence négligée et d'un air soigné, et d'un air soigné. Il offre ses services de boucher bien marché et relativement propre à ceux

qui lui apportent du gibier ou du bœuf - bléblé -. Il prend sa part sur chaque animal en guise de paiement et revend ses produits aux adeptes du culte. Il a un vitail favorable visé sur la livre. Son échapper est toujours pleine d'artémis et les petites conseillers de Karl viennent tous lui acheter leur viande. Il semble connaître tout le monde mais il n'est pas très bon pour les conversations, car il n'a rien de méchant à dire sur qui ce soit. - Ah oui, le capitaine Artyger était guillotté. Et oui de la terre pour sûr. Amusez de leur regard. De jour aussi, et il est fait. - Voilà le genre de chose qu'il peut dire sur le peu près d'empire qu'il.

Groff vivait être un adepte de Nangle au Chapitre IV. D'instinct, un état que personnage amical qui vend de la viande meilleure que la moyenne lors de ce chapitre parce de la même habitude en place pour plus tard.

### La Pays de Karl

On s'accorde Pays de Karl deux grands chariot remplis à ras bord de fûts de bière, de whisky et d'eau-de-vie. Une dernière est réservée à l'arrivé, pleine d'un symbole représentant une fleur reposant sur une griffe de fer et des mots - Pays de Karl -. Les PJ devraient reconnaître l'emblème de l'Empire Impérial où ils ont rencontré Nils. Six soldats de l'ancienne garnison de l'Empire font office de videurs auprès des chariot de bière, ce qui fait que l'endroit est relativement calme.

La propriétaire, Rudi Margot, et sa femme Hanna, forment un couple affairé au village regroupé et à l'attitude à la fois gaie et sévère. Ils semblent très occupés pour parler. Il y a toujours de l'agitation auprès de leur chariot de bière. Toutefois, si les PJ mentionnent le fait qu'ils ont visité l'ancienne Pays de la Motte, Rudi leur accorde plus d'attention. Il étiquette à peine s'ils lui disent que l'endroit a été attaqué par les hommes-bêtes.

- Des hommes-bêtes ? C'est bien dommage, mais voilà ma femme maintenue, et je serai les arrêteurs de l'île de Sigmar de la seule façon que je connaisse. - La seule chose qui l'intéresse, c'est de savoir s'ils ont trouvé sa pipe. - Alors toute cette cérémonie, je l'ai abandonnée et elle me manque, comme à son père qui lui avait bien ou qui lui est plus aimé.

Si les PJ ont la pipe et la lui donnent, Rudi est extrêmement reconnaissant. La maison leur offre une tournée et désormais, ils ont toujours droit à une tournée de 50 %. Il leur traversent également toutes les rivières du campement sans même avoir à lui faire de tout de son ouvrage. Il leur trouve un logement décent, des marchands de meilleure qualité, et les aide en fait à s'installer. Hanna, elle, est mécontente. - Il avait presque perdu cette dignité habituelle, et voilà que tout lui redonne le vice.

S'ils ne donnent pas la pipe à Rudi, celui-ci reste une bonne source de rumeurs - tant qu'ils continuent à cuisiner - mais il ne sera pas aussi accessible.

### Enceinte de Karl

Au centre du camp, mais plus près des bois que des champs, se trouvent les quartiers de Karl. Cette large zone entourée d'un stèle est protégée des regards par des draps de lin tendus entre des sauges de poteries enterrés dans le sol mouillé. Il n'y a qu'une ouverture dans l'enceinte, bien gardée par huit des halibardiers de Krüger. À l'intérieur, des chars de halibardiers patrouillent près de Fenches de lin à intervalles de vingt minutes.

Dans l'enceinte se trouvent les tentes des dirigeants du culte, Helmut, Jan (Trois), Eisenbach et Krüger, ainsi que des tentes qui servent de caserne aux halibardiers de Krüger, aux chevaliers et aux fantassins d'Eisenbach et à la garde personnelle des chefs. Tous leurs robes, chevaux et bagages sont également conservés ici. La tente de Karl se trouve au centre de la zone, grand pavillon rond et blanc. Elle est gardée nuit et jour par quatre des gardes du temple signatures différents, deux à l'intérieur et deux à l'extérieur. Une seule barrière bleue permet l'entrée de la Martine et du Char de Karl chaque jour au très grand culte devant la tente, et on peut la voir dans tout le camp, et même de l'extérieur.

## Factions du campement

Ces échailles des factions du campement se redynamisent continuellement. Il y a presque autant de groupes que de crises, chacun ayant son propre idéal de ce que Karl représentera. Utilisez pour donner un peu de couleur au camp. Aucune d'entre eux n'est d'une importance critique pour l'histoire. (Si vous voulez concevoir vos propres factions, reportez-vous aux tables de création de factions du Chapitre VI : Les Héritiers d'Anne Noërdle).

### Les Chanteurs de la Sainte Parole

Ce groupe de cruels en robes (souvent) blanches se déplace d'une manière très particulière. Ils pensent que le meilleur moyen d'honorer Karl est de chanter ses louanges. Ils errent donc dans le camp en double file, chantant des chansons à sa gloire, mais ils chassent également tout ce qu'ils ont à dire, même s'il s'agit simplement de commander à boire ou de demander où sont les herbiers.

### Le Poing qui Tient le Marteau

Assés comme sous le nom de Poing de Karl, cette faction est en réalité une bande de truands qui se font passer pour une milice. Ils agissent en racket de protection, extorquant de l'argent aux artisans et aux marchands du camp en échange de leur : protection - contre les vols et les menaces en marche. Ce sont tous des paysans qui ne peuvent se payer de véritables armes, et ils se promènent donc en toute de cuir de seconde main, portant d'étranges maillots de bois destinés à renforcer les poignets de tous. Leur seul uniforme est un bonnet rouge.

### Les Frères de la Plaine Ouverte

Beaucoup d'entre eux des Cœurs Lourds, les Frères de la Plaine Ouverte sont des flagellants particulièrement cruels qui ont pratiqué une cruauté en forme de T sur leur poitrine et ont juré qu'ils lui laisseraient pas la place se reformer tant que Karl se serait pas égaré. Ils se coupent régulièrement pour que la blessure reste fraîche. C'est une suite possible et les nouveaux convertis sont nombreux, mais leurs cicatrices n'ont pas nécessairement augmenté sur les conditions sanitaires du camp individuel et généralement les plaies. Chaque jour, on compte souvent de victimes qui de nouveaux convertis.

### Les Cœurs Lourds

Beaucoup d'entre eux des Frères de la Plaine Ouverte, les Cœurs Lourds ont juré que tant que Karl ne serait pas déclaré égaré, ils porteraient le poids de l'épave du monde sur leurs épaules. Chaque fois qu'ils trouvent un livre qui ne mentionne pas Karl - ce qui représente en réalité tous les livres - ils le fixent sur leur corps à l'aide de chaînes, de cordes ou de lanières. Certains ont suspendu des cages pleines de livres à des jougs de bœufs qu'ils placent devant sur leur dos. Par conséquent, c'est à peine s'ils parviennent à bouger, et ils ont parfois des jours de retard sur le reste de la Croisade, ne se retrouvent que quand celle-ci stabilise son campement quelques jours. Beaucoup ne vivent pas, victimes de crises cardiaques ou d'autres maladies sur la route.

## Le concile de la Croisade

Les patronages suivants sont les scénarios de la Croisade.

### Karl

Bien qu'il soit la figure du procès de la Croisade, il ne dirige pas vraiment, se contentant simplement d'exiger qu'elle se dirige vers le Kistes (Voir son profil page 266).

### Helmut

**Démagogue humain**  
(ex-Prêtre consacré, ex-Prêtre, ex-Initié)

Helmut est le chef spirituel du culte, mais c'est également son évêque officiel face aux gouvernements et aux représentants des divers temples. Il est le visage de la Croisade.

C'est un grand homme sur le retour, au visage émacié, qui avait souffert la nature d'un guerrier mais qui a déjà vieilli. Helmut est un homme bon qui est tombé complètement sous le charme de Karl. Il ne pense pas que le pouvoir de Karl soit magique, mais croit que tous ceux qui se convertissent le font sous l'effet de la bonté et de la pureté de Karl.

Bien qu'il soit agnostique et ait une robe blanche, une fois en chaire, il est instant d'une sainte ferveur et devient un puissant orateur. Il semble élever et éblouir, c'était l'un des points de Sigmar du plus haut rang à Marzburg, et la politique et l'histoire ne lui sont pas étrangères.

Après tout regard à l'histoire de Karl, il est désormais tout dévoué à promouvoir le caractère divin de l'Érémite. Il entretient des suspicions envers Jan (Trois) car il le soupçonne de ne vouloir le succès de Karl que pour améliorer ses affaires.

### Points de Foie : 5

#### Caractéristiques

CC	CT	F	Ag	Int	PM	Soe
51	49	61 (65)	58 (55)	57 (47)	56	55

**Compétences :** Charisme (Soc +20), Commandement (Soc), Constatage (Soc +10), Connaissances académiques (astronomie) (Int +10), Connaissances académiques (Géométrie) (Int +20), Connaissances académiques (Général) (Int +10), Connaissances académiques (Général) (Int +20), Connaissances générales (Empire), Pays Perdu (Int +10), Equitation (Agg), Inspire (Agg), Focalisation (PS +10), Intimidation (PS), Langue (Herbivore) (Int), Langue (Oiseau) (Int +10), Langue (Insectoïde) (Int +20), Langue (Insectoïde) (Int +10), Lézarderie (Int +10), Nautique (PS), Perception (Int), Sens de la magie (PM +10), Soins (Int +10)

**Talents :** Ambidextrie, Grands pieds, Grands passants, Dur à cuire, Éloquence, Étriquette, Force accrue, Gaucher nat, Harmonie antyrienne, Incantation de botanique, Inspiration divine (Signeur), Magie commune (Général), Magie mineure (armure antyrienne, atterip-réon), Oublier nat

**Combat**

**Attaques :** 1, **Points de Destin :** 1, **Mouvements :** 3 (0), **Points de Mérite :** 0

**Magie :** 2, Magie commune (Général), armure antyrienne, atterip-réon, destinée de Seigneur

**Armure (Général) :** armure de plumes complète (Soc 5), bras 5, corps 5, jambon 5

**Armes :** arme à une main (maître de guerre) (Id10+5), valeur de critique +1, dague (Id10+1), valeur de critique +1

**Destatons**

Quand il n'est pas en tenue complète, Helmut porte une robe noire ornée à la taille par une large ceinture bleue. Pour les réunions officielles, il revêt une armure de plaques complètes pour rappeler à tous qu'il est un seigneur de Seigneur. Helmut garde une copie de la *lettre de Seigneur* reliée plein cuir sur lui à tout moment, et il a parmi ses possessions personnelles un tas de livres consacrés à l'astrologie et aux mouvements des corps célestes, des ouvrages historiques de Mainzberg, de l'Empire et du patristat ailleurs, ainsi que quelques ouvrages de droit consacrés aux affaires légales de l'Empire. Dans son coffre placé sous sa tente, il garde des accessoires de calligraphie comprenant plusieurs crayons, des plumes et une douzaine de feuilles de papier. Il porte généralement des bottines pour lui. Personnage influent, Helmut bénéficie de la protection de huit gardes du corps qui escortent son coffre quand ils voyagent.

**Jan Vanderpeer (Tobias)**

**Charlatan mutant (ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier)**

Jan (Tobias de son vrai nom) est le gestionnaire de Karl. Il organise ses apparitions publiques et contrôle l'accès à l'infant. Il gère également la logistique quotidienne de la Croisade. Il s'entretient avec les dirigeants des villes et les chefs religieux qui soutiennent la Croisade. C'est un négociateur qui ne fait pas dans le sentiment et qui se charge du sale boulot d'apaisement et de persuasion, permettant à chacun d'être content et de continuer la marche. Jan affirme avoir des accès directs dans le gouvernement de Karl Franz. La quarantaine bien tonné, Tobias est trapu, rond et rasageur. Il préfère être Jan Vanderpeer, importateur prospère de Mainzberg, et s'habille en conséquence. En tant que Jan, il affirme avoir des connexions au sein du conseil de Karl Franz et il fait passer cette message sur les autres chefs du cadre des qu'ils défient son autorité, leur demandant s'ils veulent présenter Karl à l'Empereur ou non.

Il dissimule au reste de sonder derrière un masque de je-sais-tout pompier et innocent. Affichant une attitude de tyran masqué, il devient flagamment auprès de Karl et joue les braves face à tous ceux qui sont moins importants que lui.

Quand il préfère avoir des contacts au sein du conseil des ministres de Karl Franz, c'est la vérité... ou du moins ça l'était pour le vrai Jan Vanderpeer, que Tobias a assassiné et remplacé pour intégrer la Croisade en tant que chef.

**Notes de Note - 4**

**Caractéristiques**

CC	CT	F	I	Ag	Int	PM	Soc
30	41	30 (3)	31 (5)	47	36	40	39

**Compétences :** Barde (Soc), Charisme (Soc), Constatage (Soc +20), Connaissances académiques (astronomie) (Int), Connaissances académiques (Ingrédients) (Int +10), Connaissances générales (Général) (Int +10), Connaissances générales (Pays Perdu) (Int +10), Déplacement (Soc), Déplacement (éléments) (Agg), Dromédaire (Agg), Essaimage (Agg), Evaluation (Int), Focalisation (PS +10), Fourbe (Int), Intimidation (PS), Jeu (Int), Langue (classique) (Int +10), Langue (Insectoïde) (Int +20), Lézarderie (Int +10), Marchandage (Soc), Nautique (PS), Perception (Int +10), Sens de la magie (PM +10)

**Talents :** Dur à cuire, Éloquence, Poise, Grand voyageur, Harmonie antyrienne, Intelligent, Intrigant, Magie commune (Général), Magie mineure (armure antyrienne, atterip-réon), Magie noire, Mains agiles, Poignée puissante, Résistance accrue, Sombre savoir (Châce ou Magie à vous dépense du Soin de la Corruption)

**Talents (Situation (Organe du Châce))**

**Combat**

**Attaques :** 1, **Points de Destin :** 1, **Mouvements :** 4, **Points de Mérite :** 17

**Magie :** 2, Magie commune (Général), armure antyrienne, atterip-réon et Sombre savoir (Châce ou Magie)

**Armure (Général) :** robe et jambières de cuir (Dex 1, corps 1, jambon 1)

**Armes :** arme à une main (épée) (Id10+5), dague (Id10)

**Destatons**

Quand il est déguisé en Jan, Tobias utilise des vêtements de marchand de bonne qualité comprenant une veste rouge, une calote marron et des chaussures de cuir aux brillantes bottes d'argent. Il a sur la tête un large chapeau noir orné d'une plume bleue. Ces vêtements ne lui vont pas parfaitement et sont un peu serrés à la taille. Jan possède également un bel atterip transportant son coffre rempli de 400-500. Il porte un anneau d'or sur son doigt dominical (valeur 25-30) et il a autour du cou une chaîne à laquelle sont suspendus les anneaux des Vanderpeer.

**Statut**

Sous ses vêtements, Jan (Tobias) a une étrange marque droite de conscience. L'organe en question sera dévoilé plus tard dans le chapitre.

**Krieger Brighalter**

**Capitaine humain (ex-Sergent, ex-Soldat)**

Grand capitaine robuste aux cheveux couleur sable et à la barbe bien taillée, Krieger est un homme plein et sans relief à Leydenhoven, sa compagnie de mercenaires a été dépechée pour arrêter les chefs de la Croisade et disperser la foule, mais en rencontrant Karl, lui et ses hommes ont été convertis. Après bien des actes de bravoure au service de Karl, il a été promu capitaine de la garde de l'Infant.

Krieger n'est pas un fanatique épéiste. Il croit que Karl est la réincarnation de Seigneur, mais il a conservé son stoïcisme et son bon sens de toujours. Il pense que le caractère divin de Karl doit être exposé à tous l'Empire et que les hommes de pouvoir qui veulent l'empêcher de progresser se nature se fourvoyer et doivent être convertis en tels.

C'est un individu calme et doux et il accorde le respect de ses hommes par son honneur et sa bravoure, et non en les brutalisant. Il n'est loyal qu'à envers Karl, mais préfère Helmut à Jan.



Capitaine de la garde personnelle de Karl, Krigger doit son poste à sa loyauté, à son courage et à sa compétence. Il est tout à fait incontournable.

Points de Force: 2

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
65	51	55 (50)	54 (50)	60 (50)	55	45	27

**Compétences:** Commandement (Soc +10), Comsavage (Soc +20), Connaissances académiques (stratégie/tactique) (Int +10), Connaissances générales (Empire, Pays Perdu, Tibet) (Int), Équitation (Ag +10), Espéqre (Ag +20), Identification (F +10), Langage secret (Langage de bataille) (Int +10), Langues (Kélevien, vénétien, Kélev) (Int), Livé/Vorine (Int), Navigation (F), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Combat de rue, Coups assassins, Coups précis, Coups puissants, Débarquement, Maîtrise (armes de cavalerie, bâtons, armes lourdes), Mousquet, Parade défilé, Résistance aux maladies, Sur ses gardes

**Traits:** Vision nocturne

**Combat**

**Attaques:** 3; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 0

**Armure (Impériale):** armure de mailles complète (tête 3, bras 3, corps 5, jambes 3)

**Armes:** Bâta d'armes (Cd10+7; valeur de critique +1) (épéa, percussante), lance de cavalerie (Cd10+7; valeur de critique +1) (épéa, percussante, rapide), arme à deux mains de qualité exceptionnelle (épée à deux mains) (CC 73; Cd10+6; valeur de critique +1; lente, percussante)

**Détails**

Krigger porte un uniforme vil aux couleurs du Reichland avec un croc de capitaine au bras. Quand il fait sa route dans le campement, c'est sans égard de son fidèle cheval, Tropic. Trente hommes solides le reconnaissent comme leur commandant et respectent non seulement sa compétence de guerrier mais aussi son sens tactique. Krigger a autour de lui un petit-banquet adonné à un étatisme de Pfaffenheit. Un pamphlet de la Croisade du Vrai Fils est suspendu à son armoire.

### Sire Wilhelm Eisenbach

Aristocrate humain (ex-Chevalier, ex-Écuyer, ex-Noble)

Grand, robuste et rougissant, avec ses cheveux longs et sa barbe abominablement tressés, Eisenbach est un bourgeois aristocrate terrifié du seul du Mittelbunland, plus soucieux de chasser et de ses préférences circuelles que de la politique impériale. Il a une petite cinquante et c'est un joueur d'élite faisant preuve d'une certaine destructivité.

Durant la récente Invasion du Chaos, Eisenbach a permis à des soldats du Reichland de couper ses terres et de se reconstruire sur ses glèbes, pensant qu'il serait récompensé une fois la guerre finie. Ce remboursement n'a jamais eu lieu et il a rejoint la Croisade car depuis qu'il se trouvait sous le charme de Karl, il croit qu'une fois que l'Enfant aura remporté Karl Franz, tous les liens seront réparés.

Wilhelm est le commandant militaire de la Croisade. C'est le conseiller de Karl en matière de stratégie.

Points de Force: 5

Caractéristiques							
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
57	38	49 (40)	51 (50)	47 (40)	46	47	49

**Compétences:** Charisme (Soc +10), Commandement (Soc +10), Comsavage (Soc +20), Connaissances académiques (généralogé/héraldique) (Int +20), Connaissances académiques (histoire, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +20), Dressage (Soc), Équitation (Ag +20), Espéqre (Ag +10), Langage secret (Langage de bataille) (Int), Langues (Kélevien) (Int +20), Langues (Kélev), Livé/Vorine (Int), Perception (Int), Résistance à l'alcool (R), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Armes à main, Cavalier monté, Coups puissants, Espéqre, Espéqre, Intégrité, Intégrité, Maîtrise (armes de cavalerie, bâtons, armes lourdes), Oublier et

**Combat**

**Attaques:** 2; **Points de Destin:** 1; **Mouvement:** 5 (4); **Points de Blessures:** 17

**Armure (Impériale):** armure de plaques complète (tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

**Armes:** demi-lance (Cd10+5; épéa, percussante, rapide), mousqueton (Cd10+5; épéa, percussante), haches (Cd10+5, défensive, épéa)

**Détails**

Les vêtements et les possessions de Wilhelm ne laissent planer aucune ambiguïté quant au fait qu'il soit habitué aux meilleures choses et que malgré sa loyauté envers le garçon, il ne soit pas prêt d'abandonner le confort de sa cour. Quand il se combat pas et n'est pas à la tête de ses troupes, il se promène vite de fins tours de jardins qui se déséprouvent pas le cœur de Karl Franz. Il a plusieurs tonnes dans des coffres que son domestique déchargeant de son coche personnel dès que la Croisade établit le campement. Il dispose d'une vaste bibliothèque d'ouvrages d'histoire, de géographie, mais surtout exclusivement de son usage personnel. Une de ses plus importantes possessions est son bureau pour les discussions, qu'il doit appliquer chaque nuit de peur que la chambre se foudroie de fait quand ce ne soit le jour suivant.

En combat, Wilhelm chevauche son puissant destrier de race de Vargantou. L'animal porte un capotage de conception orientale à sa propre armure de plaques. Des scènes de violence et des fragments de parchment portant les mêmes paroles de la Bible de l'Enfant sont suspendus à l'arrière du cheval.

Finalement, Wilhelm est incroyablement riche, ce qu'on peut deviner sur ses armures incrustées de joyaux de ses doigts et sa grande collection d'argent qu'il a au cou. Les domestiques les plus proches de lui supportent mal la richesse du noble, pensant que sa fortune (327 cc et l'équivalent de 320 cc en bijoux) suffirait à nourrir la Croisade durant le voyage jusqu'à Kélev et le retour.

## Rumeurs du camp

Poser des questions n'est pas particulièrement dangereux ni difficile pour les PJ. La Croisade est constamment infestée de nouvelles rumeurs qui tentent de savoir plus sur l'Enfant, et la plupart des adeptes parlent avec plaisir de leur savoir. Tant que les PJ semblent enthousiasmés et curieux, personne n'y prête garde, mais s'ils mettent en doute la nature divine de l'Enfant ou dirigent la Croisade elle-même, ils risquent d'attirer l'attention malgré eux.

Il n'y a aucun mal à demander où se trouve l'Enfant, c'est la question que tout le monde pose. Tous les moines conventuels veulent jouer une fois encore de sa beauté. On leur dit qu'il réside dans l'Écrouleux au centre du camp. On peut également sans problème se renseigner sur la hiérarchie et la structure de la Croisade, qui tire les ficelles, et ce genre de choses (voir les divers manuels).

Toutefois, si les PJ commencent à interroger les gens sur le mariage de Karl est défrayé ou sur ses habitudes, ou à poser toute autre question de nature à éveiller les soupçons, ils sont mis en garde par les adeptes et certains de force aux limites de Krigger.

## SERVICE DE SÉCURITÉ DE LA CROISADE

Bien que la Croisade de l'Air d'une seule discipline, elle est bien défendue et peuplée de nombreux combattants compétents. Voici leur profil.

### Hallebardiers de Krieger (30)

Soldats humains

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sc
42	31	30 (3)	36 (3)	25	25	19	20

**Compétences:** Commande (Soc), Conduite d'atlagés (F), Connaissances générales (Espion) (Int), Equivie (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Coups accablants, Coups précis, Coups puissants, Débarquement, Dur à cuire, Guerrier né, Maline (armes lourdes)

#### Combat

**Attaques:** 1, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 12

**Armes (égère):** armure de cuir complète (Int 1, bras 1, corps 1, jambes 1)

**Armes:** hallebarde (1d10+4 ; valeur de critique = 1 ; spéciale), arme à une main (épée) (1d10+4 ; valeur de critique +1), bouclier (1d10+1 ; valeur de critique +1), défensive, spéciale.

#### Dotations

Les hommes de Krieger portent des uniformes du Reichland, mais avec une large ceinture bleue à la taille.

### Chevaliers d'Eisenbach (10)

Chevaliers humains (ex-écuyer)

Tous les hommes d'Eisenbach sont loyaux envers leur maître et seuss Karl. Ils s'occupent de la sécurité et de la défense générale du camp.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sc
43	50	30 (3)	35 (3)	25 (2)	32	25	32

**Compétences:** Commande (Soc), Conduite d'atlagés (F), Connaissances générales (Espion) (Int), Equivie (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Acrobé malin, Coups puissants, Équilibre, Maline (armes de cavalerie), Résistance aux poisons

#### Combat

**Attaques:** 2, **Mouvement:** 1 (4), **Points de Blessures:** 15

**Armes (lourde):** armure de plaques complète (Int 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

**Armes:** arme à une main (épée) (1d10+4), bouclier (1d10+2 ; défensive, spéciale), lance de cavalerie (1d10+5 ; épaisse, puissante, rapide)

#### Dotations

Ces guerriers d'élite sont vêtus de belles armures de plaques complètes et portent des heaumes marqués du blason de la famille Eisenbach (exposé) à leur propre emblème familial. Ils chevauchent de puissants destriers. Chaque chevalier a le symbole de l'Enfem sur le bras, et la plaque est sur eux une bonne somme d'argent relevant à 5000 ou.

### Lanciers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Ces hommes sont des appels des terres d'Eisenbach.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sc
25	34	32 (5)	30 (3)	33	32	35	25

**Compétences:** Commande (Soc), Conduite d'atlagés (F), Connaissances générales (Espion) (Int), Equivie (Ag), Pouille (Int), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Mâtier (variante), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Sorvie (Int)

**Talents:** Coups puissants, Intelligent, Maline (armes lourdes), Sain d'esprit

#### Combat

**Attaques:** 1, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 11

**Armes (égère):** veste et calotte de cuir (Int 1, bras 1, corps 1)  
**Armes:** lance (1d10+1 ; rapide), arme à une main (épée) (1d10+3)

#### Dotations

Les lanciers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs du Reichland ainsi que des insignes représentant le blason de leur seigneur. Chacun a une gibecière contenant une chape de bois et des couverts, des rations, une outre et 1d10 sabillages. Chaque homme a également un objet personnel comme un médaillon contenant une niche de cheval, un porte-bonheur ou quelque autre même possession de ce genre.

### Archers d'Eisenbach (20)

Miliciens humains

Comme les lanciers, il s'agit d'appelés issus des terres de leur maître.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sc
26	47	28 (2)	35 (3)	35	26	30	35

**Compétences:** Commande (Soc), Conduite d'atlagés (F), Connaissances générales (Espion) (Int), Equivie (Ag), Pouille (Int), Jeu (Int), Langue (volapük) (Int), Mâtier (variante), Perception (Int), Soins des animaux (Int), Sorvie (Int)

**Talents:** Coups puissants, Dur à cuire, Rechargement rapide, Tirer d'élite

#### Combat

**Attaques:** 1, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 12

**Armes (égère):** veste et calotte de cuir (Int 1, bras 1, corps 1)  
**Armes:** arme à une main (épée) (1d10+3), arc et 20 flèches (1d10+5 ; Pointe 2d6R, rechargement gratuit)

#### Dotations

Les archers d'Eisenbach portent des uniformes aux couleurs du Reichland ainsi que des insignes représentant le blason de leur seigneur. Chacun a une gibecière contenant une chape de bois et des couverts, des rations, une outre et 1d10 sabillages. Chaque homme a également un objet personnel comme un médaillon contenant une niche de cheval, un porte-bonheur ou quelque autre même possession de ce genre.

### Miliciens des factions (200)

#### Fanatiques humains, hommes et femmes

Composés de fanatiques peu entraînés et mal armés, ces milices s'occupent de la sécurité et de la défense générale du campement. Les groupes sont loyaux envers les chefs de leurs factions et envers Karl.

Points de Vie: 105-1

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
51	26	34 (2)	45 (4)	53	26	53	27

Compétences: Chantage (SoC), Comédienne (SoC), Connaissances académiques (théologie) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Intimidation (F), Langue (religieuse) (Int), Lire/Écrire (Int)

Talents: Dur à cuire, Éloquence, Maltriste (Malice), Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sang-froid

#### Combat

Attaques: 1; Mouvements: 4; Points de Blessures: 11

Armes (légères): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: élan d'armes (1d10x3; épée/arc, percutante)

#### Dotation

Les membres des milices des factions portent tous des vêtements simples et usés, généralement composés de robes en toile de jute échevée sous des vestes de cuir. Leurs habits sont recouverts d'inscriptions, de reliques sans valeur et d'autres babioles qu'ils croient être importantes pour le jeune Karl.

Il y a déjà eu quelques tentatives d'assassinat contre Karl et les croisés guettent les dangers réels et potentiels.

Les informations qui suivent peuvent être obtenues grâce à des tests de Comédienne. Une réussite permet d'obtenir une information. Les autres informations sont obtenues à chaque degré de réussite supplémentaire. Vous pouvez naturellement y ajouter quelques fausses pistes à votre guise.

### Rumeurs au sujet des chefs

- *« Ah bien, Karl est votre chef mais il est jeune et a été élevé en secret: il ne sait pas vraiment comment marcher le monde. Le père Malheur et Vanderpeer de Maribonbourg ont été sur lui, sur son esprit et sur son corps, et vous voyez ce que ça a créé. Helmut s'occupe de sa formation religieuse et Vanderpeer voit à ce qu'il soit correctement nourri. En fait, c'est lui qui nous nourrit tous en réalité. Et puis, il y a Krigger et ses Elendards. Ils ont une arme secrète. »*
- *« Pourquoi avez-vous besoin de ces enfants? Karl est le Père de Sigmar. Nous n'avons besoin d'aucun autre chef. »*

### Les gardes de Jan

Ces six vétérans protègent Jan et lui seul. Ce sont en réalité des adeptes secrets de Nangle déguisés en gardes du corps. Utilisez le profil de l'Homme de main de (302 page 25).

### Rumeurs au sujet de Karl

Chacun de Karl ne force personne à croire en une doctrine particulière. Elle arrive véritablement les gens à l'aise. Toutefois, cet aspect le fait paraître comme le reflet de leurs espoirs et de leurs rêves. Par conséquent, Karl représente essentiellement ce que chacun

### Les hommes d'Helmut (6)

#### Gardiens et Gardiennes du Temple

\* Voir le Tome de la Rédemption, page 195

Ces gardiens du temple viennent de Maribonbourg et protègent d'abord Helmut, et ensuite Karl.

Points de Vie: 145-1

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
41	27	35 (3)	40 (4)	57	34	27	34

Compétences: Comédienne (SoC +10), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Intimidation (F), Langue (religieuse) (Int), Perception (Int)

Talents: Corps acrobatisés, Corps puissants, Dur à cuire, Soignée sans, Voleur

#### Combat

Attaques: 1; Mouvements: 4; Points de Blessures: 14

Armes (légères): veste de cuir (bras 1, corps 1)

Armes: arme à une main (variable) (1d10x4)

#### Dotation

Les hommes d'Helmut portent la livrée du temple de Sigmar de Maribonbourg, essentiellement des robes noires aux broderies bleues. Ils ont chacun 1d10 sous.

Il est rare de voir Karl, plutôt que ses propres aspirations. Ainsi, bien de croisés ont des philosophies tout à fait opposées et unies de manière précise sous la bannière de l'Enfant.

- *« Karl est la fleur de l'épée dans un monde recouvert par les ténébreux. Il renverse tout ce qu'il touche. Il braverait l'obscurité et repousserait les ténébreux, les hommes-bêtes et les elfes, et les autres aussi! Il refuse les dieux! »*
- *« C'est juste un être jeune, bête! Un être plus jeune qu'un être tout fait! »*
- *« C'est le champion de tous ceux qui ont souffert de la corruption de l'Empire. Vous les hommes de Maribonbourg, vous êtes qui ont été tués à l'étranger par les peuples dévot d'empire et les autres. Chassez les dévot! »*
- *« Karl est l'Enfant Sacré, le Martin de Sigmar venant pour chasser les ténébreux! Malheur à ceux qui ont été de son côté, car ils seront les premiers à sentir le poids de son courroux. »*

### Rumeurs au sujet de Jan Vanderpeer (Tobias)

- *« Vanderpeer n'est pas un ténébreux dans le domaine des affaires... C'est un Maribonbourgeois, après tout, n'est-ce pas? Il se sent bien comme ça. Mais il fait son travail. Il a le sens des réalités. »*
- *« Vanderpeer a un esprit sain, mais il est un peu de l'Empire, bête! Ce peut être l'un des Maribonbourgeois sans dieux. C'est pas bon, ça. Peut-être Krigger, lui, c'est un bon gars. »*
- *« Je connais Jan Vanderpeer. Tout le monde le connaît à Maribonbourg. Bête comme un porc sain. Un bon fils de soldat. Des marchands ont été tués, ce genre de choses. On dit qu'il a entendu parler Karl lors d'un rassemblement et qu'il a décidé sur-le-champ d'utiliser sa fortune pour l'aider à être couronné en tant que successeur de Karl Frère. Ça le fera long. »*

à Adheuf. Y'en a beaucoup qui lui doivent une faveur, et il peut s'en servir pour le compte du gamin. »

• *Wunderbeur se fâche bien de Karl. Ce qui l'indénigne, c'est Markimburg. Il veut le voir renchérir de nouveaux à l'Empire, avec lui comme électeur. C'est pour ça qu'il est avec nous. »*

### Rumeurs au sujet du père Helmut

• *Le père Helmut est un grand homme. Le premier noble homme à avoir reconnu le caractère d'aveugle de Karl. C'est l'honneur qu'il nous fait pour garder la Croisade. »*

• *Helmut est trop vieux et il se lie dans les nuages, il ne peut pas nous diriger. Il y a une guerre, il sera aveugle comme une feuille. »*

• *Il est trop vieux! On devrait une forte rebrousse dans son armure. »*

### Rumeurs au sujet du capitaine Krieger

• *C'est pas le genre de type à se faire des amis, mais il est bonchie comme un jour autre, le préoccupe plus de la sécurité de Karl que de sa propre vie. »*

• *Il est avec derrière Karl depuis quand un aussi joint la frontière. Envoyé par son supérieur pour être avec derrière comme tétrique. Anaxès qu'y est Karl, y même que c'est son supérieur et que c'est le reste de l'Empire qu'est tétrique, comme je vous dis. Depuis, c'est devenu son plus fermet caduc. »*

• *Il a un bonnet, et il se balade tout seul à côté. Personne ne voit où il va. Un mystique, moi je dis. »*

### Rumeurs au sujet de sire Eisenbach

• *On brave-juré chose, il nous donne un sacré coup de main avec ses soldats. On avait été s'arrêter un paquet de foin et ses chevaliers se chouchouaient pas devant nous. »*

• *Et bien, c'est un garçon drôle, non? Pas avec pour un non. Il m'a parlé une heure durant l'autre jour au sujet de l'étrange de nos rochers, juste parce que j'avais dit qu'il les Götterdämmerung pour peut que les gens soient passés par là sans la guerre. Moi, qui suis qu'un jeune homme de Mühlhausen. »*

• *Il veut jurer de la renommée de Karl. Il n'a jamais été jurer après avoir rebattu l'armée pendant l'invasion d'Archeon, et il a un compte à régler avec Adheuf. Il pense que Karl lui donnera son âme quand il sera Empereur. »*

### Rumeurs au sujet de l'avenir du culte

• *Karl nous envoie à Adheuf pour recevoir la bénédiction de l'Empereur et du grand théologien, et ensuite nous marchons l'empire avec des choses qui s'ennuient au-delà de l'âge pour défendre les livres abhorrés sans être pour tous. Cloire à Karl! »*

• *Witz, mes amis, rejoignez la Sainte Croisade du Haut Père jusqu'aux Dimantales du Chêne! Bien que nous n'ayons pas d'armes, la lumière de notre foi répandra les démons en ombres et repoussera les ombres où ils se servent! »*

• *Karl Peutz et Helmut reviennent dans leurs bottes. Si Karl est de retour drôle, il est un autre Helmut sur les bras et ça avait pratiquement débilité l'Empire en deux, n'est-ce pas? Pour être tout ça même plus des d'été sans être qu'ils l'auraient remontré. Tout l'Empire s'aligne derrière notre garçon, ça c'est moi qui vous le dis. »*

• *L'armée? Nous n'avons rien à craindre de l'armée. Karl Peutz n'est pas un empereur un soldat contre nous, mais Karl qu'il n'aurait pas différencié et Karl était un dieu en son. Devrait l'empereur qui a croisé le Haut Père de l'Empire? Tout pas pour lui! Sans parler du fait que ses soldats représentent notre camp des qu'ils seraient just un œil à ce cher Karl. »*

• *Helmut est un excellent et l'efface de notre Karl. Carrement comme le reste du reste de l'Empire. Il a plus peur de perdre son statut que d'adhérer que Karl est le fils de l'Empire. »*

### Rumeurs au sujet de la vie au camp

• *Ce sont les rats qui le terrorisent, les animaux les détestent. Tout tout les rats et les insectes nous ne sont plus qu'un insecte dans une armée. »*

• *On frève de la Plume Dourcie... Si ça ne nous convainc pas de leur fait ils nous envoient chaque jour pour Karl. Oh, pour sûr, ils pourraient prendre un bain de temps à autre... »*

• *La voie de la coupe est la seule vraie religion! Nul ne peut recevoir le vrai illumination sans avoir joué ses livres sur la coupe où Karl l'avait quand il était bébé. »*

• *Vous avez un bon fils? Elle s'appelle Elise. Des cheveux noirs! Des yeux noirs! Elle vitait dans la tente des muletiers bien, mais plus personne ne l'a revue depuis. »*

• *Il faut faire bien attention à ce commerce de l'aut côté du camp, au nord. M'a rendu un jour-bonheur qu'un seul un sang de pied de Karl dedans, mais ça sera peut-être d'oublier dans les livres bien tout pas un dieu, s'attachez-là. »*

• *Quelque chose nous observe depuis les bois. Quelque chose de maléfique. Et qu'on a qu'un Leydenbecker, je l'ai senti. »*

## Conclusions



Une fois qu'ils ont avalé leur soupe et que la nuit approche, les PJ doivent décider de ce qu'ils vont faire ensuite.

### Avertir les croisades des intentions des elfes

Si les PJ travaillent pour les elfes sylvains, ils seront peut-être tentés de révéler leurs intentions aux croisades, en particulier si un ou plusieurs PJ ont été affectés par l'un de l'Enfant. S'ils veulent les elfes à l'empire ont beaucoup de la finale, l'information est nécessaire aux chefs des factions, qui font ensuite passer le message par tout le hiérarchie en en contact avec la gloire.

S'ils se confient aux hommes de Krieger ou Eisenbach, les soldats les emmènent à leur chef qui les rencontre à l'entrée de l'enceinte de Karl. Krieger ou Eisenbach questionne minutieusement les PJ, leur demandant comment ils connaissent cette information sur les elfes, comment ils se sont retrouvés avec eux et ce qu'ils veulent de Karl et de la Croisade. Krieger ou Eisenbach les emmène ensuite dans l'enceinte sous bonne garde, jusqu'à la tente de Jan (Tobias). On fait venir Helmut, et lui et Tobias interrogent les PJ encore plus précisément. Helmut veut savoir si ce sont de bons sylvains et s'ils sont prêts à jouer par nos yeux qu'ils disent la vérité. Tout deux sont extrêmement soupçonneux vis-à-vis des non-humains ou des étrangers du groupe s'il y en a.

Une fois que tout le monde les a interrogés, ils sont placés sous bonne garde dans une tente qui sera de nouveau tamisée que les chefs se retirent pour tenir conseil.

## LE POUVOIR DE L'ENFANT

L'eau de Karl force les gens qu'elle affecte à l'aimer, à le protéger et à l'aider de toutes les manières qu'ils peuvent. Une fois sous son charme, toute requête qui vient de lui ou de ses agents et qui ne va pas directement à l'encontre de l'éthique ordinaire du personnage ou de son instinct de survie n'est pas mise en doute. Le personnage fait immédiatement ce qu'on lui dit.

En cas de requête dangereuse ou moralement indéfendable, le personnage a droit à un test de Force Mentale difficile (5-20) pour résister de sa volonté. De même, si la requête est suicidaire, le personnage a droit à un test de Force Mentale Aaaa difficile (5-80) pour s'y soumettre. En cas de réussite à l'un de ces tests, le personnage n'est plus sous l'influence de Karl jusqu'à ce qu'il soit de nouveau exposé à son aura.

L'aura de l'Enfant a ses limites. Pour être influencé avec succès, un sujet doit se trouver dans un rayon de 20 mètres autour de lui et pouvoir le voir et l'entendre. Les elfes, les vampires et les personnages dotés de la compétence Sans de la magie peuvent le résister à 40 mètres. Quant aux nains, ils n'y sont sensibles que dans un rayon de 10 mètres.

Dès qu'un mortel lève les yeux sur le garçon et se trouve à portée de l'aura, il doit effectuer un test de Force Mentale. Généralement, le test est Très difficile (5-80) pour les humains, mais Aaaa facile (+10) pour les elfes et Facile (+30) pour les nains.

Quand un personnage rate son test, les effets des pouvoirs de l'Enfant persistent quatre jours durant, mais toute nouvelle exposition mainte ou complète à l'aura. Un individu déjà influencé et exposé de nouveau à l'aura de l'Enfant n'a pas droit au test. De même, un personnage n'écrite pas automatiquement d'aimer l'Enfant ou de lui être loyal au bout d'une semaine sans exposition, mais il devient capable d'évaluer les arguments et on peut le convaincre qu'il a été charmé à son tour.

Chaque fois qu'un personnage réussit son test de Force Mentale, il lui est plus facile de résister aux expositions ultérieures. Chaque test réussi rend le prochain plus facile d'un cran. Toutefois, dès qu'un test est raté, le prochain redescend automatiquement Très difficile (5-80).



jusqu'à épuisement. Le strige qui tue les fées n'est pas li. Il se trouve de l'autre côté du camp, attendant que les nombres passent diversions pour lui et ses soldats de choc puissent attaquer par surprise et prendre Karl vivant.

### Goules

Humains bêtes et déchaînés au regard égaré, les goules attaquent avec leurs griffes cruelles. Les individus sages d'esprit engagent ces créatures perverces, peut-être parce qu'elles leur rappellent les abysses où eux-mêmes peuvent sombrer.

Notes: Très maléfique

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
52	0	27 (3)	35 (4)	24	18	31	9

Compétences: Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Hâlement (Ag), Furtivité (Int), Langue (intelligible) (Int), Persécution (Int), Survie (Int)

Talents: Camouflage fond

Traits: Armes naturelles (griffes), Attaques empoisonnées, effrayant, Sans peur, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 2, Mouvement: 4, Points de Blessures: 11

Armes: griffes (1d10)

#### Attaques empoisonnées

Une créature vivante qui subit au moins un point de Blessures à la part des griffes d'une goule doit réussir un test d'Endurance Aaaa difficile (5-80) pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires.

### Zombies

Morts d'humains en décomposition, ces horribles morts-vivants se gibecent dans les bois, de faibles grimaces s'échappant de leurs lèvres en putréfaction. Beaucoup ont d'abominables plaies dont s'échoule une ignoble substance visqueuse. À d'autres il manque un membre, une mâchoire, des yeux ou d'autres parties de leur anatomie. Ces innombrables blessures ne les handicapent en rien.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
25	0	35 (3)	35 (3)	18	-	-	-



**Trains:** Déjàrd de conscience, Effrayant, Lent, Mort-vivant, Vision nocturne

#### Combat

**Attaques:** 1; **Mouvements:** 3; **Points de blessures:** 12  
**Armes (égales):** coute de cuir (Dex 1, coup 1)  
**Armes:** arme à une main (variable) (Id14-5)

#### Déjàrd de conscience

Les zombies ne peuvent pas entreprendre les rituels de tests d'intelligence, de Force Mentale ou de Sociabilité.

#### Lent

Les zombies ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

### Évolution

As long as quatre seconds, le combat attire l'attention de trois des lanciers d'Eisenbach et de six adoptions parvenues assés à l'autre du camp, et ils viennent aider. Deux seconds après, trois autres lanciers font leur apparition, mais pas plus. Les autres sont occupés à combattre à d'autres endroits du périmètre, mais des membres mal assurés de la milice du cube combattent d'assaut au rythme de trois tous les quatre seconds.

Quand les lanciers arrivent, les effis déclarent que le camp était un abattoir, ils déclarent pas une chance de leur Karl cette nuit. Ils disparaissent donc dans les bois, abandonnant les FJ.

As long as six seconds, une des goules stride à portée de voix des FJ dit ceci: « Le dieu/déesse devrait aussi rituel... attention le maître. » Une goule souffle dans un sifflet d'argent qui semble ne produire aucun bruit.

Si les FJ sont faits, ils déclarent ce qui cela signifie. Ils peuvent accuser les croisés que quelque chose de s'en prendre à Karl en utilisant les zombies comme distraction, à moins qu'ils ne s'efforcent d'atteindre Karl et de le sauver (ou de le tuer) eux-mêmes. S'ils avaient l'intention de tuer Karl, ils peuvent penser que le « maître » pouvait bien faire le travail à leur place. Mais on ne peut jamais compter sur personne, n'est-ce pas?

S'ils déclarent pas les croisés, un des lanciers d'Eisenbach a entendu lui-même et est à cet effet ses propres déclarations. Il accuse un lancier dans le campement pour avoir la garde personnelle de Karl.

Trois options se présentent de nouveau à partir de ce point: l'option ennuyeuse, l'option passionnante et l'option torride.

### L'option ennuyeuse

Si les FJ laissent le lancier donner l'alarme et continuent à combattre les zombies, les gardes personnels de Karl rejoignent le camp en combat. Quand les zombies sont vaincus, les croisés remercient les personnages. On leur dit qu'ils recevront les remerciements de Karl pour leur courageuse tentative de repousser l'attaque. Tout refus de rencontrer l'enfant devine les soupçons. Pourquoi ne voudraient-ils pas rencontrer le survivant? Et s'ils résistent dans les bois au lieu d'aller à la défense du camp, pourquoi résistent-ils dans les bois au lieu d'aller à la défense du camp, pourquoi ces goules étranges? Et où sont-ils partis? Les FJ sont encouragés de fuir dans le camp et certains s'ils persistent à refuser de rencontrer Karl.

### L'option passionnante

S'ils consent de combattre les zombies et déclarent d'avertir les gardes de l'existence, les choses deviennent intéressantes.

Traverser le camp n'est pas chose facile. La confusion règne partout. Des gens allaient des torches, rassemblent des armes, courent en tous sens en hurlant, se défilant les uns les autres, appelant leurs proches, trébuchant sur leurs voisins. Les différents factions déclarent chacune leur territoire. On ne voit guère plus les chevaliers d'Eisenbach et les autres gardes.

Quand les FJ arrivent finalement à l'existence de Karl, elle se sent comme déçus. Quelques soldats abiment les oses de table tandis qu'un certain nombre d'adoptionnaires faibles d'adoptionnaires tentent de surveiller toutes les voix d'écouter. Krieger est à l'arrière, criant après quatre gardes de l'existence. Il a cinq hommes derrière lui.

« Pourquoi d'urgence et peu nombreuses? Tout le monde devrait être ici!

« N'avez-vous capteurs? L'attaque a eu lieu pendant que nous étiez en possession. Des morts-vivants qui émergent des bois de toutes parts. Le père Helmut a essayé de mobiliser d'autres pour à l'existence Karl et Eisenbach a commandé ces chevaliers au sud. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la forêt avec l'Église.

« Et les hommes de Hunderperg?

« Occupés à protéger Hunderperg. »

Si les FJ sont avec Eisenbach, l'échange est le suivant:

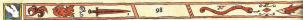
« N'avez-vous capteurs? L'attaque a eu lieu pendant que nous étiez en possession. Des morts-vivants qui émergent des bois de toutes parts. Le père Helmut a essayé de mobiliser d'autres pour à l'existence Karl et les chevaliers sont allés au sud. Sire Eisenbach avait fait envoyer certains de ses soldats de surveillance des effis. Le père Helmut et ses six gardiens du temple sont dans la forêt avec l'Église.

« Et les hommes de Hunderperg?

« Occupés à protéger Hunderperg. »

Krieger est furieux. Tout le monde devrait être au moins de protéger Karl et pas éparpillé dans le camp. Il insiste un soldat ramener les armes et commence à redonner ses gardes certains de protéger l'accès par les bois, laissant le côté ouest de l'existence pratiquement sans aucune protection.

Si les FJ viennent sauver l'alarme, Krieger déplace tous ses hommes de l'autre côté de la route, juste à temps. De la forêt tout billonnante et terrible surgit une escouade de dix goules vivants.



d'une cape et d'une ceinture bleue pour se fondre parmi les croisés. Les gardes s'aperçoivent au combat juste à temps. Les gardes se jettent sur les gardes dans un véritable élan féroce, essouffé de les déborder pour atteindre le tombeau de Karl. Si les FJ ne les arrêtent pas à temps, les gardes auront été pris au dépourvu et submergés par les gardes dégoûtés.

La bataille devrait être complètement folle et violente, au milieu d'une mer de croisés paniqués et furieux. La plus grande difficulté que rencontrera les FJ, c'est de devoir faire la différence entre qui est un croisé et qui est une garde jusqu'à ce que les langues griffées de ces derniers jaillissent et leur tranchent le visage.

Au bout de cinq rounds, une chauve-souris vampirique vole au-dessus de leurs têtes en direction de la tombe de Karl. Il faut réussir un test de Perception **Avancé difficile** (+10) pour la reconnaître au milieu de la mêlée.

Si les FJ ne la reconnaissent pas, c'est un des hommes de Krüger qui le fait. Les gardes se dégoûtent des goles de leur ennemi et la pourchassent jusqu'à la tombe. Elle déchire le toit du toit et des bruits de combat se font entendre de l'intérieur, alors que les hurlements d'un jeune garçon effrayé et la voix d'Helmut au pléin invocation. Deux gardiens du temple sont propulsés par les rafales de la tombe, évanouissants, leurs armures déformées comme du papier.

Tandis que les hommes de Krüger s'écroulent, les goles font de même, se dégoûtant des FJ pour se précipiter vers la tombe. Si les FJ les pourchassent, ils entendront un rugissement et le claquement de cordes qui osent tandis que la tombe de Karl s'élève et se tend, balayant les airs dans un arc gigantesque. Quelque chose d'insaisissable se sort du nœud de la tombe comme d'une arène. Tandis qu'elle traverse les hommes de Krüger, les FJ pourront apercevoir la chose en question. Il s'agit d'un vampire stryge, mesurant environ 2,40 mètres de haut et aussi élancé et musclé que ses adeptes les goles. Ses ailes sont aussi longues que ses avant-bras et ses yeux laissent comme des brulures rouges. Il hurle comme une bête féroce. Quatre gardiens du temple forment un cercle autour de Karl et Helmut tandis que Krüger et les autres se jettent sur le stryge.

Les goles tentent d'aider le stryge, tandis que les hommes de Krüger les combattent tous. Si les FJ se joignent à la mêlée, vous aurez peut-être envie d'un laissez-moi faire basculer l'échelle du combat. Hélas, Krüger porte un coup magistral à la hanche du vampire, l'entraînant profondément.

Le monstre recule en vacillant et en gémissant, et il lance le poivre de la tombe à ses assaillants avant de bondir dans les airs et de se transformer en chauve-souris vampire. Il s'écrase à terre d'ailes dans la nuit, suivi par quelques flèches à la trajectoire incertaine. Il reste des gardes, elles s'écroulent.

Jan se précipite, les yeux pleins de panique. - *Il n'a rien? Karl n'a rien?!*

Krüger soupire avec pondération. - *Nous. Il est blessé.*

Jan semble troublé. - *Peuqu'un vampire contrôlé-il sur le Saint-Église?!*

C'est Helmut qui répond : - *Il n'aurait pas de la sorte. Il n'aurait de l'enfer.*

### Orlock le Fou Vampire stryge

Orlock le Fou est un vampire troublant à l'apparence hostile.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Scs
30	28	30 (3)	63 (6)	65	43	62	25

**Compétences:** Commandement (Sac), Connaissances générales (Enq)(Int), Dissimulation (Ag +10), Esquive (Ag), Fouille (Int), Langue (Int)(Q), Séduction (Int), Perception (Int +10), Sens de la magie (PM), Tenace (Scs)

**Talents:** Camouflage naturel, Coups puissants, Frénésie  
**Trains:** Armes naturelles (Crocs, griffes), Dents du sang, transformation en chauve-souris, stabilisation des vampires, téléportation (rd), vampirisme, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguë, Vision nocturne

#### Combat

**Attaques:** 2; **Mouvement:** 5; **Points de Blessures:** 24

**Magie:** 1

**Armes:** crocs (1d10+6), griffes (1d10+6)

#### Dotations

Orlock le Fou ne possède rien d'autre que sa propre peau velue.

### Forme de chauve-souris

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Scs
33	0	31 (3)	30 (3)	34	44	62	25

**Compétences:** Esquive (Ag), Perception (Int +10)

**Talents:** Coups puissants

**Trains:** Armes naturelles (Dents), Effrayant, Mort-vivant, Sens accru, Sens aiguë, Vol

Les chauve-souris vampires peuvent voler dans le noir total jusqu'à une distance de 30 mètres en utilisant une forme d'ultrason. Ce processus n'est pas silencieux; un personnage situé à portée peut effectuer un test de Perception pour entendre les mouvements aigus faits par la chauve-souris qui y recourt.

#### Combat

**Attaques:** 2; **Mouvement:** 4, vol 5; **Points de Blessures:** 24

**Magie:** 1

**Armes:** dents (1d10+1)

### Option tardive

Si les FJ entendent bien saisir l'occasion et faire Karl dans la confusion, ou peut-être empêcher ses gardes de le protéger, ou faire quelque chose d'encore plus différent, les voici à votre bon sens. Les différences sont détaillées plus haut, comme les goles et le vampire. Avant d'être eux, il est ravi de voir les FJ intelligents, et ils pourraient bien se retrouver pris entre deux feux.

À la fin, quel que fassent les FJ, les adeptes réussissent à repousser le vampire, mais leurs portes sont bien prises entre l'aide des FJ. Si les FJ arrivent jusqu'à Karl, ils doivent réussir un test de Force Mentale Très Difficile (30) pour éviter de tomber sous son charme.

Si les FJ combattent les démons, les hommes de Krüger tentent de les arrêter. Ils s'enfuient, Helmut en appelle à la fin de la chose : - *Arrêtez les! Ils ont essayé de tuer Karl?!* Les FJ sont submergés et plongés au sol.

## QUI PROTÈGE KARL?

Krüger, deux halbardiers de Krüger, dix archers d'Éberhardt, Helmut, les gardiens du temple d'Helmut. Les gardes de Jan sont occupés à garder le toit de leur palais.

# ISSUES POSSIBLES

**L**a façon dont les PJ se sont impliqués dans l'attaque contre le campement déterminera ce qui se produit ensuite. Dans tous les cas, ils devraient apercevoir le garçon, et au mieux, interroger directement avec lui. Si les personnages agissent d'une façon qui n'est pas décrite dans ce chapitre, le garçonn coart tout simplement vers les PJ au lieu d'initier du combat ou demandent leur protection. Dès qu'un mortel pose les yeux sur le garçon et se trouve à portée de ses sens, il doit effectuer un test de Force Mentale. Généralement, le test est très difficile (+24) pour les humains, mais Asses facile (+10) pour les elfes et Facile (+20) pour les nains.

## TRICHER AU TEST

Dans l'intimité de la dynamique de jeu et de l'interprétation, il peut s'avérer judicieux de tricher et de s'assurer qu'une personne ou même plusieurs le test. Ce personnage entraîne la voix de la raison tandis que les autres sont occupés à révéler Karl. Si tout le monde rate le test, Nils peut jouer ce rôle.

Si les joueurs se plaignent du manque de libre arbitre, rappelez-leur que le jeu de rôle consiste justement à jouer des rôles différents et que se trouver sur le chemin de Karl ne change pas la personnalité des PJ. Ce sont les mêmes individus qu'apparaissent à Karl s'il est juste solitaire à ce qu'ils admettent ou croquent préférentiellement.

Comme mentionné plus haut, le point où les PJ tombent sous le charme de Karl est un bon moment pour mettre un terme à la session de jeu ou au moins faire une pause. Ce n'est pas aux joueurs au point de temps pour décider comment ils vont jouer leurs personnages sous l'influence de Karl.

Les personnages qui ont combattu pour le compte du garçonn lors de la bataille contre les morts-vivants sont récompensés pour leurs services au statut prélevé à l'Épave. Il est possible que Kriger ou d'autres chefs partent en leur faveur, disant par exemple : « Nous aurions été submergés sans ces gens. Si ces comptes que les zombies à l'initiateur qui leur discussion et nous ont dit de nous préparer à la venue antique. Sans cela, nous n'aurions peut-être pas survécu. » ou « Ces gens se sont comportés admirablement contre un horreur. Ils finissent d'incroyables accomplissements pour ceux qui sont arrivés sains. » Après cela, une voix s'élève et parle leur parvient de derrière le mur de gardes. « Qui sont-ils? Fais-leur reconnaître les devoirs qui méritent d'être en eux. » Karl se montre et s'avance vers les PJ. C'est un bon garçon de neuf ans sûr d'une chemise de nuit d'écruilleuse qualité, un visage doux et une gorge brillante et carmin. Il observe tout à leur égard des PJ avant de s'adresser à eux sans en détourner le regard. « Merci à vous, gentilhommes. Je vous mets à jamais à l'abri. »

Pour les personnages qui ont choisi l'option torche, les choses se passent différemment. Ils sont désarmés et maintenus devant Hellam. S'ils se sont bien battus, un soldat ou un chef prend alors la parole : « Ils savent se battre et nous avons besoin de combattants. Entrez-les par derrière à Karl. S'ils voient la lumière, ils pourront reconnaître ceux que nous avons perdus. S'ils ne se convertissent pas, nous les tuons. » Hellam acquiesce. « Fort bien. Merci beaucoup de permettre quelques jours. Il arrive que certains retombent dans leurs vieux travers. » Il appelle Karl : « Viens et montre à ces pauvres ignorants de lumière qui t'habite, pour en faire des hommes meilleurs. »

Si un des PJ fait quoi que ce soit de stupide avant que Karl ait réussi à parler, comme l'attaquer ou lui plaquer la main sur la bouche, il n'aura pas le temps de le regretter. Les gardes l'attaquent sans pitié. Comme indiqué auparavant, s'il est mortel, Karl livre les autres et dit : « Allez », ce qui provoque le test de Force Mentale décrit plus haut.

Les PJ qui s'étaient avérés que Karl ne parle sont tranquilles, désemparés et rancunés. S'ils le demandent, Rainger leur dit qu'ils ne seront pas abandonnés. « C'est fait que nous aurons rendez-vous du jour où l'Un Fil de l'Épave, nous l'aurons tout comme nous, et nous l'aurons plus besoin de vous parler. Il est en possession et de servir de un prisonnier. »

Les personnages qui réussissent leur test voient le garçon tel qu'il est : un petit garçon de neuf ans, gentil, amical, un peu timide, et un peu gêné par toute l'attention qu'il reçoit. Même s'ils ont réussi à résister à son pouvoir, ils restent tout émus. Ils sont conscients qu'elle existe, mais ils ont réussi à y échapper pour le moment.

## Conclusion

L'histoire se termine quand le père Johannes (et Nils, s'il ne se trouve pas avec les PJ) est traité devant Karl par des gardes. Le père Johannes tombe instantanément sous l'influence de Karl. Il annonce à Nils de retourner à l'Épave son ancien officier. Nils, lui, ne tombe pas sous l'effet de l'aura de Karl, et il semble très déçu du père Johannes et de tous les PJ qui ont été leur mort, bien qu'il obtienne malgré tout sa prière.

## RÉCOMPENSES

Action	XP
Explorer le Pays du Malincommer	5
Découvrir le puits et le passage secret	25
Trouver Lorina	10
Gérer pacifiquement la situation avec le père Johannes	10
Se lier d'amitié avec Nils	15
Ménager les mutants	0
Gérer pacifiquement les mutants	25
Faire le Pays du Malincommer en abandonnant les autres à leur sort	30
Faire le Pays du Malincommer mais s'occuper des autres personnages qui combattent à leurs côtés	20
Défendre le Pays du Malincommer	25
Tuer le chef bestial	10
Se lier d'amitié avec les elfes sylvains	5
Explorer le campement de la Croisade	10
Pour chaque PNJ avec lequel ils ont parlé	2
Pour chaque rançon glorieuse	3
Combattre les zombies	5
Combattre les golems	10
Aider à défendre Karl	50
Tomber sous le charme de Karl	25







# EN LETTRES DE SANG

« C'est la puanteur qui trahit la véritable nature de notre ville. Elle pourrait de l'intérieur et elle n'est pas la seule à se décomposer : notre beau pays aussi. »

— SEIGER ROHR, PRÊCHEUR DES HUES

## Chapitre IV

### Contexte de l'aventure

Tandis que la Croisade traverse le Balkan, Altkorf rassemble ses forces pour son arrivée imminente. La cité est certes en sécurité derrière les hautes murailles qui la protègent des horreurs du Vieux Monde, confiante dans la puissance occulte de ses magiciens et dans l'aide des épées et des lances de ses vaillants soldats. La ruine de la Croisade est arrivée aux oreilles de ses habitants, suscitant une étincelle d'excitation qui a enflammé les imaginations et les a conduits à la fois d'approbation et de l'espèce que ce événement, gagna plutôt bien être l'histoire de Sigmar.

En fait, la ruine des exploits de l'Infant n'a pas éveillé que l'intérêt du petit peuple, les châteaux de sociétés, les braves, les magiciens et même l'Empereur veulent en savoir plus à son sujet. Mais nul ne s'attendait de manière aussi personnelle à la destinée de Karl que la baronne Theodora Margrave et sa maîtresse Nekrata. Les vampsires libéraux sont certains que Karl est bien le descendant de Sigmar et que son sang permettra de libérer leur race de la malédiction du sang. Nekrata, Reine de la Nôe et l'une des premières vampires de Nephelheim, croit qu'en mélangeant son propre sang à celui du garçon, elle lui libérera et offrira une nouvelle ère qui lui verra prendre le contrôle du total humain. Dans ce but, la puissante vampire a corrompu un loyal serviteur Theodora capturer l'Infant pour le lui apporter dans sa tour située dans les hauteurs des Montagnes du Nord du Monde.

Theodora suit que le garçon vient en ville demander audience à Karl Franz et au grand théologien, elle n'a pas l'intention de laisser le jeune homme atteindre le palais et ses agents sont placés de manière à s'emparer de lui dès qu'il entre dans la cité. Cependant, Tobias, le fidèle serviteur du seigneur du Chaos

Sugrucht, pousse la Croisade à pousser le pas jusqu'à Altkorf puisqu'il a l'intention de kidnapper le garçon sur place et d'y rencontrer un autre cadavre du nom d'Amel pour des raisons qui seront peut-être révélées aux PJ quand ils entreront dans cette immense et fabuleuse ville.

### Trame de l'aventure

En lettres de sang reprend l'histoire immédiatement après le fin du Chapitre III. Les PJ ont d'une manière ou d'une autre obtenu un poste de confiance auprès du jeune Karl et en leur demandant de lui servir de guides. La Croisade traverse lentement l'Empire et s'approche toujours plus d'Altkorf. Le long du chemin, les PJ ont une chance de découvrir bien des choses terribles au sujet de la Croisade, à commencer par l'existence d'un effroyable plan visant à créer une terrible machine et à la répandre dans la capitale. Toutefois, avant qu'ils ne puissent découvrir qui tire les ficelles, le jeune Karl est enlevé.

Karl ayant disparu, les PJ, à la demande de leurs alliés de la Croisade ou de leurs employeurs, fouillent la ville à la recherche de Jan - Padeyep Tobias - et du garçon. Leur chance leur fait trouver tout Altkorf, depuis un hôpital jusqu'à son quartier les plus pauvres de la ville. Il devient évident que Jan est d'une façon ou d'une autre lié à un individu nommé la Vengeance de Sigmar, et l'attention des PJ est détournée par la traque de ce tueur de mutants. Malheureusement, ils arrivent trop tard, mais découvriront dans ses possessions des preuves qui révéleront son association avec le terrible culte de Nurgle qui a causé tant d'efforts jusqu'ici.

Après avoir enquêté plus avant, les PJ tombent sur un journal disparu qui révèle un terrible rituel capable de faire un mortel à tomber sous la coupe d'un autre. Le journal explique également la déchéance du Tobias et offre un terrible aperçu sur son association de Tobias. Tandis que les PJ ont vu ouvrir les portes, ils tombent dans une embuscade tendue par des robots et une vampire qui leur volent le journal. À la fin, les PJ ont une vague idée de l'endroit où ils doivent aller, réalisant qu'ils doivent suivre le coche noir s'ils veulent empêcher Tobias d'accomplir le rituel sur le jeune Karl.

## L'AURA DE KARL

Se trouver assailli à l'influence de l'aura de Karl peut être un défi amusant pour les PJ pendant un temps, mais le risque de s'en laisser au bout d'un moment. Pas d'inquiétude : dans cette aventure, les PJ apprennent une méthode assez éprouvée pour se protéger du pouvoir de Karl et elle ne s'adressera pas à votre esprit, il suffit simplement de lui donner quelques points que les effets de son aura s'atténuent, ce qui leur permettra de reprendre leurs esprits. Malheureusement, il y a toujours un risque que le charme s'impose à nouveau...

Cette aventure est élaborée comme une série d'inquêtes policières. Faites de votre mieux pour donner aux PJ tous les indices dont ils ont besoin, mais efforcez-vous de ne pas tirer les conclusions à leur place ni de rendre les liens qui les unissent trop évidents. Ce qui est amusant, ce sont ces moments de révélation où les PJ réalisent qu'il est qui et ce qui se passe. Notez que beaucoup d'événements se produisent à un moment particulier et que l'écriture est adaptée en conséquence. Généralement, les événements se déroulent comme prévu et des informations pertinentes sont disponibles durant une journée particulière. Si les personnages devaient lamentablement, vous devez peut-être modifier le chronologie pour les remettre sur les rails.

## Débuter l'aventure

L'aventure commence peu après que le campement a repris l'armée des morts-vivants qui entraînait l'oursage de l'enfant sacré pour leurs propres buts sinistres. Les PJ sont probablement un compagnon des chefs décrits au chapitre précédent. Le chaos règne partout et les cris des mourants remplissent une atmosphère déjà lourde de la puissance du sang, des batailles qui se violent et des cadavres en putréfaction.

Le père Johannes vient de prêter serment d'allégeance à Karl en lui remettant son marotte en ce et les cris de l'enfant peuvent le rendre du courage perpétuel par le sang et ses goles. Ce fait appel à des réflexions et les PJ se voient offrir des soins de base. Malheureusement, il se passe beaucoup de choses. Voici les événements importants que les PJ devraient remarquer.

# PREMIÈRE PARTIE: L'HEURE DE L'ENFANT

Après être acceptés dans la Croisade, les PJ s'accrochent à l'entraînement inhabituel et s'appuient sur quelques jours de repos qui les séparent encore d'Altdorf.

## Sous la tente

Krieger dirige les PJ vers une tente où des gardes relient et reviennent les possessions de ceux qui sont morts durant le combat contre les vampires. Il leur dit qu'ils leur remettra des uniformes le lendemain et leur demande de diviser leur groupe en trois équipes de garde d'équipe de jour, équipe du soir et équipe de nuit. Le point de jour commence à l'aube le matin suivant. Après leur avoir sincèrement souhaité bonne nuit, il prend congé.

Les PJ se retrouvent seuls avec beaucoup de choses à débiter : la préparation des équipes, à qui va leur allégeance et ce qu'ils feront par la suite. C'est l'occasion idéale pour ceux qui se

Krieger écoute des gardes dans le camp pour ramener le calme et se renseigner sur les conséquences du combat et les dégâts.

Si les Eisenbach et ses soldats arrivent ensuite, reconstruisent le sang Eisenbach est déstabilisé d'avoir été écarté par force. Si les PJ discutent avec lui au moment de l'attaque des vampires, il a des objections à leur égard et veut savoir ce qu'il est advenu des autres. On suppose que les personnages lui aient révélé leur présence.

Jan et Helmut se disputent. Ils ne s'étaient guère l'un l'autre et se battent pour avoir la première place aux yeux de Karl. Ils sont particulièrement secs : *« Il est idiot! »* demande Helmut, *« Je ne l'ai pas vu s'effondrer le jeune Karl. »*

*« J'ai eu maux d'arbitrer un conflit entre deux des factions les plus agressives. Je suis venu avant celui que j'ai vu. On aurait dû être que tu n'en fais beaucoup personnel à d'autres non plus. Ça n'a pas réussi. »*

Jan ne fait pas confiance aux PJ et rappelle à Karl, avant qu'ils ne puissent réellement se joindre à la Croisade, qu'il doit leur passer la question : *« Karl fait la moue, mais il finit par se tourner vers les PJ et leur demande : « Pour quelle raison rejoindriez-vous les disciples de l'Église avant de me succéder? » Comme leur réponse évoque de leur côté le site, les PJ qui tentent de remettre distinct - simplement - effectuer un test de Force Mentale Difficile (1-100).*

Il est probable que quelqu'un dénoncera au tout et révélera les raisons qui ont poussé à l'origine les PJ à rejoindre la Croisade. Ils peuvent penser que leur fin est arrivée, mais le conseil peut être aussi favorable qu'autrement. Il y a déjà eu de nombreux tentatives d'infiltration, mais à chaque fois que les espions ont rencontré Karl, ils ont abandonné leur mission et rejoint la suite des adeptes. Helmut et Krieger ajoutent les filles et sire Frederick à leur liste d'ennemis, et ils accueillent les PJ à bras ouverts au sein de la Croisade. Helmut et Jan sont vivement l'assistance d'agents de Châss au sein de la Croisade : *« Notre cause est juste et aucune ambiguïté ne plane sur notre loyauté. »*

Jan s'inquiète plus des PJ que les autres, suggérant qu'il s'agit d'espions d'Altdorf envoyés pour semer la discorde et la suspicion parmi les chefs. Il insiste pour qu'ils les surveillent.

Helmut est ravi de voir un autre prêtre de Sigmar rejoindre la Croisade et offre au père Johannes de devenir son assistant. Ce dernier accepte volontiers et part avec lui. Nils parle avec les PJ tandis que Krieger les examine à leur tenté.

Il n'est pas tombés sous le charme de Karl de commencer à débiter avec ceux qui y ont succombé. Si tous les PJ sont convertis, c'est Nils qui présente des arguments contradictoires. Encouragez les joueurs à interpréter les illusions de leurs personnages tout en leur rappelant toutefois que leur personnalité n'a pas changé, seulement leur allégeance.

Quel que soit le sujet de leur conversation, ils risquent d'être entendus. Krieger a placé un homme de l'autre côté de leur tente respectant leur vie privée mais s'assurant ainsi qu'ils ne s'écoulaient pas. Si les PJ critiquent, il les entend, Jan (Tobias) a également intercepté un espion qui est à l'école de l'autre côté de la tente de tente. Il s'agit d'un des halberdiers de Krieger qui reste agressif derrière la tente en faisant mine de répondre au homme. A moins que les joueurs s'amusent que leurs personnages chuchotent, il les entend.

Si les PJ choisissent d'être des espions, ils remanquent naturellement les deux hommes. Si non, faites leur effectuer des tests de Perception Assés Difficiles (1-100) avant leur discussion. Si Pas

## ET SI LES PJ NE REJOIGNENT PAS LA CROISADE ?

Cela reste une éventualité : il vous faudra alors agir en fonction. Vous avez deux options. Si les PJ s'étaient dans les lieux sur les traces des elfes sylbiais, vous pouvez les attraper en les impliquant dans une aventure anecdotique qui les amène de nouveau à choisir le chemin de la Croisade.

Pur ailleurs, les PJ peuvent décider suivre la route de l'or, à une distance raisonnable. Si tel est le cas, vous pouvez mettre leurs personnages de côté et leur en donner de nouvelles, des individus qui se sont bien tirés du combat. Ces nouveaux personnages vivront les événements décrits dans ce chapitre tandis que les PJ les observent de loin. Il peut y avoir des cas où ces personnages - amuseux - croisent les « vrais » à certains moments de l'aventure, quand il apparaît logique que les PJ rejoignent rapidement la première place dans ce scénario. Le rôle du MJ consiste en partie à s'adapter aux choix des joueurs. Vous pouvez profiter de cette occasion pour réviser le panel de personnages de votre campagne et rendre son environnement plus dynamique.

devant eux au mieux réussi, le détecteur l'espion de Jan avant de s'échapper quel que ce soit de composition. Demandez un autre test de Perception Asses difficile (-10) après la conversation. Si l'un d'entre eux au mieux réussi, il entend l'espion qui s'en va.

### L'espion

Si les PJ seraient de la tente pour attraper l'espion, la sentinelle de Krieger leur demande ce qu'il font. L'espion ne voudrait pas, mais affirme qu'il est innocent et qu'il s'est simplement arrêté pour attraper un oignon de sa boite. L'homme de Krieger est du côté de l'espion, tout comme les autres gardes, parce qu'ils le connaissent. Krieger sera également de cet avis si on en appelle à son arbitrage.

Krieger (ou sa sentinelle) dit aux PJ de retourner se coucher et d'arrêter de courir après des ombres... Il n'y a pas d'espion ici. Nous sommes tout près d'une autre tente pour le jeune maître Karl.

Si les PJ seraient de se glisser sous la toile de tente et d'attaquer l'espion, ce dernier s'enfuit à l'arrière, affirmant qu'ils ont tenté de s'échapper. L'homme de Krieger arrive en courant et le scribe se dévoue comme indigné plus haut.

Lors de la conversation avec l'espion, si un personnage réussit un test de Perception Asses facile (+10), il remarque que l'homme a un certain farouche à la face.

### Évasion

S'ils s'échappent discrètement à ce moment, les PJ auront éventuellement de mal à se rapprocher de Karl par la suite. On se méfie d'eux, on ne les laissera plus approcher de l'enceinte et ils ne seront plus en contact des conversations du conseil de la Croisade.

Si les PJ font intentionnellement une tentative, quitter l'enceinte s'avère difficile. Leur tente est au beau milieu de celles des autres gardes et la sentinelle de Krieger les observe. Si l'homme voit un PJ quitter la tente, il lui demande poliment où il se rend. Si plus de deux PJ quittent la tente, il leur demande de s'arrêter et appelle des secours. Des gardes sortent des tentes des environs en deux secondes. Si les PJ n'ont aucune explication à donner, les gardes leur ordonnent de revenir dans leur tente et la gardent jusqu'à l'arrivée de Krieger.

Si les PJ seraient discrètement par l'arrière de leur tente, apprenez les tests de Déplacement silencieux des PJ à un test de Perception Asses difficile (-10) de la part de garde (cf. profil de Haldobrand page 94).

Hors de la tente, nombre de gardes se promènent dans la zone qui sert de cuisine, et il y a les remparts, des aventuriers armés en armure uniforme risquent d'attirer l'attention. Effectuez beaucoup de tests opportus. S'ils sont pris, les gardes emmènent aux PJ de regarder leur tente et appellent Krieger.

Si les PJ restent au pied un plan plus arbitraire, comme de provoquer une bataille ou de sauver une femme allemande, jouez-les en vous servant des cartes et des livres de soldats des précédents chapitres.

Une fois que les PJ ont atteint la zone du camp observée à la fin, ils sont libres. Personne ne leur prête la moindre attention. Ils peuvent aller n'importe où sauf dans l'enceinte centrale.

### Rejoindre le culte

Si les PJ se sont joints du culte en mauvais termes et décident d'y renouer, il n'est pas très difficile de se faire à la fois. Il y a tant de gens qui vont et viennent qu'on ne les remarquera pas. Toutefois, s'ils s'approchent de n'importe quel membre du conseil qu'ils ont rencontré auparavant, il leur faut effectuer un test opposant la Perception du PJ en question à leur test de Déplacement Asses difficile (-10).

S'ils sont partis en bons termes et veulent rejoindre le conseil, il leur faut une bonne excuse et au moins un test de Charisme Asses facile (+10) réussi.

### Premier jour : Début de matinée

À l'aube, des gardes effectuent les PJ et leur donnent des uniformes. Ceux qui font partie de l'équipe de jour doivent aller faire leur travail. Cette mission leur permet d'en apprendre plus au sujet de Karl et des hommes qui l'entourent, tandis que les PJ en repos peuvent aller et venir le long de l'enceinte (le que représente la Croisade en marche).

Le travail de garde consiste à marcher en avant du coiffe qui escorte Karl et Helmut avec six hommes de Krieger. Deux Portemanteaux se trouvent dans le coiffe et six autres marchent à ses côtés. Les chevaliers de sire Hiltobach chevauchent derrière.

Tandis que les membres du conseil de la Croisade s'installent leurs tentes et harnachent leurs chevaux, les PJ sont invités d'une autre discussion agitée entre les chefs. Jan pense qu'ils ont assez de Croisés et veut privilégier le pas en direction d'Altkhof pour rencontrer Yellmar et Karl Franz. Ce n'est pas le sa véritable motivation : il veut aux ordres de Rapprecht qui veut qu'il rencontre au plus vite Hans à Altkhof.

Sire Hiltobach est de l'avis de Jan. Il veut obtenir compensation de ses frais matériels que possible.

Helmut veut marcher dans chaque ville. « Altkhof et le temple doivent être notre destination ! Et ne doivent pas jamais envisager de nous retirer ou que nous serions de droit. »

Karl est de côté de Jan. Il veut lui aussi privilégier le pas. Il dit qu'il a eu une prémonition lui indiquant qu'il doit se rendre rapidement au Klask pour anticiper une grande victoire du Chaos.



«Ce n'est pas sa vraie motivation : il veut rejoindre au plus tôt sa mère, qu'il croit être en train de l'attendre au Kaïsh.»

Karl l'empêche. Ils décident donc de voyager aussi vite que possible.

### Ordres spéciaux

Tandis que les PJ en service sont en train de marcher, Helmut demande à leur passer en privé. Il dit qu'il a noté la présence d'un adepte de Chaos au sein du camp la nuit dernière parce qu'il ne voulait s'armer personne, mais au point, il craint que ce ne soit vrai. Certains notes de la foule ont une attitude trouble, et des chasseurs de sorcières qui avaient l'air d'influer la Croisade ont été trempés par des maladies fatales qui n'ont contaminé personne d'autre. Il demande aux PJ d'investiguer.

*«Même que vous pouvez ne pas le croire, les adhérents importants des membres de la Croisade ont été touchés au moment où ils ont essayé de passer une fille avec une amie d'enfance de quelqu'un. Ils étaient dans Karl qu'ils veulent mais être amigues à son sujet et qu'ils seraient prêts à dénoncer au sein qu'importe de Chaos tout ceux accompagnés de personnes que Karl accorde plus d'attention qu'à eux. Vous êtes perdus. Mais n'êtes pas très déprimés avec longtemps pour vous être liés à quel que ce soit pour le moment.»*

### D'autres ordres

Note: si Jan pense que les PJ ont l'intention de tuer ou d'enlever Karl, cette scène se se produit pas. Au lieu de cela, il attend qu'ils agissent en premier.

À ce même moment, Jan approche les PJ qui ne sont pas en service et demande leur aide. Il dit qu'il soupçonne un agent de Chaos d'avoir infiltré le camp. Il veut rester discret pour éviter d'affecter le moral des troupes. De plus, il craint que l'espionne ne même jusqu'à venir même de la Croisade, et comme la personne qu'il soupçonne est apprécié, il pense qu'on ne le croirait pas s'il rendait ses soupçons publics. Interprétez-le comme un individu authentiquement concerné et gêné.

*«Je sais qu'en ce moment pas beaucoup, je suis un homme dur en affaires. C'est moi qui dit aux gens Helmut dit oui, moi qui dit respect l'ordre quand Helmut parle la liberté. Mais il faut bien que quelqu'un le fasse. Vous n'avez jamais traversé les routes et Helmut avait dit le chef. Mais de coup, tout le monde se méfie de moi. Par conséquent, c'est à moi de trouver le真理 et de supporter ses adversaires à Karl et Helmut. Je respecterait pas les personnes et être reconnaissant de moi, mais vous êtes maintenant devant nous et vous êtes maintenant officiel par nos nouvelles intentions. Je suis sincèrement.»*

Jan mentionne les autres chasseurs de sorcières malades qu'Helmut, mais il affirme également avoir entendu des voix étranges venant de la tente du capitaine Krüger et après d'illusions faussées sur les lèvres de certains de ses hommes.

*«Je crois que Krüger est un adhérent du Seigneur de la Paix. J'ai vu un druide, car il a fait d'un homme bon, mais il y a eu trop d'étranges coincidences que je ne pourrais pas à expliquer autrement. Je sais qu'il a l'air d'être quelqu'un de bon, mais un adepte de mal se mettrait-il à usage décevant? Je crois qu'il prévoit de convaincre Karl ou de l'enlever pour le soumettre à quelque terrible rituel.»*

## LES MOTIVATIONS DE JAN

Jan (Tobias) a essayé l'espion se renseigner sur les intentions des PJ. S'ils ont dans l'idée de tuer ou d'enlever Karl, il continue à ses espions de les surveiller et de contourner leurs plans. S'ils prévoient de s'échapper inattenduement et d'aller raconter à quelqu'un ce qui se passe au campement, il les laisse faire. À ce moment-là, il ne savait rien de ce qui se passait.

Mais s'ils prévoient de débusquer l'espion du Chaos ou de tenter pour empêcher, ou s'ils veulent seulement aider Karl tout le reste de leur vie, il a l'intention de faire d'eux des pions pour leur bénéfice, qu'il veut écarter de son chemin. Une fois que le sale boulot sera été effectué, il les taira.

Si l'espion était découvert avant d'avoir appris quoi que ce soit, les autres espions de Jan filent les PJ jusqu'à ce qu'ils apprennent ce qu'ils ont l'intention de faire.

## COMBATTRE DANS LE CAMP

Lors de cette aventure, les PJ ont plusieurs fois l'occasion de se battre dans l'arrière-plan s'ils font le moindre faux pas. Si les armes sortent des fourreaux, voici comment gérer la situation.

### Dans l'enceinte

Si les PJ provoquent un combat dans ce lieu, même sans qu'ils s'en fassent, ils risquent fort d'être submergés par la foule. Il y a trop de gardes et ils sont trop bien armés : les hommes de Krüger, ceux d'Ilsebaech, les Postumierens d'Helmut et les gardes de Jan. Quand un combat s'engage, d'autres hommes arrivent au pas de course à chaque camp jusqu'à ce que les PJ soient submergés. Leur seul espoir consiste à se précipiter dans la foule où ils pourront semer leurs perturbations. Vous pouvez tout à fait jouer la scène en vous servant des profils présentés au chapitre précédent, mais l'issue ne fait guère de doute.

### Dans la foule

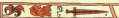
Les combats sont faciles ici. Seules les parties intéressées sèment les combattants. Tous les autres s'enfouissent en attendant un moment. La même, les profils utilisés sont ceux des Croisés présentés au chapitre précédent.

### Conséquences

Si les PJ sont chassés de la Croisade et se cachent dans les environs, les troupes les forcent à se déplacer sans cesse, mais rien ne se produit. S'ils redeviennent les effes viraux, ceux-ci ont quitté le régime, ou du moins ils restent inactifs aux PJ.

## LA QUÊTE DE LA FILLE

Si vous utilisez l'accroche *Ma fille a disparu!* Pour des raisons lors du voyage avec la Croisade consiste à retrouver la fille perdue. Malheureusement, elle n'est plus là, car elle a succombé à une épidémie qui dévaste les Croisés. Un test de *Connaissance Très difficile* (500) permet de l'apprendre. Mais, vous pouvez fort bien mener les personnages en bateau en leur faisant approprivoir des fausses conversations à la description, ou leur faisant donner des informations contradictoires et ainsi de suite, jusqu'à ce que le groupe atteigne Aïshah où ils approcheront enfin la vérité.





## Premier jour: Matin et après-midi

Vous pouvez jouer la collecte d'informations, libérer les PJ d'effectuer des tests de Commandage ou les deux. Si vous choisissez une des deux dernières solutions, les PJ gagnent une information supplémentaire à chaque degré de réussite lors d'un test de Commandage. Ils peuvent aussi obtenir des indices de ces informations en gardant simplement les yeux et les oreilles ouverts.

### Krieger, Helmut, Eisenbach et Jan

En tant que principaux responsables de la gestion quotidienne du camp, ils sont trop occupés pour discuter. Krieger se déplace en permanence le long de la colonne, à cheval, pour rétablir l'ordre. Helmut voyage avec Karl dans son coche, pour lui donner des leçons particulières, à moins qu'il ne soit en train de raconter les exploits des deux communautés qu'ils traversent. Jan voyage dans un autre coche, occupé à gérer le camp. Des courriers viennent lui poser des questions et il les consulte avec les réponses. Il rencontre également les dirigeants des villes.

### Rumeurs du concile au sujet de Krieger

- **Rumeur issue de l'un de ses hommes:** « Le capitaine est le meilleur officier que j'aie jamais servi. Honnête comme un jour de fête et toujours prêt à demander à ce qu'on ait notre avis. Quand il a repris la Croisade, ça me plaitait pas à certains gens. Ils prétendaient qu'il avait révisé ses codes. Après tout, on était censés les améliorer. Mais je me souviens bien des choses comme ça. Le capitaine est un vrai adepte de Signus. S'il dit que le genre est la réincarnation de Signus, ça me va. Et si c'est tout, ça me va bien alors qu'on ait révisé nos codes, mais c'est plutôt tous les autres qui se trompent. »

- **Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut:** « Un homme bien. Il ne joue pas les favoris et n'écoute pas de l'extérieur de l'équipe. Il fait son travail. Il aurait fait un bonnetier. Fort respectable. »
- **Rumeur issue de l'un des hommes de Jan:** « Il a l'air bien avec tous rapports, mais on n'est jamais sûr de rien, n'est-ce pas ? Il est très compétent. On a l'impression qu'il cache quelque chose, au moins. Il aime bien se promener, mais, tant de mal. Dans les bois. On ne sait pas trop quoi en penser. »
- **Si les PJ posent des questions à d'autres, ils en auront confirmation:** Krieger est parfois se promener hors du camp à la nuit tombée. Sa conversation lui pose un problème de conscience et il a du mal à trouver le sommeil.)
- **Rumeur issue du domestique personnel de Krieger:** « Qui demande ça ? Le capitaine est un homme exceptionnel. Le meilleur que nous de ces montagnes barbares. Sans lui, jamais de rétablissement sérieux dans nos terres. Il va pas à se justifier devant des gens de votre espèce. »

### Rumeurs du concile au sujet d'Eisenbach

- **Rumeur issue de l'un des hommes d'Helmut:** « Un homme de bien, et un grand talent pour notre cause. Ses chevaliers et ses soldats pourraient bien faire la différence si on se arrivait à une guerre civile. »
- **Rumeur issue de l'un des hommes de Jan:** « C'est un fermier ou un noble, après-tout ? Un vrai noble ne se soucie pas de malin en plantant des graines, mais ne craint pas ? »
- **Rumeur issue d'un écuyer de l'un des chevaliers d'Eisenbach:** « J'ai senti certes pas profiter être officier auprès d'un homme aussi jeune que ça pour l'armée. Mais Eisenbach s'appelle qu'on se batte. Au printemps dernier, il a combattu avec chevaliers de monter des chevaux ? Mais au bout du compte, c'est un homme bien. »

**Dans les bonnes grâces de l'Enfant-Dieu**

Karl passe la matinée à s'étonner en recevant une leçon d'Hilman sur les points les plus précis du dogme ségarien. Préfèrent de l'appel de la nature pour faire une pause (les six gardiens du temple d'Hilman l'escortent derrière un buisson et lui tournent le dos, arme au poing, tandis qu'il fait ce qu'il a à faire), il s'arrête pour faire un bon de chemin avec les PJ en service, leur posant les questions auxquelles s'exprime quel gardien de son âge souhaite venir la réponse, tout en ignorant l'histoire qui l'appelle depuis le coffre pour qu'il retourne à ses études.

- Comment êtes-vous devenu des aventuriers ?
- Quelle est la plus grande hâte que vous ayez eue ?
- Avez-vous déjà eu un dragon ?
- Jeu illé que vous avez rencontré des effets étranges, à quel ressemblait-il ? Semblait-il un mélange de serpentes comme les abricotiers des vallées dépeintes ?
- Le mélange vous est-il blessé ? Je peux aider ?
- Une fois, une seule, j'ai vécu une aventure ?

Il raconte qu'il a été enlevé dans un sphalmar et qu'il a échappé à ses ravisseurs. Si les PJ posent à Karl des questions précises sur le sujet, et en particulier s'ils s'enquerraient de la façon dont il a reçu la marque de la comète, il décrit qu'une nuit, les apparitions sont qu'il ne puisse répondre et le raconte à sa façon. Karl prend un air sceptique mais s'excuse discrètement.

*- J'aurais préféré ne pas aller à Altdorf. C'est un lieu où que je me suis enlevé -*

Si on le questionne sur le sujet, Karl s'approche et dit : *- J'ai eu une vision. Un grand dragon avait été tué et les Krieger, le noble l'arrière avait été tué -*

Il fait que les PJ réalisent un test d'Intelligence Difficile (40) leur jugement est affecté par leurs dix gardes pour réaliser que Karl leur ment. S'ils s'en rendent compte et le pressent à ce sujet, Hilman ne pige plus mais et se hâte de retourner à son lit.

Quelles que soient les questions posées, au bout d'un certain temps, Hilman termine. Karl dans le coffre est étonné : *- Vous aller rencontrer le grand dieu dans dans quelques jours, Altdorf. De quel intérêt-vous faire et vous ne connaissez pas votre cathédrale ? -*

Karl fait la messe mais il le suit en faisant un signe amical aux PJ.

**Conversations le long du chemin**

La Croisade se déplace en une tranche colonne allongée, sans véritable ordre de marche sauf que les chefs se trouvent devant et les plus lents en derrière. On entend beaucoup de chants et de

prières, et beaucoup marquent les murs et les arbres du symbole de Karl sur le chemin. Les PJ qui ne sont pas en service peuvent se déplacer à leur guise le long de la colonne et parler à ceux qu'ils veulent.

**Des strigany loin de chez eux**

C'est le moment idéal pour s'entretenir avec le gardien strigany, Almad, qui reste toujours de service tout et s'empare quel aux PJ.

- Pourquoi de la rituelle de rituel ? Un seul traitement. Rituel de s'opposer aux honte. Les Altdorf ? Un seul traitement. D'après vous les trois parties. Des messages à faire ? Une partie à tuer ? Il faut se mettre sur ses terres et ne peut aller à Altdorf ? Un seul traitement -

Autour des PJ, les gens jettent des regards noirs à Almad et discrètement dans leur barbe.

- Ces rituels de Strigany... Le message qui a été envoyé hier au titre de leur clerc, pour sûr - (Pars.)

Un peu plus loin dans la colonne, les PJ voient le père d'Almad, Ad, et le reste des strigany qui se querellent avec une foule de croisés en colère, à la fin, en passant un juson, Ad laisse l'un des membres de la foule fouiller sa cassette. Au bout d'un moment, le croisé en ressort maladroitement et s'adresse aux autres : *- Pas de croisés. Pas de terre de croisés. Mais qui ne peuvent rien. Il paraît bien se crocher quelque part -*

Il jette un regard noir à Ad.

*- On s'en va l'air, le travail-naire. L'air pas de penser le contraire -*

L'entourent se dispersent.

**Rumeur de la foule**

Le sentiment de la foule à l'égard des chefs et de l'avenir de la Croisade est détaillé au Chapitre III. Vous pouvez donc tout à fait utiliser les situations qui s'en sont pas encore surv. Si les PJ se renseignent sur sujet d'éventuels agents de Chaos au sein du cadre, laissez-les effectuer un test de Conscience à chaque fois. S'ils échouent, ils se heurtent à des déclarations indignées de ces autres : *- Impossible ! La légende de la bête de Karl est resté en contact ! Et c'est il, aucun mal ne peut survenir ! -*

S'ils réussissent le test, ils obtiennent toutes sortes de réponses :

- *- Je n'en ai pas encore. Mais j'ai entendu des choses. Ça, il se produit des choses dans les têtes. Des gens disparaissent -*

**LA MORT JAUNE**

Gene Groff qui a mis au point cette maladie. Les victimes sont en proie à une fièvre brillante qui les assaille abrutissant, tout en se trouvant incapables de résister leur vieillesse. La maladie que cette incarnation provoque est effrayante, mais les victimes ne peuvent s'empêcher de boire et leur état ne fait qu'empirer. Leur peau tourne au jaune et leur sang coagule l'urine. Elles finissent par mourir de la fièvre, hallucinations et poussent des hurlements tandis que leur cervelle fond.

Durée : sept jours.

Effets : chaque jour où le personnage est victime de la mort jaune, il doit réussir un test d'Endurance pour ne pas avoir à résister de 5 points la valeur de chacune des caractéristiques de son profil principal. Si son Endurance tombe à 0 ou moins, il meurt.

Règle spéciale : pour le moment, la seule façon de contracter la mort jaune est de manger de la viande soignée venue de Féal de Groff le bouffier. Il est en train de tester l'efficacité de la maladie. Toutefois, quand le culte arrive à Altdorf, Groff la modifiera pour qu'elle se transforme en épidémie. Il donnera de la viande soignée aux habitants d'Altdorf qui vivront au moins momentanément des croisés de l'Ordre. Ceux qui contractent la maladie à cause de la viande développeront des poireaux. À partir de là, quiconque est en contact avec la viande d'une victime doit réussir un test d'Endurance pour éviter de contracter la maladie.

- « *Hein, eh bien, ça ne s'écroulerait pas du tout qu'il y en ait parmis les frères de la Pluie Courante. Si c'est pas un comportement assez noble tout.* »
- « *Prenez garde aux Châtimers de la Sainte Harole. Personne ne peut être aussi terrifiant. Ils ont forcément quelques choses à cacher.* »
- « *La vieille femme dans la cage de l'église. C'est un truc, c'est sûr. Elle m'a donné le message et la sensation étrange et ce matin j'ai eu un angle incurvil.* »
- « *Y'a eu des châtiments de sorcières dans l'école. Y réajustent parfois. Expliquez plus souvent qu'en autres, amon-à. Y se fontient passer pour des châtiments. Peut-être c'est un truc d'habitude. Vous l'avez eu le mot comme ça tout : un beau matin, y aient réajustés aussi dans leur chambre, contents de beaucoup réajuster, avec la langue toute sèche. Mais vous savez pas le plus étrange? Personne d'autre a été malade. Personne. Si c'est pas l'élève des Passances de la Corruption, je suis sûr que c'est!* »
- « *Une coupole? Parmi les obélis? Vous! De qui s'agissait-il alors? Au moins être fidèle, qui est prêtre de l'Empire depuis quarante ans? Un Vandelpère? C'est une sorcière, je veux le connaître, mais ce sont les jantes de mensonge qui réajustent et non le châtiment. Expliquez! S'il faut aller à l'école? Pas une chance, il pense que le cul de la femme sera la rose, si ça ne fait pas être étonné. Pas cette vieille femme jante! Étonné, vous allez soupçonner tout en passant! Allez, ça va!* »
- « *En fait moi? Une femme dans un sac noir? Prenez garde! Attention!* »
- « *Il y a une épéliste de Joroude. Partout où je regarde, je vois des gens avec des fusilles à la tête. Si c'est pas l'œuvre d'une sorcière, moi je suis un gobelin!* »
- « *Les autres pensent que la mère jante en l'école des Sorcières. Personne, mais ça me fait de jeter dans toute la classe et la sorcière de ce chaque amon-à, si c'est pas de l'empire une cause remarquable pour expliquer le problème!* »
- « *La mère jante? Elle m'a fait beaucoup de choses, mais elle est horrible. C'est la sorcière, une sorcière. Mais en même temps, moi je pourrais plus... répondre à l'appel de la nature, et vous savez ce que je veux dire. Et vous devriez tout jeter. Et vous en avez, jante et jante de moi, si la fois étonné comme un obélis et jante comme une sorcière.* »

Groff le boucher fournit ses services payés (autres de boucher à ceux qui lui apportent du gibier ou du bétail - libéré). En guise de paiement, il prend une part de chaque animal, qu'il revende aux Crutés. Lui aussi a une fusille à la tête. C'est le lieutenant de Jan (Tobias). Des gens se rendent à son chariot en permanence, même pendant la marche. Un assistant conduit l'ensemble pendant qu'il découpe la viande à l'arrière. C'est une couverture idéale pour recevoir les espions de Jan, son docteur d'un fusille, qui voit et vivement. Jan croit en de ses gardes une fois par jour pour acheter une part de viande et obtenir son support. Krigger, Holm et Holsbach prennent également leur viande chez Groff le bœuf avec Jan s'est donc pas évident.

Groff a une fusille dans une cage remplie d'une sorte de racine noire et gluante. Des épées et des épées latérales sont également cachées dans son bagage. Si l'une de ces lettres entaille les PJ ou s'ils ouvrent la fusille, ils doivent choisir un trait d'Endurance Asses facile (1-100) pour éviter de contracter la peste jante.

Les PJ peuvent penser que Groff est l'élève de Temple qu'ils recherchent, mais s'ils discutent aux portes pendant qu'il parle avec un autre cultiste, ils l'entendent parler de « obélis » et de « Tobias ». Toutefois, les PJ apprennent pas que Tobias est Jan avant le troisième jour, juste après que la Croixade soit arrivée à Althor.

Groff le boucher est un Martendougrois amical et compétent à l'apparence négligée et doté d'une voix et d'un rire tonitruants. Devant ce masque jovial, c'est un adepte de Temple qui fait tout pour répondre partout les dons de Grand-père Nurgle. Il s'est allié à Tobias et Iluprecht parce qu'ils lui avaient promis qu'il aurait le droit de séparer la plus grande épéliste que l'Empire ait jamais connue. Il en est si enthousiasmé qu'il n'a même pas besoin de le faire la journée.

Points de Affre: 3

Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sex
87	84	82 (80)	48 (41)	33	52	45	45



En queue de peloton

Pendant que les PJ se déplacent le long de la colonne, ils sont suivis. Un test de Perception Asses difficile (1-100) permet de découvrir par quel une jeune personne disparaît alligée (Van Baroude à la tête). Si elle voit qu'elle a été repérée, elle tente de se mettre à la fuite. Si les PJ l'attrapent, elle mord son fusille et essaye dans d'autres souffrances en consommant du sang, de pas dégoûtant de ses yeux et de son nez.

Une fois qu'ils sont accompagnés, un autre test de Perception Asses difficile (1-100) leur permet de découvrir que d'autres individus portant des fusilles les épient. Si les PJ réussissent à filer une de ces personnes, elle les mène (malheureusement chez Groff le boucher, l'un des pourvoyeurs du camp).

Groff le boucher

Acolyte de Nurgle mutant (ex-Bourgeois)

\* Voir le Tome de la Corruption.



## Deuxième jour: Matin

**Compétences:** Connaissance (Cn), Conduite d'attelages (C), Connaissances académiques (littérature) (Int), Connaissances générales (Emploi, Faisa points) (Int), Dégainement (Soa), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Évaluation (Int), Fouille (Int), Fouille (Int), Intimidation (F), Langage mystique (littérature) (Cn), Langue Occidentale (Cn), Langue Occidentale (Int +C), Lire/Voir (Cn), Marchandise (Soa), Perception (Cn), Sens de la magie (PM), Torture (Soa)

**Talents:** Odeur en affaires, Poise, Intelligent, Magie commune (C), Magie noire, Résistance sociale, Résistance aux maladies, Sens peur

**Trains:** Mutation (Branche supplémentaire)

### Combat

**Attaques:** 1. Mouvement; 4. Points de Blessures: x4  
**Magie:** 1. Magie commune (C), Magie commune (C) (Ag)  
 • Vous n'avez pas le Soin de la Corruption  
**Armes:** (Magie) votre dé cuir (Cn), coupe (C)  
**Armes:** arme à une main (Cuir) (M) (C)

### Événements

Griff le boucher garde la plupart de ses possessions dans une grande chaise ferait. De l'extérieur, on ne voit que les outils habituels d'un boucher, y compris des crochets, des oses, des grattoirs et autres instruments désagréables. Griff porte des vêtements simples aux manches roulées. Un tablier maculé de sang est suspendu à son cou.

### Mutation

Sans son aide gauche, Griff a une branche supplémentaire. De temps en temps, elle claque un os. Il la noue avec de la viande pourrie et la nuit, elle vomit une vase contagieuse qu'il utilise pour stabiliser ses convictions inféodées.

## Premier jour: Nuit

Une fois que la Croisade a investi le camp pour la nuit, les PJ qui sont de garde reçoivent l'ordre de patrouiller sur le pourtour de l'enceinte, à l'intérieur de la barrière de bois. Comme ils sont près de l'épave, ceux qui ne sont pas en service n'ont pas l'autorisation de quitter l'enceinte. Ils doivent rester à l'intérieur ou près de leur tente.

Il y a quelques allées et venues durant la nuit: des patrouilles de gardes de Krieger et de lanciers d'Eisenbach partent et reviennent. Krieger part lui-même après minuit et revient plus d'une heure plus tard. Trois des gardes du corps de Jan sortent en silence et en silence une bouteille, pour revenir trois heures plus tard, toujours en silence, avec une bouteille vide. Quand les lanciers d'Eisenbach reviennent, deux heures avant minuit, l'un d'eux se dit à Eisenbach que la jument d'un des Croisés est en train de mettre bas et que l'accouchement se passe plutôt mal. Eisenbach part à sa suite en retournant ses manches. Il revient plus d'une heure plus tard, congratulant mais échauffé. Le produit est sur garnis et la jument a saigné.

Toute tentative d'accompagner s'empêtre laquelle de ces excursions s'arrête à l'entrée où les gardes stoppent les PJ. Ceux d'entre eux qui sont en service le laissent. Les autres doivent rester dans l'enceinte jusqu'à ce que leur service de nuit à l'épave soit terminé.

N'importe qui les PJ qui le désirent de tenter une sortie en silence, mais assurement qu'ils perdent la piste de ceux qui ils tentent de leur dans le camp et rendent-les les choses difficiles quand ils reviennent rentrer dans l'enceinte.

Le deuxième jour se déroule sensiblement comme le premier, mais les occasions de discussions et d'investigations sont plus nombreuses.

### Observations concernant le conelle

S'ils discutent qu'ils écoutent aux portes, les PJ qui sont de service peuvent observer ou entendre ce qui suit.

- Krieger demande à son domestique s'il n'a pas vu son gant gauche.
- Avant que la Croisade ne se mette en route, un des PJ surprend l'échange suivant entre deux des gardes du corps de Jan. Avant tout n'est nécessaire pour l'extérieur, sur les deux hommes veulent que les PJ ne voient cette information.
  - La capitaine Krieger s'est encore penché à l'égard le trait dévotiel, dit un des gardes. C'est sûr dans ces arbres, là-bas. C'est-à-dire pas pour poser confort. Il est passé dans deux à tout les terrains. Ce n'est-à-dire qu'il peut être capturé.
  - J'ai vu le deux dévotiel, répond son compagnon. Krieger a beaucoup à perdre. Il ne voudrait aucun doute par le conelle.

### Enquête dans les bois

Si les PJ insistent à l'extérieur et s'en vont dans les bois, ils trouvent facilement des empreintes de bottes qui mènent à une petite clairière au centre de laquelle se trouve un cercle composé de morceaux de Chaos. Les racines sont soignées et soigneusement soignées. En les inspectant de près, on s'aperçoit que cette fosse de mouvement vient de dizaines de milliers de morceaux en plein repos. Elle s'inscrit en une immense toile fondamental, révélant que les racines ont été traitées à l'aide d'incantations et d'une substance visqueuse.

Une surface du cercle se trouve le cadavre d'un mouset. Il ne porte pas de blessure et semble être mort d'une banale maladie. Il est une autre gaine et sa tête est recouverte de branches sèches. Sa gaine de soies, il a de minuscules ossements de bébé filaires. Les personnages devraient saisir des traits de l'air Mental s'ils ne veulent pas gagner un ou deux points de Folie devant cet effrayante spectacle.

Enquête s'écrit que de lourdes bottes ont marché autour du cercle. De plus, un gant est abandonné sur le sol, soigné d'encens et d'une matière gluante.

### Rendre l'affaire publique

Si les PJ annoncent leur découverte au conelle, ses membres viennent voir. Helmut se met à prier. Jan fait un grand bruit qu'il espère que nul habitant du campement n'ait responsable. Eisenbach pose ses jurons et courait. Krieger est haussé et fait vœux de trouver et de faire les culbutes responsables.

Si les PJ montrent publiquement le gant, Krieger le reconnaît et leur demande où ils l'ont trouvé. S'ils demandent à quelque un a perdu un gant, il finit bien volontiers. Il est scandalisé si les PJ disent où ils l'ont découvert. Jan accuse alors Krieger d'avoir pactisé avec le Chaos.

### Autre voir Krieger

S'ils contactent Krieger en privé, il est d'abord sous le choc, puis croit par une colère froide.





• **Traîtrise:** *Quelqu'un a décidé de trahir avec nous et une récompense. Il doit aller au fond de cette affaire.* - Malheureusement, il n'a pas le moindre chance. Un des hommes de Jan surprend la conversation et va la rapporter à Jan. Celui-ci entre, accompagné d'Helmut, exigeant une explication. Helmut est perplexe et horrifié. Jan accuse Krieger d'avoir pactisé avec le Chaos et les PJ de sympathiser avec lui. - *Vous auriez dû venir nous avvertir!*

### Aller voir Helmut ou Jan

Les PJ sont étonnés pour leur diligence et espèrent une récompense. Helmut leur donne une assurance d'une à chance et met un terme à leur visite à l'épave, leur permission d'aller et venir à leur guise dans le camp. S'ils vont voir Jan, celui-ci termine également leur visite à l'épave et leur donne trente pièces d'argent à chacun. S'ils sont voir qu'il ne se soit d'attendre, leur intention susceptible de mener du concilié et s'en va arrêter Krieger comme ci-dessus.

### La déchéance de Krieger

Krieger nie les accusations, mais il ne peut nier qu'il s'agit de son gain. Helmut demande à signer à Krieger et à ses hommes (qui sont comptés par association) de se laisser enfermer jusqu'à ce qu'on puisse tirer les choses au clair. Pendant qu'on procède bien vite son innocence, Krieger accepte. Lui et ses hommes sont conduits dans une tente et gardés par les chevaliers d'Eisenbach.

Si les PJ sont allés voir Krieger en premier, Jan exige qu'ils aient soient enfermés. Helmut accepte à contrecœur et ses hommes tentent d'arrêter les PJ. Si ceux-ci se battent, les règles habituelles de combat à l'intérieur de l'enceinte s'appliquent. S'ils se soumettent, ils sont renvoyés à leur propre tente et gardés par les lanciers d'Eisenbach. Le sort des PJ dépendra tout, mais il n'est pas sûr.

## Deuxième jour: Après-midi

Si les PJ n'ont pas quitté la Croisade ni été arrêtés, ils sont libres de poursuivre leur enquête. Faites intervenir Ahmed avec nouvelle fois, mais cette fois, il leur offre une copie libre et complète. Avant qu'il ne puisse le vendre, un cribe en colère l'aperçoit et lui crie de lui ramener son épée. Ahmed laisse tomber l'arme et s'enfuit à toutes jambes. Enquêtez bien des jokers anti-chaos en ce point-suspect.

## Deuxième jour: Nuit

Les événements de la nuit dépendent de ce qui s'est passé durant la journée.

### La mort de Krieger – Première option

Si les PJ n'ont pas quitté le camp ni été arrêtés, à minuit, ils entendent d'horribles cris et le fracas des armes. Ces sons semblent venir de la tente de Krieger et ses hommes sont dérangés.

Une terrible bataille a éclaté. Krieger et ses hommes ont défilé la tente. Ils pourraient des blessures d'agonie et de rage tandis que des milliers et des milliers défilent sur leur pain et donnerait satisfaction à de hideuses mutations. Ils se jettent sur leurs gardes, lorsque, près de tomber, ils taillent en pièces. Non loin de là, Helmut et Jan observent la scène, choqués. Jan s'écrie alors : *Vous croyez? C'est la preuve que W'ajoutant d'indignes des maîtres! Les maléfices de leur être s'échappent sur eux!*

Les PJ peuvent aider à tuer les mutants, qui sont tous désarmés et à incliner que toutes les caractéristiques sont réduites de 10 points (utiliser le profil de Mutant de WGM, page 126).

Krieger voit les PJ et leur crie quelques chose avant d'être abattu par l'un des hommes de Jan : *Et moi? De qui? Traître!*

Si les PJ fouillent la tente de Krieger (sans débris), ils voient un cadavre de son affaiblissement rasé par la maladie et gravement de plaies. S'ils le montrent à Helmut et à Jan, ou d'autres affaires y voir une nouvelle preuve : *C'est le fondateur de Krieger! Brûlez-le!*

Helmut reste introuvable mais ne s'arrêtera pas.

Si des PJ s'approchent à moins de deux mètres du rat, faites-leur lancer 1d10. Sur un 7, une place les jettent, les lancés à effectuer des tests d'Endurance Assés (elles 4d10) pour éviter de contracter une maladie mortelle de la poitrine de Neigels. La crise ne dure que 30 minutes, mais la victime doit effectuer un test d'Endurance toutes les 10 minutes pour éviter de contracter une deuxième mutation: utiliser les tables de mutations dont vous disposez, mais si vous avez le Time de la Corruption, souvenez-vous de celles de Nangle, conduisant la victime à une conscience aussi forte que déprimée. De plus, toutes les 7 minutes, la victime doit réussir un autre test d'Endurance ou subir un malus cumulatif de -2 à tous les tests. Si le total des malus dépasse le valeur d'Endurance de la victime, son corps explose dans une gerbe de matière gluante et verte. Deux succès consécutifs suffisent à arrêter le rat ou l'Endurance et à arrêter les effets mortels de la maladie.

### La mort de Krieger – Deuxième option

Si les PJ sont emprisonnés dans leur tente, ils entendent des bruits-morts et des bruits de lutte. Des gens se mettent à courir leurs tentes gardes demandant aux passants de quel il s'agit. - *C'est Krieger! Lui et ses hommes sont des mutants! Ils s'en prennent aux chevaliers d'Eisenbach!*

Un certain vient à chevalier le fond de la tente des PJ et quelq'un y jette un net couvert de poils et de plaies. L'animal attrait un centre de la tente. Les passants commencent à sauter en direction des PJ. Tout PJ situé dans un rayon de deux mètres autour du rat doit lancer 1d10 avec les mêmes effets que ci-dessus.

Si les PJ tentent de sortir de la tente, que ce soit par le toit ou par l'arrière, leurs gardes les arrêteront et tentent de les en empêcher. Personne ne vient aider les gardes: tout le monde est trop occupé avec Krieger. Si les PJ s'approchent sur les gardes, personne d'autre ne se voit dans les environs. Ils peuvent s'échapper ou poursuivre le lanceur du rat, lequel est une copie de Nangle qui fera déclarer son fuselage et mourra avant qu'ils ne puissent l'attraper. S'ils se dirigent vers le combat de Krieger et sont aperçus, on les attaque.

### Conséquences

Les personnages qui sont victimes d'une mutation trop grave et dévient qu'ils ne peuvent chasser sont susceptibles et jette sur un bâcher à l'abri. Faites tirer de nouveaux personnages aux joueurs malheureux et si vous êtes rasé par la culpabilité (testez...), donnez-leur une seconde dose de médicament de Shalpa. Les personnages soupçonnés de contracter avec Krieger sont battus de la Croisade par manque de preuve. Ces PJ peuvent suivre de loin, tenter de ramener discrètement dans le camp ou s'échapper au bord de la ruse et moins de fait. Attendez-vous pour les ramener dans le scénario de la façon qui vous convient.

## LES SHIRES DE JAN (TOBIAS) ET LE REMEDE CONTRE L'AURA DE KARL

Les shires de Jan viennent de toutes les strates du camp. Il y en a certains (terre, boisches, flagellants, propriétaires de charlots, sympathisants, etc.). Tous ont deux choses en commun, des heroucles, soit sur les lèvres soit à l'intérieur de la bouche, qui leur permettent de se suicider s'ils sont déçus, et une curieuse maladie, la sonnaille de Ruprecht, qui provient de l'aura de Karl, mais au prix de leur vie ou de leur Sociabilité.

Des PJ observateurs peuvent remarquer que les marginales se contentent d'ouvrir avec les doigts, ou demandent à ce qu'on répète les questions qu'on leur pose. Ils peuvent aussi détecter les effets dégoûtants de la maladie. Les PJ qui réalisent un test de Perception Asses difficile (100) remarquent que ceux qui sont affligés ne sont pas affectés par l'aura de Karl. Les marginales savent jouer la comédie, mais ils ne peuvent simuler la foi inventée, dévouée et enthousiaste des autres croisés.

Pour le secret de leur immunité n'est pas chose facile, car les marginales tentent en premier lieu de se suicider. Ce n'est que si les PJ parviennent à se prendre au pari suicide et à trouver le moyen de l'éviter qu'ils acceptent son farouche qu'ils peuvent lui remettre ce secret par la mort. En cas de succès, le marginaire leur dit qu'il s'agit d'un cadeau de Grandpère Nangle, une sensation de froid dans la tête et de brucelles dans les oreilles qui empêchent le virus de Karl de les frapper à l'intérieur. Jan (Tobias) les a informés et leur demandant de s'occuper la langue et en les embrassant.

Le fait de s'embrasser la langue et d'embrasser un marginaire, y compris Jan, peut transmettre la maladie aux PJ et les libérer de l'influence de Karl.

### Les faroucles de la miséricorde

Quand on les avertit, les faroucles qui possèdent les lèvres des marginales bléviens ou abominables peinent dans leur bouche, leur faisant sentir un jet de sang et faisant couler du pus de leur nez et de leurs yeux. Quelqu'un se trouve dans un rayon d'un mètre autour de l'adepte en crise doit réussir un test d'Agilité pour éviter d'être débarrassé. Si une de ces ignobles substances atteint le point d'un PJ, celui-ci doit réussir un test d'Endurance pour éviter qu'un faroucle ne lui pousse sur la lèvre ou dans la bouche dans les vingt-quatre heures. S'ils font défaut ce faroucle, ils meurent en cinq rounds en débarrassant les alentours. Le faroucle disparaît de lui-même au bout de sept jours, mais jusqu'à la fin de cette période, la victime doit effectuer un test d'Agilité Très facile (1-50) chaque fois qu'elle mange pour éviter de provoquer l'empoisonnement. Une prière de Shalpa peut soigner le faroucle à l'aide d'un sort de guérison des maladies.

### La sonnaille de Ruprecht

Cette maladie conçue avec amour par Ruprecht affecte l'oreille. Les victimes entendent un tintement en permanence, les voix et les sons leur semblent sourds et déformés. Si on laisse la maladie s'élever, le son et la distorsion s'accroissent jusqu'à ce que le malade s'entende plus qu'il l'entend.

Ce n'est pas facilement cette maladie: il faut un échange de fluides ou méthode la plus simple étant un baiser profond.

Durée: trente-cinq jours.

Effets: la maladie déforme les sons qu'entend la victime, lui confinant au niveau de +10 à tous les tests de Force Mentale impliquant l'oreille. (Dans le cadre de cette aventure, elle confie également une immunité totale à l'aura de Karl.) Pour la même raison, elle inflige également à sa victime un malus de -10 à tous les tests de Perception impliquant l'oreille. Les effets s'ajoutent (et s'annulent) à tous les sept jours, accroissant le bonus de +10 et le malus de -10 (ils sont cumulatifs).

Si la maladie n'est pas soignée avant son terme, le personnage devient définitivement sourd. Les dégâts sont physiques et ne peuvent être réparés autrement que par magie.

De plus, la victime doit lancer le dé tous les cinq jours pour déterminer si un effet indélébile mineur ou se manifeste pas de façon répétitive.

#### 1010 Effets

- | 1-5 | Je me sens en pleine forme!  |
|-----|--|
| 6   | C'est où aller? (Qu'est-ce que c'est que cette odeur?) Le personnage compense le vieux feuillage et les putres pourries. |
| 7   | Ah, tout être quelque chose de... non, tout à. Le sort du personnage cesse en permanence.                                |
| 8   | Il semble être que tout agit une drôlerie certaine. Le visage du personnage est en proie à un excès facial supprime.     |
| 9   | Aller me réveiller un flage, maintenant? Le personnage souffre désormais d'insomnie chronique.                           |
| 10  | Vous savez entendre ça? Le personnage souffre désormais de flutances sonores.  |

## Troisième jour: Matin

Tous les désagréments de la veille étant derrière eux, les Croisés de l'Infini se préparent pour leur arrivée à Altdorf, emballent leurs plus beaux atours et évacuent leurs charlots à l'aide de barrières, de rebrous, et de cercles et de marceaux en papier. Ils sont d'humeur joyeuse, certains que Karl sera accueilli à bras ouverts dans la ville, qui son caractère débonnaire sera immédiatement reconnu par le grand théogoniste Wolfhart et que Karl Franz le proclamera héritier du trône de l'Empire. Ils se mettent donc en route en jouant de la musique et en chantant des airs à la gloire de Karl.

Si les PJ sont restés à l'écart des croisés, l'époque du jour veille sur Karl croquer d'habitude.

En fin de matinée, une délégation de conseil municipal d'Altdorf vient rencontrer Helmut et Jan pour leur demander de continuer la ville et leur offrir un considérable pot-de-vin pour aller à Talsheim à la place, instant refusé. La délégation les avertit qu'en travaillant sur Karl s'il s'approche des portes.

## Troisième jour: Après-midi

Au milieu de l'après-midi, les croisés arrivent aux champs qui entourent Altdorf et établissent leur campement. Une parade et des tentes destinées à Karl et à ses hommes et ses biens sont érigées pour accueillir un assemblément.

Jan, Helmut et Eschbach s'approchent de la Porte de l'Empire, la plus grande entrée terrestre de la ville, un portail immense et

évidemment gardés, la délégation est accueillie par les chevaliers d'Herzbach et tous les PJ qui veulent l'accompagner (s'ils en ont tant pas assez d'ennemi). Karl ne vient pas, la délégation est politiquement supervisée par un représentant du conseil municipal – soignons par une compagnie d'Halberdiers et d'archers/étriers sur les remparts – qui leur dit que Karl Hainz et Volkmar sont trop occupés et que la délégation devrait revenir la semaine suivante.

Les membres de la délégation accablent un commentateur courtois et frosté, Jan semble plus obégit que les autres.

### Groff vend la mèche

Faites effectuer un test de Perception Très facile (100) à tous les PJ se trouvant par là, facile, mais trichez. Il n'y a aucun risque qu'ils soient crié indus. Les personnages attendent quelque'un dire - Tobias - Quand ils regardent autour d'eux, ils voient Groff le boucher parler à l'un des gardes de Jan Vandelover dans l'espace d'un sépant deux tentes.

Groff dit : - Dis à Tobias que le souper est prêt. Au mot a tout rassemble les gens. Quand ils le préparent le souper ?

Le garde de Jan répond : Je lui dirais tout et je vous dirai quand je révélerai chercher ce commentateur de souper.

Les deux hommes se séparent. Si les PJ parviennent à filer le garde de Jan, ils le saient retournés directement à la tente de son patron, puis revenir immédiatement voir Groff - qui devrait rassureusement avant de quitter Altdorf. Et s'ils crient d'urgence, a 11 vous plaît.

### Confrontation avec Groff

Il n'est pas difficile de trouver un endroit où Groff se retrouve seul, mais il ne l'est jamais bien longtemps. Des gens viennent à sa boutique tous les jours, mais si les PJ sont le trouver dans ses quartiers (la partie de la tente qui se trouve à l'arrière de son chariot, séparée de la boutique par un rideau) et s'arrangent pour qu'il ne face pas de bruit, on ne les dérangera pas. Toutefois, si quelqu'un les entend, des gens viennent à son secours. Groff est apprécié et ses clients attaquent les PJ ou appellent les gardes s'ils ne sont pas assez nombreux.

Contrairement aux autres adeptes de Nargle, Groff ne se suicide pas immédiatement. Il a une épée/épée à décoller avant de mourir : il va donc se battre et appeler à l'aide.

Groff n'est guère incliné à révéler le rôle qu'il joue dans la conspiration de la nuit jeune, mais des PJ malins, réfléchissant vite ou affligés d'un farouche, peuvent être capables de convaincre le boucher qu'ils sont aussi trahissent pour Tobias. Une telle incitation nécessite un test opposant le Charisme du personnage à la Perception de Groff. Si le personnage Tompette, Groff accepte sa présence à contrecœur mais ne révèle rien concernant le plan. Il fait deux degrés de révélation au plus pour que le boucher révèle les détails. Si on le pousse à questions, Groff peut devenir suspicieux et même violent si la conversation prend un tour curieux.

Si on le torture, il fait déceler son farouche, mais si les PJ soupçonnent un test d'Agilité opposé contre lui, ils peuvent l'empêcher de le mouler. Sous la torture, il parlera. Il est prêt à se suicider pour Nargle, mais il ne supporte pas la douleur prolongée. Il révélera donc le plan.

### Le plan des marglistes

Jan convoque d'inviter Karl à Altdorf. Il doit convaincre Karl et un collègue magique à la maison de Raprocht, puis mettre le collier à l'essai. Ensuite, Karl amène Raprocht comme un père et fera tout ce qu'il veut.

Par ailleurs, Groff doit donner de la viande infectée aux habitants d'Altdorf qui viennent voir Karl lors du dernier rassemblement avant que la Croisade ne quitte la ville. Le viande transmettra la peste jaune, variante extrêmement contagieuse de la peste noire, aux habitants. Une fois qu'ils reviennent en ville et tombent malades, épouvante entrera en contact avec leur sang sans conscience.

Raprocht a l'intention de convaincre Karl à Altdorf et de lui faire - séduire - l'épée/épée. En réalité, les deux viennent de Raprocht, mais le peuple croira que le miracle vient de Karl, ce qui constituera la preuve finale de son caractère divin. Dans sa gratitude, le peuple de la cité saccage le commentateur et tout qu'il importe. Raprocht laisse échapper l'épée/épée.

Mais qui est Raprocht, au fait? Groff n'en est pas tout à fait sûr, mais il pense qu'il pourrait s'agir du maître de Tobias.

### Tuer Groff ou le démasquer aux yeux de tous

Si les PJ parlent du plan épée/épée de Groff au conseil sans mentionner Jan, Helmut les récompense (2 ou 3 cases) et Jan les remercie avant de tenter de les tuer avec tout succès. Utilisez la scène du test constant de la page 109. Si les PJ tuent Groff et ne disent rien au conseil, les événements se déroulent comme prévu, mais Jan ne entend parler et tente de les tuer à l'aide de ses colles nuit noire.

### Accuser Jan

Tout tentative visant à démasquer Jan en public se soléna par un échec. Si les PJ tentent Groff à démasquer, celui-ci tente de persuader la présence de Jan et change de charisme, affirmant que c'est lui le chef de la conspiration et non Jan. S'ils tentent de tuer Jan et Groff par l'intermédiaire du garde de Jan, ce dernier affirme qu'il n'est venu voir Groff que pour commander de la viande. Jan n'a ni bleu et aucune Helmut à fuir/à fuir. On n'y trouve aucune preuve, Jan ne possède rien qui permette de le relier à Nargle. Il cache une mutation sous ses vêtements - une violation existentielle - mais ne se souvient pas à une fuir/à fuir.

Comme Jan est quelque'un d'important et les PJ des personnes venues sans le moindre pouvoir, c'est lui que tout le monde veut. Helmut Helmut, qui ne traine pas, a trop besoin de ses talents d'investigation et de son argent pour l'oublier. Helmut ordonne d'un air malheureux qu'on arrête les PJ pour les questionner.

Karl intervient en faveur des PJ - leurs accusations étaient erronées, mais ils ne faisaient que tenter de me protéger, je ne veux pas qu'ils me compromettent pour ça - il suggère donc qu'ils soient libérés à la place. Helmut est d'accord, mais Jan affirme que Helmut des intentions évidentes un risque trop important à ce moment critique. Il Tempore et Helmut ordonne donc que les PJ soient arrêtés.

### Attaquer Jan

Si les PJ tentent de tuer ou de fuir Jan, ses gardes le défendent et appellent à l'aide. Les hommes d'Herzbach se joignent à la mêlée, Jan accuse les PJ d'être des marglistes. Helmut ordonne qu'ils soient arrêtés et interrogés. Si les PJ sont effectivement arrêtés, on les mène dans leur tente, surveillé par trois gardes.

## Troisième jour: Fin d'après-midi

Une heure avant la fermeture des portes d'Altdorf, Helmut et Jan dirigent un grand rassemblement dans un champ à l'est/nord de



campement, s'adressant aux croisés et aux milliers d'habitants d'Aldorf croisés qui sont venus voir à quel dénoué tout ce sautia.

Le rassemblement a pour cadre une sorte de grande horraissa, la Grande Courraissa au nord-est et les boisissa, ainsi que les jonglerissa, les acrobataissa, la musiqua et les repaissa croissa en s'atta Karl et Sigmara.

Le son tonnaissant des trompetta appella les croissa et les dévota vers la s'atta. Helmut dit à la foule rassemblée qu'on a invité à Karl d'entrer dans Aldorf. Les fidèlla poussa un rugissement courroucé. Helmut les invita à la paissana.

« *Heureux son temps où ils s'arrout d'attira s'atta que de nous laisser entrer. Ils attendent, nous-voilà à leur dévota que nous sommes des bêtea performanta. M'arrouta-leur la fiamèra qui dévota une s'atta.* »

Il fait s'atta Karl qui parle bêtement. Presque tous les croissa sont convertis, Jan leur dit de retourner à Aldorf pour répandra la bonne parole. La foule poussa des hurraissa et les habitants courraient en ville.

### Troisième jour: Nuit

Si les PJ sont toujours des gardes de l'arcevois, ils peuvent entretenir une situation précaire entre Helmut, Eisenbach, Karl et Jan qui se tiennent dans la tente d'Helmut, et où Jan suggère à ce dernier qu'ils ne peuvent se permettre d'attendre que Karl frane les laissa entrera. Le campement sera bientôt à cause de nourriture, de bebotta et d'essoupa. Il propose de faire entrer subrepticement Karl en ville tandis qu'Helmut organise un autre rassemblement dans le camp pour détourner l'attention. Jan convainc Karl au temple de Sigmara et l'empoussa aux prêtra et à la foule. Ensuite, plus rien ne poussa Eisenbach. Helmut est très mécontent qu'enthousiasme à cause des essoupa que s'empoussa ce plan, mais il en voit tout l'intérêt. Karl et Eisenbach sont d'accord avec Jan. Helmut accepte donc à contrecœur.

### Quatrième jour: Matin

Si les PJ ont réussi d'une façon ou d'une autre à rester à l'écart des croisés, Helmut leur demande en privé d'aider Jan à faire discrètement entrer Karl en ville. Il craint que Jan ait dans l'idée de tuer quelque chose, même s'il ne sait pas quoi exactement. Les quatre gardes du corps de Karl y sont aussi, mais Helmut veut que les six hommes de Jan soient en infériorité numérique.

### Sortie en douce

Si les PJ sont sous un déguisement dans le camp, ils voient Jan, six de ses hommes, quatre gardes du temple et Karl déguisé sortir du camp tandis que le reste des croisés attend un autre rassemblement. Il serait judicieux de les suivre.

### Entrer dans Aldorf

Tandis qu'ils tentent met sur pied un autre rassemblement, Jan, Karl, ses quatre gardes du corps (des gardes du temple) et les six hommes de Jan (si possible les PJ) se déguisent en marchands, prennent la route principale et hébergent les chariots de marchandises qui se dirigent vers Aldorf. Pas besoin de les dévaliser: Karl se contente de sourire et de demander à pouvoir utiliser les chariots. Instantanément convertis, les conducteurs laissent volontiers les membres du groupe se joindre à eux.

Un des marchands est un fabricant de croisés. Jan dissuade Karl dans un croisé d'enfant. Le groupe entre dans la ville par la Porte du Marché, une porte plus petite mais très fréquentée située à l'ouest de la Porte de l'Empire. Personne ne vient leur chercher des noises.

### Enlevés!

Sur l'Austascherstrasse, une rue commerçante affluente qui s'est peu très éloignée de la Porte du Marché, Jan et ses hommes se rencontraient contre les gardes du corps de Karl (et les PJ si ceux-ci sont présents). Les plus des gardes de Jan, une douzaine d'autres adeptes de Nirgal surgit des ombres pour les attaquer. Jan utilise sa magie de magie, évitant enfin sa nature de sorcier. Les conducteurs des chariots s'effraient et ne participent pas au combat.

Quelle que soit la façon dont les PJ s'en sortent durant le combat (si tant est qu'ils y soient impliqués), deux choses se produisent. Tout d'abord, Pas des gardes du corps de Karl déchire le manteau de Jan en courraient, ce faisant, il sautait un morceau de parchemin qui se révélait à sair lui. Évidemment, Jan s'effraie, trébuchant derrière lui le croisé de Karl. Il devrait être impossible aux PJ de le suivre. La foule qui se rassemble pour observer le combat est trop dense pour qu'ils le suivent facilement. Quand ils y parviennent, Jan et le croisé se dispersent.

Pour les hommes de Jan et les croisés venus en renfort, utilisez le profil des Hommes de main dans *ESSE*, page 212. Pour les gardes du corps, utilisez le profil des Hommes d'Helmut, page 94.

## DEUXIÈME PARTIE: L'ANNÉE DU MASQUE

La deuxième partie se déroule essentiellement à Aldorf. La cité n'a pas changé physiquement depuis les jours d'Aldorf, mais l'atmosphère d'une ville qui toujours fluctuante. Voici quelques nouveaux événements et informations permettant de donner plus de profondeur et de donner aux conversations avec les PJ.

### L'atmosphère de la ville

Aldorf est animée, insalubre et bruyante. Amère et insalubre parce qu'après les privations dues à l'Invasion du Chaos – le rationnement, les pénuries, la peur de parents et d'amis – les habitants espèrent que la vie reviendra à la normale après la victoire, ce qui n'est pas le cas. La pénurie se poursuit car les réserves de nourriture sont épuisées et les réfugiés sont devenus au sud. Le

peuple accuse le gouvernement d'avoir mal géré la crise et de continuer d'accompagner avec les marchands. Les dévota et les débattardes ne sont pas rares, et on trouve des dévota à tous les coins de rue, rejetant la faute sur à peu près n'importe qui, depuis Karl (sans justification étrange) en passant par les élites.

Malgré tout, ce rassemblement s'accompagne d'une énergie étrange et fébrile. Croient la fin des temps proches, les gens jettent l'argent par les fenêtres. Des satires populaires se jouent sur toutes les scènes et les chansons de terreur abondent de diffamations et de papera en tous genres. Les hommes exhibent des dévota de l'antico n'a d'égale que l'élégance des hommes. Les jeunes nobles sont plus débauchés que jamais et ceux qui croient à la fin des temps affirment que ce que les Passantes de la



Corruption n'est pu obtenue à la force des armes, elles l'avaient grâce à la corruption des moeurs et à l'indifférence générale.

### Événements actuels

Voici quelques-uns des troubles qui ont récemment agité la cité.

### Les émeutes des charlots de la solde

Les soldats des armées d'été du Balkhand et de l'Overland n'ont pas encore été payés pour leurs défenses Madhokhola. Les deux groupes ont envoyé de grandes délégations à Altdorf pour réclamer leur solde en retard, après s'être pas disposés à leur donner. Ils ne sont battus avec le gain et l'un contre l'autre. Les habitants de la ville étaient plutôt de leur côté au début, mais les bagarres menées d'étranges se font qu'après et aujourd'hui, Altdorf veut simplement les voir partir.

### Les émeutes du pain

Des milliers de réfugiés tous des villes du nord sont devenus des mendicants à Altdorf, et la nourriture se fait rare. Les marchands de grain, craignant que leurs réserves ne durent pas tout l'hiver, ont fait monter les prix de manière exponentielle. Le peuple se plaint que les marchands monopolisent le grain pendant que les gens meurent dans les rues. Des foules en colère se sont insoulevées de force dans des caravanes à grain et des incendies vers du nord ont été faites à mort.

### La Vengeance de Sigmar

Durant l'été qui vient de s'écouler, tout Altdorf a été capturé par les exploits d'un redresseur de torts que le peuple a renommé la Vengeance de Sigmar, un individu maigre qui traque, tue et détraque les maraîchers, les sorciers, les néoconvertis et les autres de Chose qui ne échappent aux répentins. Il les ligote et les suspend après leur avoir classé ses conditions en fer blanc représentant la somme à deux quarts de Sigmar sur le front. Le peuple l'adore et l'a aidé à plusieurs reprises à échapper aux enquêteurs officiels.

Jaloux de ses succès et sceptiques quant à ses motivations, les répentins et les hautes, le temple de Sigmar et les collèges de magie ont plus de sympathie pour lui, car contrairement aux charmes de sorciers, il ne connaît pas de mensure. Aucun homme d'élite n'est mort de sa main, tandis que les répentins arrêtés parfois les innocents sont bien que les complices sans le moindre scrupule. Les autorités veulent connaître ses intentions pour pouvoir le tuer ou le contrôler.

### Bottes à la mode

La mode des bottes décapitées fait rage chez les jeunes dandys. Ils parquent en ville en portant des bottes de couleurs et de styles différents : hautes à la jambe gauche et courtes à la droite, etc. Certains des plus maraudeurs vont jusqu'à pointer des talons de hauteur différente, bottant d'un air généralisé en évitant de colporter leurs cannes.

### Après l'attaque

Karl avait disparu et la nature de culte de Jan était dévoilée, les PJ sont probablement prêts à traquer cette couple, sans doute avec une certaine impatience. La suite des événements dépend de ce qui s'est passé jusqu'à.

### Si les PJ ont aidé à combattre Jan

Les PJ peuvent parler avec les gardes survivants et découvrir le note de Jan dans la main de leur chef (table de jeu 10). Les gardes survivants enlèvent au PJ de trouver Jan et de déchiffrer la note. Ils mentionnent leurs différents camarades au compense et informent Helmut de la trahison de Jan.

Si les PJ retournent au compense malgré tout, Helmut les informe de retrouver Jan et Karl dans tout Altdorf et leur ordonne de se tenir à l'écart. - Attention au fait que Karl a disparu! - Il les invite parce qu'il a besoin de gardes pour maintenir l'illusion que Karl est encore dans la ville.

La foule de la note de Jan ne dit rien. Il n'avait rien en sa possession qui puisse le relier à Sigmar.

### Si les PJ ont observé l'attaque mais ne sont pas intervenus

Ils voient les gardes commencent leurs défenses commencent, et ils peuvent ensuite fouiller le théâtre de l'affrontement. Ils découvrent la note de Tobias dans le cartroux.

### Si les PJ sont avec sire Frederick

Les copies de Frederick le mettent au courant de l'étrange incident. Selon les descriptions, il est évident que Jan a attaqué quelqu'un et a disparu avec un corbeau d'enfant. Sire Frederick demande aux PJ d'enquêter. Ceux-ci arrivent sur le théâtre de l'affrontement une fois que les gardes sont partis et découvrent la note dans le cartroux.

### La scène du crime

Dans ce dernier cas, quand les PJ arrivent sur les lieux du crime, ils ne trouvent guère de preuves tangibles. Altdorf est une ville trop agitée. Les maraudeurs sont retournés à leurs charmes et sont repartis. Les cadavres ont été enterrés et le sang s'est déjà séché à la base que pénètrent les passants.

La rue est une voie où passent des marchands des classes inférieures, bordés de tavernes, de boutiques et d'étals de toutes sortes de marchandises. Les rues sont bordées par une longue paroi de pierre sur la route. Des maisons à colombage le délimitent du haut de leurs toits en six étages.

Une église à un toit de Combedinge (et chaque degré de richesse supplémentaire) permet d'obtenir une des histoires suivantes de la part des autochtones.

#### Un marchand des quatre saisons

*« Je n'ai fait que comment ça a commenté, non seulement, mais d'un seul coup, j'ai entendu un cri et un grand bruit et j'ai été le voir de mes possessions que je finis bruler et j'ai vu ces deux hommes qui se disputent d'un air calme d'être. C'était à moi rien comprendre. Des marchands, c'était, qui apparemment leurs produits au village. Un fabricant de cornues, un fabricant d'une cloche et un vendeur de pain et de farines. Et là, j'en ai vu - le fabricant de cornues, un petit type trapu - qui commençait à crier le genre de chose que tu ne trouves pas d'habitude dans un temple de Sigmar. Horrifié, que j'étais. Et une fois qu'il a vu fini, j'ai des types qui commencent à hurler et à se jeter à l'eau, dans deux jours qui j'ai dit chaque comme un fouling en train de bouillir. J'ai vu toute la ville, j'ai pris mes jambes à mon cou. Ce n'était rien de trahir dans l'eau quand j'en ai dit à merveille avec l'air. »*

#### Une propriétaire de tavernes

*« Je ne sais pas ce qui se passait exactement, c'est sûr. Des vêtements en pleine rue, et puis un meurtre du genre à l'étranger, comme d'habitude. Moment pour les affaires. Sans compter la merveille. Je*

## RAPPORT AUX EMPLOYEURS

En arrivant à Altdorf, les PJ voudront sans doute contacter leurs employeurs ou les agents de ceux-ci.

### Avatil Foulécume (Stupides humains)

Des personnages travaillant pour l'Élie de Marienburg peuvent fouliner dans l'espoir de trouver un de ses agents. Un test de Commandage Facile (4-20) dans la cité permet aux PJ d'obtenir un nom : sire Frederick. Une rencontre avec le noble se déroule comme décrit au paragraphe **Wilhelm Schmidt**, plus bas.

### Roderick le répurateur (Au service de Sigmar)

Les PJ ont appris à Marienburg que leur répurateur d'employeur avait quitté le Pays Perdu pour se rendre à Altdorf, mais trouver les chemins de bordiers s'avère plus difficile qu'ils pourraient l'imaginer de prime abord. Une visite au temple de Sigmar et un test de Commandage Aisé Facile (+10) révèlent que Roderick, s'il est en ville, ne s'est pas présenté au temple et que nul ne l'a vu depuis qu'il a quitté Marienburg.

### Crispijn van Haagen (Ma fille a disparu!)

Le contact que les PJ doivent obtenir à Altdorf est un homme du nom de sire Frederick. Noble mince mais discourt d'une certaine influence à la cour de l'Impéreur, il s'avère être un contact utile pour les personnages. Pour le trouver, il faut réussir un test de Commandage Facile (4-20). Il rencontre ensuite directement les PJ s'ils peuvent donner une preuve qu'ils sont bien les employés de Van Haagen. Frederick discute leur rapport au sujet de la mort de la fille disparue et leur donne la somme promise. Il ajoute : « Il semble que vous soyez affligé de votre obligation envers Crispéj. Avez-vous d'autres plans tant que vous êtes à Altdorf? » Frederick est ambitieux et veut améliorer son statut à la cour. Il croit qu'en dévoilant des informations au sujet de l'Élie et en révélant possible sa vraie nature, il accèdera considérablement son prestige. Il demande aux PJ de garantir leur culpabilité et promet de bien les payer pour leurs services, la somme exacte est laissée à votre discrétion, mais 50 ou environs devrait suffire pour l'ensemble. Les autres rencontres avec lui se déroulent comme indiqué dans la suite de ce scénario.

### Wilhelm Schmidt (Nous sommes tous prisonniers ici)

La première visite des PJ à sire Frederick se déroule toujours de la même façon, quel que soit le moment de l'arrivée en ville à lieu.

La localisation de la maison de sire Frederick est Facile (4-20) à obtenir, et il est tout aussi facile d'y entrer. Sire Frederick apprécie les aventuriers, qui sont bien accueillis. Le maître d'hôtel les guide à son cabinet de travail où le noble est occupé à lire d'anciens manuscrits. Il leur souhaite la bienvenue et essaie son mieux d'aider à chercher des informations et une collection avant de demander aux PJ de lui raconter leurs aventures. S'ils lui disent qu'ils ont suivi la Croisade, son intérêt est jusqu'à un tel.

S'ils demandent de l'aide, il veut d'abord connaître l'identité de l'agent du Chaos au sein de la Croisade de l'Élie, et si ne recevront rien d'autre que sa sympathie tant qu'ils ne pourront la lui fournir. Une fois qu'ils auront nommé Jax, il leur donne 100 cc et les aide en leur fournissant des informations et des ressources.

En tant qu'agent du gouvernement, Frederick veut connaître les détails du plan des adeptes de Chaos et l'étendue des pouvoirs de Karl, s'ils sont divins ou s'il s'agit d'une mutation. Toutefois, il ne leur refusera pas son aide s'ils ne peuvent lui fournir ces informations.

Si Frederick découvre que les PJ sont sous le charme de Karl, il se montre prudent, mais tant qu'ils laissent entendre qu'ils veulent protéger Karl du Chaos, il dit : « Il semble que vos intérêts coïncident. Aussi dangereusement soit-il, le garçon de devant encore plus il combat pour le compte des Prédateurs de la Corruption. »

Aux visites suivantes, ils seront bien accueillis à leur visite précédente s'est déroulée de manière amicale. Sinon, ils seront éconduits et les gardes les combattent s'ils insistent pour entrer.

### Selena Reiva (Une ravissante dame)

Des PJ travaillant pour Selena n'ont pas de contacts en ville : pour faire leur rapport à leur maîtresse, il leur faudra retourner à Marienburg ou au moins envoyer un message. Toute correspondance mettra un temps considérable à atteindre Selena, et il faudra donc être plus longtemps aux PJ pour obtenir une réponse. Pour le moment, leur devoir doit être clair, mais s'ils manquent de provisions ou d'argent, ils pourront recevoir un don anonyme de la part de leur maîtresse.

écrit que les challenges étaient réservés aux héros de chair.  
Prenant un jade des temples, le zéro le demande? Non, je n'ai pas  
en comment ça s'est terminé. Jus devant les volets et j'ai Sigmar.

#### Une jeune fleuriste

- C'était affreux. Ces hommes... Elle se met à sangloter. - Ces  
hommes. Leur peau était comme attachée de leur os. Et l'odeur...  
l'odeur étrange... Elle se cache le visage dans les mains et ne peut  
rien dire de plus.

**Un gamin des rues**

- *C'est un métier qui s'est fait quelques heures. Il laisse les épaves. Le genre de chose qu'on voit tous les jours à Alshof. Mais, j'ai que des pièces dans cet genre que ça donne. Vous pas un jeu?*

**Un tailleur**

- *C'étaient des vêtements de sorciers. Ils ont vu que ce fabricant de vêtements était un caduc et il l'est occupé. Il n'est pas un de ceux de leur course. Il ne voulait pas grand-chose d'être quand il est à sa fin. Il ne l'appréhendait pas au point de Mère. Aucune sorcière n'est un sorcier à Alshof ces temps-ci. Pas depuis que le Vengeur de Sigmar veille sur nous. Où il est parti? Il s'est absent dans la rue avec un homme. Un gamin? Non, je n'ai un absent gamin.*

Si les PJ posent des questions sur la Vengeance de Sigmar, le tailleur répond : - *Personne ne sait. On s'apprête peut-être un caduc, mais il arrive les vêtements et les vêtements où qu'ils se cachent. Les sorciers, les enfants et les télécommunications, tous fabriqués par un sorcier. Il n'est rien une créature de réparation. Je remercie Sigmar chaque nuit qu'il ait décidé d'habiter à Alshof.*

**Où Jan/Tobias/le sorcier est-il allé?**

S'ils demandent aux habitants par où Jan est parti, ils obtiennent ce genre de réponses.

**Un dandy**

- *Il s'est dirigé vers le Marché (un marché aux poissons). Un petit type grossissant traitant un certain d'argent derrière lui comme un charbon. Ses vêtements étaient une touche en son goût. Il voyait, fait et abaisse comme un marchand de Meriberg. Un gamin? Non, il n'est qu'il s'est un caduc un charbon? Un homme blague.*

**Un marchand de tissu**

- *Un peu que je l'ai vu? Il faisait bien deux mètres dix de haut, et il portait un certain air sur ses dents comme un sac à patate. Il avait des yeux verts et blancs et il était derrière lui des empreintes de sabots fumantes! Oh, elles ont été effacées depuis. Il se dirigeait vers le Laitpâtisserie, je dirais.*

**Une sorcière de tavernes**

- *Il a passé sur les bois comme s'il avait des racines sous les talons. Je n'ai jamais rien vu de tel. Un sorcier? Non, c'était un caduc. Non, je n'ai un absent gamin.*

**Un signaleur de croissants**

- *Il est allé vers le Hôpital. Au moment où j'ai levé les yeux, tout ce que j'ai vu, c'était une caduc qui courait le coin de la rue. Non, j'ai pas un de gamin. Mais j'ai peut-être entendu des cris d'effroi, maintenant que j'y repense.*

**La note de Jan**

Dans l'idéal, les PJ auront trouvé la note de Jan. Sinon, un gamin des rues le découvre et va chercher les PJ quand la rumeur court qu'ils posent des questions au Tribunal. Il offre aux PJ de le lui remettre contre quelques sous.

Une fois que la pièce de Jan est trouvée, les PJ seront invités de tenter de découvrir ce que signifie cette note grillonnée à la hâte. Poser des questions sur un document ainsi écrit ne mène à rien; c'est un non-rien réponse. - *C'est d'abord l'ajoutabilité que nous s'il peut parler? Un peu alors c'est d'abord le pouvoir qui réchauffe un être avec deux de traversant? Ah, non, faux, c'est deux autres, le premier, c'est ça? La boutique est dans la rue d'Orléans. Dans le sens du vent, tout est Sigmar.*

S'ils demandent ce qu'est Estemann, les résultats sont similaires s'ils se contentent d'interroger les gens dans la rue. - *Estemann? On dirait l'un des troquet, non? Jamais entendu parler.*

**VENDEURS D'EMBLÈMES**

Dans toute la ville, des hommes et des femmes portent des plaques pleines de toutes sortes d'emblèmes à tous les coins de rue. Certains de ces insignes sont humanitaires ou patriotiques, certains représentent les attributs des divers ordres de chevalerie ou les symboles des guildes de commerce, mais les plus populaires sont des images religieuses représentant les personnages clés de l'Évangile : matheux, rosalies blêmes, colibris, bois de cerf et autres objets sacrés.

Moralisons-les par où les PJ enquêtent, ils auront leur importance un peu plus tard. Le fait de les interroger au sujet qu'ils ont de être placés dans l'esprit des passants une grande qui portera bientôt fruit.

Une des personnes à qui les posent la question dit que les PJ ne sont pas les premiers à l'interroger au sujet d'Estemann. Elle décrit un petit homme gras en habits de marchand. L'homme avait des gardes du corps, mais aucun gargon ne l'accompagnait.

S'ils reçoivent la note de Jan ou mentionnent le nom d'Estemann à un druid, un noble, un magicien, un prêtre ou un chasseur de sorciers, ou à tout autre individu cultivé (sire Frederick, par exemple), leur interlocuteur connaît ce nom. Les prêtres et les chasseurs de sorciers saisissent Estemann et s'adressent pas les PJ, sauf en leur dire qu'il s'agit d'un vendeur de livres interdits. Ils ont des soupçons vis-à-vis des PJ qui ont posé cette question. Les nobles, magiciens et druides affirment qu'il s'agit d'une personne utile mais loche, et demandent l'adresse de sa boutique aux PJ, dans le quartier de Schleich, près du quartier de l'Université.

**Demander à sire Frederick**

Sire Frederick a été élevé chez Estemann, mais il ne l'aime pas.

- *Évidemment ce n'est pas un artisan, un bouquiniste, j'ai même acheté deux fois, car il a des ouvrages que personne d'autre ne peut trouver. Je ne l'ai jamais rencontré qu'en dernier moment. Il est dangereux de connaître son nom, même si c'est un homme. Les réparateurs le surveillent en permanence à cause des rumeurs qui prétendent qu'il fait commerce d'êtres plus hostiles. Mais aucune possibilité de son boutique n'a jamais permis de trouver de Mère interdite. Les réparateurs regardent leur proie à distance d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent. Il flâne tout, j'en ai peur. Si Jan le reconnaît, il est probable qu'il soit en partie d'un ouvrage sacré. Prenez garde. - Il donne aux PJ l'adresse de la boutique.*

**Quatrième jour: Après-midi**

Après une matinée d'enquête, les PJ peuvent finalement trouver la boutique d'Estemann.

**Chez Estemann**

L'échoppe d'Estemann se trouve dans la rue Hoffmann de la Schleich, un quartier assez mal décrié des universités de droit et essentiellement constitué de bâtiments classiques en briques grises remplis d'étudiants sur le seuil et de travailleurs des classes pauvres. Les retable-chasseurs sont occupés par des marchands d'antiquités, de meubles d'occasion, bijoux et d'armes, et de livres anciens. La rue Hoffmann est celle des bouquinistes attendant consciencieusement les passages de droit et de l'Université dans la lecture est explose à l'université, mais d'autres vendent des

pièces de théâtre, des romans, des pamphlets politiques, des livres à l'eau de rose peu coûteux, des volumes ners et des éditions d'art.

En approchant de ce quartier, les FJ aperçoivent une colonnade de façade au-dessus des toits. Ils tournent le coin de la rue Hoffmann, ils voient des flammeaux et des gens qui grouillent de l'autre côté. Organisés en file, ils font circuler des sous depuis le puits de la place locale et jettent de l'air sur le feu. D'autres étendent des couvertures mouillées sur les toits des édifices adjacents, s'efforçant de les protéger des flammes qui s'élevaient.

Un grand bâtiment en briques est en flammes et ceux qui le joignent des deux côtés commencent à prendre feu. Les voisins du feu et de la fumée sont géographiquement dans la rue, immobiles et criant. Quelques badauds observent la scène, absorbés, mais la plupart des gens appartiennent leur suite, essayant désespérément d'éviter la propagation de l'incendie. Le bâtiment est un véritable brasier où l'on ne peut espérer entrer tant que le feu ne sera pas éteint.

C'est le bâtiment d'Estlemann qui brûle. L'incendie a débuté dans sa boutique et y a une demi-heure seulement et il s'est rapidement propagé. Estlemann lui-même s'est sauté en sautoir de son échappée, vivant mais gravement brûlé et incapable de marcher. Il a été emmené à l'hôpital shalhiens proche. Les FJ peuvent obtenir l'adresse de l'hôpital et le nom complet d'Estlemann : James Estlemann. Personne ne se souvient si quelqu'un lui a rendu visite avant le sinistre.

Les personnages qui parlent avec les habitants du cru ou réalisent un test de **Connaitre Facile (+20)** apprennent tout ou partie des informations suivantes.

- *« Il faisait ébroué, non ? Neigiers et frapper avec un seul bras et à commercer avec des individus fous. Ça était qu'une question de temps. »*
- *« Je n'ai jamais eu de problème avec lui. Un seul homme plutôt gentil malgré ce que certains affirment. Il ne parlait que haute-coup. »*
- *« Faut être sûr en genre son propriétaire. Pour pouvoir demander si qui veut rendre, je l'ai vu plusieurs fois. Un vrai danger pour le coin. Je lui ai dit, être tout ça dehors, je lui ai dit. Mais même ça n'a rien donné ? Non. Ça regarder son je même. »*

Avant que les FJ ne partent, plusieurs charniers de sinistres arrivent sur les lieux. Leur chef, Gholpas Drahben, observe l'incendie avec une sinistre satisfaction avant de tirer son épée et d'arriver la brigade des morts. - *Autour la brûler* - Ses hommes font respecter son ordre et posent des questions aux autochtones au sujet d'Estlemann. Ceux-ci, barbus que Drahben les ait empêchés de sauver leurs maisons, refusent avec agacement de parler. Drahben utilise la manière forte et le ton moine.

### Le temple et l'hôpital shalhiens

Le temple shalhien se trouve à l'ouest du quartier de l'innocence. Il s'agit d'un bâtiment haut de quatre étages situé à un hôpital à trois étages doté d'une cour fermée. Les deux édifices ont des entrées séparées. Les soeurs du temple dirigent les FJ vers l'hôpital.

Le vestibule de l'hôpital est petit et fonctionnel, une pièce carrée peinte d'une petite porte dans le mur de gauche et d'une grande porte dans le mur du bas, gardée par deux gardiens du temple (autour le profil des Hommes d'Hélios). Deux autres se tiennent à la sortie donnant sur la rue. Des bancs solides sont disposés le long des murs. Une seule infirmière d'âge mûre est assise derrière un comptoir. Un grand registre est posé dessus, et derrière elle on voit des étagères pleines de livres.

Si les FJ demandent après Estlemann, elle dit : - Oh oui, il est là, le pauvre. Gravement brûlé et les deux jambes cassées. Neut l'arriver

*instabilité au premier étage, dans l'air de la blouse. Des-est-est parents ?*

Les FJ ont besoin d'une réponse plus ou moins convaincante pour que l'infirmière les laisse voir Estlemann. Un test de **Charisme Asses difficile (+30)** lui fait face. Le simple fait d'affirmer qu'ils sont des parents ou des voisins soucieux de sa santé fonctionne aussi à moins qu'ils ne soient armés jusqu'aux dents, auquel cas elle soupçonne une supercherie et les renvoie. Dans tous les cas on s'installe pas plus de deux FJ à la fois, et ils doivent laisser leurs armes.

### D'autres façons d'entrer

Si les FJ ne parviennent pas à obtenir l'autorisation d'entrer, ils peuvent essayer de s'infiltrer subrepticement par le temple, lequel est relié à l'hôpital, ou par la cour située derrière celui-ci. Ce genre d'activité charismatique est difficile quoique pas impossible en vêtements civils, mais devient plus facile si les FJ acquiescent des robes-shalhiennes ou des uniformes de gardes du temple.

Sur son flanc droit, l'hôpital est séparé d'un ciel immense en briques par une allée d'un peu moins de deux mètres de large. L'hôpital a la vue de l'extérieur au sud-est et le toit est recouvert de plâtre lisse, ce qui impose un test d'**Escalade difficile (+20)** pour l'escalader.

Si les FJ restent dans l'immense soie, ils peuvent monter au toit et bondir entre les deux édifices. L'impossible et le temple ont la même hauteur, mais le toit de l'hôpital est un peu et recouvert d'herbe. Un test d'**Escalade Asses difficile (+30)** est requis pour ne pas perdre pied. Des lucarnes faciles à ouvrir en faisant lever légèrement au gré. Ces lucarnes sont étroites, un mètre ou un peu moins particulièrement étroits, ou gros ne peuvent pas. Une fois à l'intérieur, il est difficile de se déplacer sans dégoûtement.

Il y a deux gardes par étage. Ils interceptent les FJ dans les zones interdites, mais ne combattent que si ce sont les protagonistes. Les soeurs interceptent également les FJ, mais elles s'attachent à la parole agréable, appelant les gardes à l'aide.

### Entretien avec Estlemann

Estlemann occupe un lit dans la section des blessés du premier étage, une longue pièce peinte de bleu qui s'étend le long des deux murs et de terrasses donnant sur la cour. Il y a des portes aux deux extrémités. Des récipients allant du sol au plafond et montés sur tringle séparent les lits les uns des autres. À cause d'eux, il est difficile de voir qui se trouve dans la pièce, mais s'importe quelle conversation s'entend dans toute la salle.

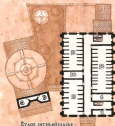
Les patients sont des hommes et des femmes souffrant de divers traumatismes : membres lésés, blessures d'épées, yeux crevés, etc. Des soeurs entrent et sortent constamment de la pièce. Chaque minute ou les FJ restent sur place, il y a 50 % de chances qu'une autre sorte ou entre. Les soeurs appellent les gardes si les FJ ne trouvent ni sans raison difficile. Ils peuvent être renvoyés près des portes, les FJ sont invités deux heures à l'extérieur quand quelqu'un s'approche de la pièce.

Estlemann se trouve à mi-chemin de la pièce, du côté du mur latéral. C'est le seul brûlé. Il est recouvert de bandages, en particulier aux mains, et ses deux jambes ont des attelles. Son visage est couvert de brûlures mineures et de lésions. Il gémit, à demi inconscient, quand les FJ le trouvent, mais il ne réveille beaucoup et ne tente pas de fuir quand il les voit. Il demande : - *« Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? »*

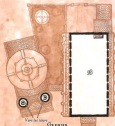
Si les FJ lui posent des questions au sujet d'Amel, il se met à pousser des cris hystériques : - *« J'ai déjà dit aux autres hommes ! Laissez-moi tranquille ! »*



## TEMPLE ET HÔPITAL SHALLÉENS



ÉTAGE INTERMÉDIAIRE



Galeries



Rez-de-chaussée



Dernier étage



Cave



Les chiffres des cellules  
possèdent une clé

1 - Vestibule	26 - Jardin de méditation
2 - Salle des gardes	27 - Archives
3 - Administration	28 - Entrée élégante
4 - Bureau de l'abbé	29 - Chapelle privée de l'abbé
5 - Salle de garde d'entrée/entrée	30 - Sacristie de l'abbé
6 - Salle	31 - Salle de travail
7 - Bureau	32 - Bureau
8 - Salle de réception	33 - Cuisine
9 - Unité des cellules isolées	34 - Entrée
10 - Toilettes	35 - Cellule des patients
11 - Cellule de l'abbé	36 - Appartement
12 - Cellule de l'abbé	37 - Unité des cellules graves
13 - Unité des cellules normales	38 - Unité des cellules
14 - Cellule	39 - Médecin
15 - Archives-collèges	40 - Cellule
16 - Bibliothèque	41 - Bibliothèque et vest. de l'abbé
17 - Bureau	42 - Quai des lettres
18 - Ouv. des entrées	43 - Cellule de l'abbé
19 - Bibliothèque	44 - Galerie



Un test de Perception Ancestral difficile (410) permet à un PJ de reconnaître un pigeon noir aux petits yeux rouges parmi les pigeons gris et blanc qui se trouvent sur le rebord de la fenêtre la plus proche.

Si les PJ valent, Balthazar – un moyen d'un test de Chasseurs Ancestral facile (410) – et lui posent des questions sur les autres hommes, il décrit Jan et ses gardes. Il n'y avait pas d'incident avec eux. Il ne les connaissait pas. Ils ont brûlé ses parcs et ses ouvrages les plus précieux jusqu'à ce qu'il leur parle d'Ansel, avant de lui cacher les jambes et de monter le feu à son boudoir. Il a réussi à s'enfuir en rampant à la face de ses mains.

Un test d'Intimidation Ancestral facile (410) force Balthazar à dire aux PJ ce qu'il a raconté à Jan. Il dit qu'Ansel était mortifié au loyal client qui achetait des éléments du stock spécial d'Estimare. Il a ensuite délégué à Marwenburg. Ensuite, derrière, il est revenu, une horrible cicatrice sur le front, affaiblement malade et complètement fou. Il a tenu Balthazar à la pointe de son épée, occupé sa liste de « clients spéciaux » et menacé de le tuer s'il n'accusait à qui que ce soit qu'il était de retour à Altdorf. Balthazar n'a plus jamais revu Ansel par la suite.

*« L'homme qui m'a brisé les jambes m'a forcé à lui montrer la même liste qu'à Ansel. Tous mes clients spéciaux, passés et présents. Je n'en ai plus le chemin. Oh, dieu, ne me le pardonnez-vous jamais, je les ai tués, et ainsi fins! »*

Si les PJ demandent la liste, Balthazar dit que c'est Jan qui en a la seule copie. S'ils lui demandent de se rappeler la liste de tête, il insiste sur le fait qu'il n'est sûr qu'il ne peut pas, mais il leur peut faire une pause et dire : « J'y ai été un moment. Mais non, je ne peux pas. Si je parviens à me souvenir, ce sera ma seule chance de reconnaître un tel. »

Les PJ peuvent le humilier, voire même le tuer, mais il ne dit rien. « Non? C'est incroyable! »

### Chasseurs de sorcières!

En tant que Balthazar présente cet article, les PJ entendent de loquax bruits de pas et des autres chuchotements qui échoient dans le hall. « Hourra pour nous, mes amis! Hier, nous avons eu un succès! Une robe noire masculine découverte à Marwenburg et nous ne sommes pas sûrs d'avoir eu un autre succès grâce à un chuchotement de Dieu. »

Balthazar pose un cri aigu. « Les chasseurs de sorcières! » Il supplie les PJ de le tuer et de lui épargner la torture des chasseurs de sorcières. Si les PJ n'accusent pas de le faire chanter, il leur offre de leur montrer la liste s'ils promettent de le tuer.

À la fin de trois heures (ou si les PJ ont posé une question), Golphas Drabon et ses six acolytes font irruption dans la pièce et fouillent chaque lit en quête d'Estimare. Ils le trouvent au bout de quelques minutes.

Si des PJ sont restés dans le vestibule quand les chasseurs de sorcières sont arrivés à l'hôpital, ils peuvent tenter d'échapper ceux qui se trouvent à l'étage. Golphas et ses hommes arrivent au moment même où les PJ étaient à l'étage trouver Balthazar, et il leur fait quelques coups pour passer un coup de vent devant les serres et les gardes, pendant lesquels personne ne prête attention.

## TUER LE PIGEON

À la fin de cette aventure, les PJ peuvent remarquer la présence permanente (et peut-être agaçante) d'un pigeon noir. Si les PJ tuent le pigeon (voir son profil page 128), il ne réapparaît pas. De plus, quand la troupe balandaise s'éveille au printemps à la fin du chapitre, elle espère une compensation pour la perte de son oiseau et sera généralement hostile envers les PJ.

aux PJ. Si un PJ du vestibule monte les escaliers en courant et attrape les autres, ils ont huit seconds avant que les chasseurs de sorcières n'arrivent.

Si les PJ acceptent de le tuer, Estimare fuit rapidement pour trouver une chef au bout d'une chaîne qu'il a attaché au coin.

*« Prenez ça! Dans une cage, sous une table, et assurez-vous d'être tranquille. Descendez par le trappe et vous arriverez dans un dépôt. Restez-là avec le stock jusqu'à une porte de fer qui semble solide par le soleil. Le ciel couvre la porte. Et attendez, nous reviendrons... »* *« arrivez vite! Les dangers de garder parlez les noms de nos clients. C'est là que je mets les lettres que je veux passer... Oh, par les dieux! Vite! Tuez-moi! Tuez-moi maintenant! »* Il lui fait deux seconds pour prononcer cette phrase.

## Chasseurs de sorcières Chasseurs de primes humains

Ces hommes réduits sont des chasseurs de sorcières méprisés dans qui ont rendu leurs services à l'Ordre de la Flamme Purificatrice. Bien qu'ils soient plus ou moins affiliés aux temples de Sigmar, ils utilisent souvent des techniques opposées à celles de leurs employeurs.

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Soc
35	42	35 (32)	31 (32)	44	28	37	29

Compétences: Conspiration (SoC), Connaissances générales (Enq), Déplacement silencieux (Ag), Planque (Ag), Prudence (Int), Intimidation (F), Langage (Intellig) (Int), Perception (Int), Pistage (Int), Survie (Int).

Talents: Adresse au tir, Ambidextre, Conspiration rural, Coupes assortiment, Métrique (armes paralytiques), Soignée sois.

### Combat

Attaques: 1; Mouvements: 4; Points de Blessures: 12

Armes légères: piolet et couteau de cuir-ôtre à la ceinture

Armes: arbalète et 10 carreaux (1d10+4); poêle 30/30; échangeant action complète; arme à une main (épée) (1d10+3); flût (action élève); poêle 4/8; échangeant action complète; lance (blessure)

### Détails

Chaque chasseur de sorcières porte un uniforme noir, une cape et un haut chapeau à large bord. Des croissants et des croix sont suspendus à leurs ceintures. Dans leur cas, ils portent chaînes et bragues d'annulation, de l'huile et environ six mètres de corde. Finalement, chacun a 1 ou 2 croissants d'or et 1410 schillings.

### S'enfuir

S'ils surprennent les PJ en conversation avec Balthazar, les chasseurs de sorcières entendent de les attraper, eux et le bouquinier. Si les joueurs ne chuchotent et ne tuent pas Balthazar, les chasseurs de sorcières s'emparent tandis qu'il pose des sanglots pathétiques. Si les joueurs tuent Balthazar et se cachent, les chasseurs de sorcières ne traquent et tentent de les attraper. Si les chasseurs de sorcières ne les trouvent pas, ils abandonnent le cadavre d'Estimare et placent une sentinelle à la sortie du temple et de l'hôpital.

Si les chasseurs de sorcières trouvent les PJ, ils combatteront pour les attraper. Ils veulent les interroger, pas les tuer. S'ils y parviennent, ils passent les croissants aux poignets des PJ et les emmènent hors de l'hôpital avec Balthazar si celui-ci est encore en vie.



### Mystérieux bienfaiteurs

Si les chasseurs de sorcières ont réussi à attraper les FJ ou s'ils les possèdent dans les murs, au moment où ils sortent de l'hôpital, les FJ recouvrent un pigeon noir qui s'écroule. Quelques péchés de maisons plus loin, un groupe de trois hommes et femmes barbus, armés de bâtons et de pelles, litrque le chemin des chasseurs de sorcières. « Les voilà! Ce sont les maudits féraliques qui nous ont empêchés d'observer l'Éternité! À cause de votre nom et votre place de nuit! »

La seule situation les chasseurs de sorcières, ce qui permet aux FJ de s'échapper ou, s'ils sont coincés, de se débarrasser de ceux-ci. Dans ce cas, le chasseur de sorcières qui a les clés est battu comme plâtre et la foule chasse les autres, abandonnant les FJ incarcérés, mais sans permission pour les surveiller et avec les clés à leurs pieds. Aucun membre de la maison en colère ne peut répondre aux questions. Le pigeon noir vole en cercle au-dessus de la scène.

Un test de Perception **Assez difficile** (100) permet aux FJ de réaliser que la foule n'est pas venue de la direction où se trouve la boutique d'Estlemann et qu'un groupe de ses membres ne faisait partie de ceux qui tentaient d'observer le feu. Ces gens habillés simplement semblent de haïr les chasseurs de sorcières, mais pourquoi?

## Quatrième jour: Soirée

Une fois au courant de la localisation de la scène secrète d'Estlemann, les FJ sont libres de suivre cette piste potentiellement dangereuse.

### La cache d'Estlemann

La boutique d'Estlemann n'est plus qu'une ruine fumante, tout comme les deux bâtiments qui l'encadrent. L'échoppe d'Estlemann était située au sud-est-chasseurs et les quatre étages qui se trouvaient au-dessus se sont effondrés en un tas calciné de bois et de briques. Le feu est éteint, mais la chaleur est toujours terrible. On aperçoit des brèches orange au cœur des loupes noires. La foule est dispersée. Un test de Perception **Assez difficile** (110) permet aux FJ de remarquer que le pigeon noir qui observe depuis un toit.

Des chasseurs de sorcières sont cachés pour observer les allées et venues. Un d'entre eux est dissimulé sur le toit d'un vieux bâtiment à quatre étages de l'autre côté de la rue. Un autre se fait passer pour un marchand dans le reule derrière la boutique d'Estlemann. Si les joueurs écartent qu'ils se méfient, il leur faut réussir un test de Perception **Assez difficile** (110) pour reconnaître les sentinelles. S'ils ne réussissent pas qu'ils regardent, le test de Perception est **Très difficile** (140).

Passer au noir et à la barbe des chasseurs de sorcières est une opération délicate nécessitant un test de Dissimulation **opposé** au test de Perception de ces derniers. Si les chasseurs de sorcières voient les FJ entrer chez Estlemann, l'un d'entre eux va chercher des renforts tandis que les autres restent pour surveiller. Les FJ peuvent également maintenir au noir les sentinelles, mais il existe plusieurs moyens d'attirer son égard sans passer par l'échoppe si être vu.

Des grilles de fer recouvrent les collections d'œuvres plastiques à la plupart des coins de rue et il y a des cabinets d'aisance dans les coins derrière la plupart des vieux bâtiments. Les collections sont plus propres mais en plein air. Il leur s'y montre à deux pas s'enlever une grille. Les cabinets sont rigoureux, étroits et simultanément jusqu'à ce qu'on arrive au conduit principal, mais personne ne vient y déranger les FJ. Tous résistent au même degré et, à six mètres au nord de la boutique d'Estlemann, à la porte de fer rouillée.

Entrer par chez Estlemann est dangereux et difficile, mais possible. Les portes sont brûlées et carbonisées. Chaque FJ doit réussir un test d'Agilité **Assez facile** (100) pour éviter de faire un faux pas et de traverser le sol pour atterrir rudement et subir 1d10+1 points de dégâts. Le sud-est-chasseurs s'est un parti d'effort dans la rue. Les escaliers ont disparu, mais il y a un grand trou dans le sol.

Dans la case, on trouve des centaines de livres calcinés et des coffres et des étagères brûlés. Rien de précieux n'a survécu. Dans une pièce se trouve une table. Elle a été aplatis par une porte qui s'est effondrée. Les pieds dentés, les livres qui y étaient posés sont désormais carbonisés et éparpillés. La trappe se trouve sous la table, laquelle est fermée sous la porte. Cette dernière est très lourde et brûle toujours de l'intérieur.

Il faut que quatre FJ réussissent un test de Force **Assez facile** (100) en même temps pour soulever la porte (pour chaque FJ en dessous de quatre, la difficulté augmente d'un cran). Ce bruit pourrait attirer les chasseurs de sorcières – permettez-leur d'observer un test de Perception **Assez difficile** (100) – et ils peuvent venir voir ce qui se passe. Si un FJ échoue, la porte leur échappe. Si les FJ travaillent à quatre mains, ils doivent réussir un test d'Endurance **Assez facile** (110) pour éviter de subir 1 point de Blessures (sans tenir compte des bonus d'Endurance ni des points d'Armure) à cause des brûlures à chaque tentative visant à soulever la porte. Sous la trappe, un étroit conduit permet de bureaux de fer descend dans l'égoût.

Quand les FJ arrivent à la porte de fer rouillée, ils la trouvent grande ouverte! On la voit facilement facile à faire d'un levier. La fer est tordu et la serrure endommagée. Ces entrées de petits leviers de déplacement à l'intérieur.

À l'intérieur de la pièce se trouve un grand placard posé d'une autre porte de fer rouillée et planté au centre et qui n'a pas servi depuis longtemps, ainsi que des étagères le long des trois murs. Dans un coin, de l'autre côté de la pièce, un rat est en train de déloger un ouvrage tombé par terre. Il n'y a pas d'autres livres. Les étagères sont entièrement vides. Des dizaines d'expressions de pas dans la poussière entrant à l'égoût. Le livre délogé est un bestiaire arabe et dans son état actuel, il vaudrait 10 ce pour un collectionneur.

Sur les étagères de gauche sont collées de petites bandes de papier portant chacune un nom d'homme écrit. Sur certaines étagères, un morceau a été collé par-dessus l'autre. Il y a vingt-quatre noms au total. Les étagères se dévalent facilement. Demandez aux FJ l'aide de jeu 11.

Si les FJ sortent par chez Estlemann et n'ont ni évil ni réussi les tentatives des chasseurs de sorcières, ils se trouvent face à face avec Golphus Drabben et dix de ses hommes (cf. page 188) qui les attendent au sud-est-chasseurs pour les attraper. Là encore, ils veulent attraper les FJ et non les leur.

### Golphus Drabben

#### Répartiteur humain (ex-Chasseur de vampires, ex-Chasseur de primes)

Avec ses cheveux et ses yeux gris, son attitude sévère et sarcastique, Golphus Drabben est un chasseur d'homme. S'il avait moins de bon sens, il serait devenu assassin, mais il préfère se montrer du bon côté de la loi. Cela lui permet de chasser sans se cacher. C'est un homme particulièrement dévoué. Il est cynique et se moque pas que l'humanité puisse être sauvée ni que le fait de débarrasser le monde des sorcières en soit un résultat plus agréable. Il chasse les sorcières parce que c'est la raison.

Points de Vie: 5

**Caractéristiques**

CC	ST	F	E	Ag	Int	PM	Sc
60	65	55 (5)	55 (5)	55 (5)	45	55	25

**Compétences :** Commandement (Sc), Commande (Sc +10), Connaissances académiques (magie, métamagie) (Int), Connaissances générales (Empis) (Int +20), Diplomatisme silencieux (Ag +20), Dissimulation (Ag), Espionnage (Ag), Escalade (F), Enquête (Ag), Histoire (Ag +10), Pouille (Int +20), Intimidation (F +10), Langue (Linguistique) (Int), Langue (Inchep) (Int +10), Perception (Int +20), Plongée (Int +20), Service (Int)

**Talents :** Adresse au tir, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Coupe précise, Coups puissants, Dur à cuire, Escapade, Gaucher ral, Maître (Arbalètes, armes paralatérales), Manipulant, Parade détalé, Rechargement rapide, Sécourir avec, Tir en puissance, Tirer d'élite, Tuteur

**Combat**  
**Attaques :** 3, **Points de Degrés :** 1, **Mouvements :** 4, **Points de Blessures :** 10  
**Armes (maîtrise) :** armure de mailles complète (Gr 3, brs 3, corp 3, javes 3)  
**Armes :** adoube de peing avec 10 carreaux (1d10+3 ; valeur de critique +1) ; ponde 8/16 ; rechargement demi-section, arbalète à répétition avec 10 carreaux (1d10+4 ; valeur de critique +1) ; ponde 16/32 ; rechargement action générale ; spéciale ; arme à une main de qualité exceptionnelle (type) (CC 71 ; 1d10) ; valeur de critique +1

**Équipement**  
 Goulotte en ferblant de réputation, 10 points une armure de mailles complète avec son long manteau noir aux bandes d'argent (valeur 12 par chapitre pour un total de deux bandes). Il a sur la tête un chapeau à large bord et mouchonné recouvert en velours fauve. Il porte un étui de cuir contenant cinq pièces, trois flacons d'eau bénite, un symbole de Sigmar en argent et une copie soignée de *La loi de Sigmar*. Un réalisateur de cinq mètres de corde saine compléter cette parure.

**Le combat**

Combattre sur place est dangereux. À chaque round, quand vient son tour de jouer, chaque combattant doit réussir un test d'Agilité (+10) pour éviter de passer à travers une partie fragile du sol, ce qui le ferait choir dans la case ou contraindre et lui infligerait 1d10+1 points de dégâts. De plus, il y a 10 % de chances à chaque round de combat que des grands tourbillons de plafond et valaient sur un combattant au hasard. Utilisez le petit gabarit. Tous les personnages situés dans le gabarit subissent 1d10+2 points de dégâts et doivent réussir un test d'Agilité pour éviter de tomber à terre.

Si les PJ sont sur le point d'être arrêtés, le « destin » leur donne un nouveau coup de pouce. Une bréque tombe et vient s'abriter sur le crâne de Draibon. Ce dernier s'effondre, inconscient et ses hommes sont désormais occupés à le protéger et à l'écarner de danger. Ils s'occupent de combattre les PJ à moins que ces derniers ne continuent d'attaquer.

Si les PJ cherchent la source de la bréque, ils voient le pigeon noir qui s'élevait.

**Enquêter sur les noms d'Estlemann**

Parler aux paysans et aux marchands des dix-huit premiers noms ne donne guère de résultat. Les nobles locaux sont connus, mais pas les autres. En mentionnant les noms par-dessus lesquels on est un accident d'histoire, on obtient plus de réponses. N'importe quel noble connaît la plupart des noms et reconnaît ceux qui sont reconnus ; ce sont ceux des victimes de la Vengeance.

**Un terrassier**

« Griger Vindal ? C'était pas son de son magistère autre que la Vengeance à tuer ? Un étranger, qui c'était, quand il était pas occupé à sacrifier des égarés dans ses jardins. La Vengeance l'a sacrifié lui aussi, au camp. Prends par les bréques avec le comble à deux queues étendu sur le front. Je l'ai eu de mes yeux sur la Herregantz. »

**Un marchand**

« Je connais le nom de Malin Dreyger. Un magistère de la Herregantz bien considéré par des collèges jusqu'à ce que la Vengeance l'ai pendu, au comble au nez, pour montrer qu'il avait un troisième bras sous un robe. Personne ne l'aurait su sans ça, que Sigmar le déteste. Il déteste les corvées, même chez les gens de la haute. »

**Un artisan**

« Ce l'ère Schtschak a qui ce qu'il méritait. Le fils d'un noble. L'entraîne à la « philosophie naturelle », comme il disait. Bien de naturel la-dedans. On l'a retrouvé suspendu à l'entréenne de la haute et de la Claville il y a pas deux mois de ça. Remboute de la Vengeance de Sigmar était au front. C'est avant qu'il était le chef d'un de ses clubs de plaisir charnel. Salut de dévotion ! »

**Sire Frederick**

« Si ce n'est les choses précieuses d'Estlemann ? Certains de ses noms... »  
 « Non, non, ce sont des personnes très dans plantes. Les chasseurs de corvées boucaniers... Non, cela me reste étendu par ce je les voyais ? Non, mais quel est toujours sont dans unis, ils sont ceux que je connais. C'est ce est mort de la main de culture rubique par de tort. La Vengeance se signent comme criant, et... Sang de Sigmar ? La mort de ce homme ont été tués et dévotement en fait que certains ne s'occupent de. Chien par la Vengeance. Je pourrais-il qu'Estlemann ait été de même aussi... Non, impossible. Pourquoi aussi il fut ses meilleurs clients ? Cela n'a aucun sens. »

Il ne recommande pas aux PJ d'enquêter sur les hommes de la liste ni d'essayer de leur parler. Ils ne recommandent que des contacts et attentions l'attention sur eux.

**Complications**

Des PJ entrepreneurs pourraient tenter à faire chanter les habitants de la liste. Ils pourraient également avoir l'idée de recruter la liste aux chasseurs de corvées. Dans le premier cas, les PJ sont susceptibles de se faire beaucoup d'ennemis, dont certains risquent d'être puissants. Dans le second, les chasseurs de corvées sont occasionnellement mais arment les PJ malgré tout. Les personnages doivent trouver un moyen d'éviter de leurs cellules, à moins qu'une autre faction se vienne à leur secours en échange d'informations, de services ou de quelque chose de bien plus étrange.

**Trouver un logement**

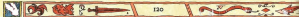
À ce moment, la nuit devrait être bien avancée. Si sire Frederick les aide, il les logera avec plaisir. Sinon, il y a beaucoup de chaumières libres dans les montagnes, même si les tarifs sont plutôt élevés.

**Cinquième jour : Matin**

L'attaque de la nefle devrait avoir dévasté clairement que la Vengeance de Sigmar a quelque chose à voir avec la situation présente.

**Concernant la Vengeance de Sigmar**

Les rumeurs les plus folles courent sur la Vengeance de Sigmar (la héliote pas à concevoir les vêtres), mais les points les plus importants sont les suivants :



- Il a frappé pour la première fois il y a cent ans.
- Il porte un masque noir qui recouvre le haut de son visage.
- Il habite toujours un emblème en fer blanc représentant la crotte à deux queues de Sigmar dans un des villages.
- Il a tué et dérangé des riches comme des pauvres, des mutants comme des sorciers.

• Nombre de ses victimes furent partie de la liste d'Élohemann, mais presque aucun n'y appartenait pas : des boulangers, des artisans, des charbonniers et des négociants qui étaient en réalité des mutants ou des sorciers de village.

• Les pauvres et les marchands aiment raconter les exploits de la Vengeance, en particulier quand elles racontent un scène d'assassination des riches, mais si les PJ demandent où vit le justicier ou qui il est, ils ne savent plus rien. C'est leur hérité et ils ne veulent pas qu'il soit découvert. Dans toutes les histoires, il est grand et musclé, tout de noir vêtu avec une cape flottant au vent et un large chapeau. Il sautait des toitures et c'est là qu'il disparaît ensuite.

• Si on interroge les riches ou les riches habitants de la ville, on obtient plus de détails, bien qu'ils ne soient peut-être pas exacts. Ils sont offensés que des membres de leur classe soient tués comme des criminels de bas étage, quel que soit le crime dont ils sont accusés. Ils considèrent la Vengeance comme un voleur misérable et dangereux ou tout, ces hommes avaient dit, ils méritent d'être punis avant d'être exécutés. *Le loi est la loi.*

• Les riches affirment qu'ils ont remarqué que la Vengeance était un criminel qui vivait dans un quartier pauvre. Il serait grand, mince et légèrement voûté, ressemblant comme un chien sur la piste d'une proie.

## Traquer la Vengeance

Les PJ peuvent commencer à se demander si Aniel et la Vengeance ne seraient pas le même personne. Personne, riche ou pauvre, ne peut dire exactement sans PJ quel est la Vengeance ni où il vit. Dans les quartiers les plus pauvres, poser ce genre de questions ne les mènera qu'à des impasses et risques même de leur attirer des ennemis. Les gens du peuple sont très protecteurs vis-à-vis de leur hérité. Même s'ils Frederick craint même enquêter sur la Vengeance. • *Quand un homme débouche le vin d'un cadavre de mort, ce n'est pas le simple geste de ses origines.*

Toutefois, les PJ peuvent enquêter sur quelques points. Essayez de ne pas les mettre sur la piste : il sera bien plus satisfaisant pour eux d'y penser d'eux-mêmes, mais s'ils sont vraiment bloqués, vous pouvez leur donner un petit indice.

Quel que soit le sujet de leur enquête, ils acquiescent régulièrement le pigeon noir qui les suit toute la journée.

## Enquêter sur les emblèmes en fer blanc

Les PJ peuvent penser à traquer le vendeur d'emblèmes qui procure ses courtes billes à la Vengeance et à demander à chaque vendeur de la ville s'il a souvent des insignes à quelques villages à la description d'Aniel. La tâche est délicate car peut-être que résultats au bout de cinq heures, du moment qu'ils découvrent effectivement Aniel et son lieutenant grand et maigre portant une armure cuirasse au front. Ils doivent pour cela obtenir cinq succès à des tests de Connaissance, chacun prenant environ une heure.

• *Un vendeur d'emblèmes de la Kataklypta finit par leur dire : « Une charnière sur le front, vous dites ? Vous ne voulez pas parler de frère Aniel, par hasard ? Le pauvre bougre, malgré comme un*

*crochet et peu en forme du tout. Il est arrivé par surprise. Des cadavres pour les enfants qui vivaient au temple, qu'y dit. Finalement arrive tout ce qui sont passés, Aniel ? Non, c'est le Temple.*

• Les réalisations un deuxième test de Connaissance Facile (+20), vital ou qu'ils obtient : • *Frère Aniel travaille au temple de Sigmar, le grand en haut de la rue. C'est son frère lui un quelque chose comme ça. Frit il l'Aniel, je crois. Je suis sûr, j'en imagine un temple en parant de la bête, et il y revient à la fin de la journée.*

• Si les PJ demandent s'il existe un lien entre frère Aniel et la Vengeance de Sigmar, il se met à rire. • *Le frère Aniel de l'Élohemann ? Pas possible. Il est un peu... fragile. Il se comportait comme une bricoleuse au temple jusqu'à ce jour, je crois bien.*

## Enquêter sur le masque

Si les PJ pensent à rechercher le fabricant de masques qui a fourni le masque de la Vengeance, ils s'obtiennent pas de résultats en interrogeant les pauvres. Ceux-ci n'utilisent ni masques ni costumes. Un test de Connaissance Très difficile (+40) permet d'obtenir succès : • *J'ai vu que fait un quelque chose comme ça dans le centre d'une boutique en haut de l'avenue Jagermeister. Par des Jagermeister pour les gens de la bête, si-tout.*

Interroger les négociants, les marchands et les nobles fournissent beaucoup mieux. Un test de Connaissance Facile (+20) permet d'obtenir quatre succès. Laissez les PJ enquêter sur eux dans l'ordre de leur choix.

• Gustaf Ziegler, tailleur sur mesure, fabricant de costumes et de masques en tissu pour les riches et les nobles. Sa boutique se trouve juste à l'extérieur du très riche quartier Oberwelt.

• Artino de Leonesse, fabricant de porcelaine et de masques réservés à la noblesse. Il collectionne des masques en tissu particulièrement délicats. On trouve sa boutique dans le district de Paltes, l'une des zones les plus riches d'Altdorf. À moins qu'ils ne soient déguisés en domestiques, ses nobles ou ses gardes en tenue, il sera difficile aux PJ d'éviter d'attirer l'attention de gens dans cette région.

• Proter Koldi, fabricant de salins, d'armures et de masques pour les marchands et les négociants, dans les produits sont souvent utilisés pour les rites secrets des guildes. Il fabrique des masques de cuir.

• Richard Rausch, costumier et fabricant de masques pour acteurs, riches marchands et nobles. Il collectionne des masques en cuir et en tissu.

## Gustaf Ziegler

L'échappe de Ziegler se trouve dans une splendide rue de l'Oberwelt. Elle a de belles vitrines en verre de différents exposant des vêtements, des costumes et des masques de luxe. Gustaf est grossier et très sérieux. Il est vêtu avec un bon goût discret et fait preuve d'une attitude humble et condescendant.

• *Un homme habillé ? À moins que vous ne parliez des vêtements d'un dard, je crois bien que non. Surtout évitez de leur exposer, le dard fort que son emplacement a été les moyens de s'offrir mes masques. Surtoutement, ils ont avant que l'appelle la garde.*

## Artino de Leonesse

La boutique d'Artino de Leonesse se trouve au troisième étage de son hôtel particulier au quartier de Paltes. La seule indication prouvant qu'il s'agit d'une échappe est une petite plaque de cuivre juste à côté de la porte où il est écrit : • *Leonese – Surtoutement sur*

remède-rose ». Antoine est peiné et triste. Il a une maculature fine comme un plumeau et des cheveux blancs laids. Il porte des vêtements particulièrement sales-à-froid et entravés. Il est particulièrement perfectionné, faisant honneur à ses origines hétérosexes.

*« Non, non, non monsieur. Je vous aurais été de ce point intrus. Surtout sur remède-rose, ne savez-vous aussi que lire ? Hein ? Que remède-rose ? Un non ? Sachez bien que je ne révisé seulement les patronymes de mes frères clients ? Les hommes portant cicatrices ? Que non ! Ne réviserai à ma boutique que les dames les plus expertes et les plus élégantes mondaines. Une cicatrice ! Ahh-remède-rose maintenant ! Diffé ! »*

### Factor Kohli

La boutique de Factor Kohli se trouve près d'une ruelle du quartier Westmore, une partie de la ville qui compte nombre d'artistes et de manufacturiers. Elle n'a pas de fenêtre, juste une armoire peinte à même le mur de devant et représentant des braves de selles, de robes de cuir et de masques. C'est un homme maigre et grêlement vêtu d'un tablier de cuir. Sa boutique est ouverte et encombrée de nombreux bijoux en orna.

*« Je suis beaucoup d'homme bétéfré. Des enfants pour les pleurer. Me rendent quelques clients pour causer leurs blessures de guerre. Je suis spécialisé dans les sacs de cuir, les bandouilles pour les braves et les masques pour les postérieurs. Mais un homme grand et maigre avec une cicatrice au front ? Je ne me souviens pas de lui. Plus deux Femelle qui vient de réviser, je ne crois pas. »*

### Richard Raush

L'échoppe de Richard Raush se trouve dans la rue du Temple du quartier de l'histoire. La rue est pleine de constructeurs, de fabricants de chaussures et de bois, de marchands de nouveautés, de théâtres, de café et de maisons closes. La boutique de Raush a des fenêtres de verre exposant des marchandises de multiples qualité telles que des manuscrits de commerce et des présentoirs à pastèques sont garnis d'articles moins coûteux dans la rue. Au-dessus de la fenêtre, une armoire abrite les masques de la comédie et de la tragédie, ainsi que les mots « Raush - Constructeur ». C'est cette boutique que cherchent les PJ.

La porte de l'échoppe de Raush est ouverte. Quand les PJ y pénètrent, ils ont d'abord l'impression qu'il n'y a personne. La boutique est vide, mais on entend des gémissements dans la pièce du fond.

Dans l'autre boutique se trouve une large table de tailleux. Des rouleaux de tissu, des manuscrits, des ciseaux, des aiguilles, du fil et tous les autres outils de tailleur sont méticuleusement rangés dans la pièce. Richard Raush est étendu sur la table, les bras étendus, les jambes attachées et les mains clouées à la table par des anneaux qui lui transpercent les poignets. Sa chemise a été déchirée et se présente en atrocement mutilée. Des tests de Force Montable sont nécessaires pour éviter de piquer un point de vitalité sur la table s'étend une flaque de sang qui dégage une puanteur.

*« Le tailleur lève les yeux vers les PJ, il dort comédien et terrifié. « Je veux un prêt, allez-vous continuer à me torturer ? Je veux un prêt de tout ce que je possède ! »*

Quand il voit clairement les PJ, il est soulagé. S'il lui demandent qui lui a fait du mal, entre deux sanglots, il décrit son état et ses gardes. Si les PJ lui demandent ce qu'il a dit à son, il avoue la ruse. Il ne veut plus parler et obéit simplement mettre un terme à ses souffrances. Il les supplie de le tuer. Ce n'est que si les PJ disent qu'ils veulent arrêter Jan que Richard accepte de parler. « Car je crois que je lui ai fait un bonnet bon, et il me fait un cadeau ».

Il leur demande de lui apporter l'eau-de-vie qui se trouve sous son comptoir. Une fois qu'il a avalé quelques gorgées, il se met à parler. Sa douleur s'estompe et il devient à peu près facile. Bien que ses yeux soient brillants et qu'une pellicule de sueur se forme sur son front.

*« Je n'ai jamais eu qui était la fréquence de Sigmar, mais quand j'ai entendu la description de son masque j'étais certain qu'il s'agissait de l'un des miens. J'en ai deux. Je pensais qu'il s'agissait peut-être d'un comédien ou d'un noble, car nombre de mes clients font partie de lui mais j'ai de moi l'habitude de me soustraire. Le malin se en ont, le malin se en ont, n'oubliez pas ? »*

*« Mais quand se dit-on, ce tortionnaire a dérangé un homme au front bétéfré, je me suis souvenu d'un... d'un frère lui qui avait l'habitude de passer à la boutique. Un pitoyable personnage, grand et doublement maigre, affligé d'une horrible cicatrice au front, comme si on l'avait brisé. Il s'arrêta pour regarder mes masques dans les yeux. Tous les jours. Et un jour, il n'est plus passé. C'était il y a un an environ. Je suis prêt à le même époque, quelquefois à midi ou de mes masques sur une des tables dehors. Je n'ai jamais fait le rapprochement jusqu'à ce que le tortionnaire m'annonce ces informations, quand même ! »*

*« Son nom ? J'ai vu son nom. Mais c'était un frère lui signifiant d'après ses vêtements, sans du tout. Malheureusement, je vous en prie, je ne peux plus supporter cette douleur. Tout-à-coup, j'ai fait ce que j'ai pu pour me repaître de ma conscience. Je ne vous plus souffrir. »*

Si les PJ ne font rien, il faut 145 jours avant à Raush pour mourir et à la fin. Il se déchire la gorge à force de vouloir à cause des toxines qui circulent dans son sang. Il est peu probable de réussir à le sauver autrement que grâce à une puissance magique, et même dans ce cas, la magie en question a 50 % de chances de ne pas fonctionner. Les meilleurs soins que puissent faire les PJ est de faire prêter d'un peu de compassion et de mettre son frère à ses souffrances.

## Cinquième jour : Après-midi

Arrivé d'un coup et d'une adresse, les PJ peuvent se rendre au temple de Sigmar pour trouver le justicier.

### Le temple de Sigmar

Le temple de Sigmar est un immense complexe de bâtiments, foyers et lieux de travail de nombreux peuples et races. Tout le monde est libre d'entrer dans le sanctuaire et la surveillance est plutôt négligée, ce qui fait qu'il n'est pas très difficile d'y circuler, à moins que les PJ ne fassent quelque chose de stupide. Dans ce cas, des temples sigmarites et des Portomontaux sortent de toute part et les arrêtent.

Les PJ n'ont pas de chance s'ils demandent Amal ou Axel. Il y a bien des Amal et des Axel, certains étant peuples et d'autres frères lais. Mais c'est le deuxième, un test de Connaître Amal facile (140) doit pas donner des résultats. « Une chanceux pour être ? Juste tel ? Je connais l'homme dont vous parlez. Un frère lui il travaille dans l'une des bibliothèques. Allez voir frère Hildred au Centre de l'Éducation laïque, au Centre-est de la zone centrale. C'est lui qui give les frères lais. »

De l'autre côté de la cour s'étend un bâtiment à quatre étages pourvu de laines fenêtres étroites. Au-dessus de la porte principale se trouve une sculpture de pierre. Tous ceux qui s'y trouvent peuvent les croquer vers frère Hildred. « Allez et c'est la première porte à gauche. »

## Frère Hiltveld

Le bureau de frère Hiltveld se trouve dans un couloir obscur au logis délabré de l'église. Un nuage des bruits de déplacement par la porte ouverte, à l'intérieur, au gros minois gaffeur dans un grand registre en consultant des parchemins et des livres. Les doigts sont toujours à crapper d'autres registres. Cet homme est frère Hiltveld, superviseur des laïcs, un individu sociable au crime non net et porteur des béatitudes.

Si les FJ demandent Ansel ou Axel et font mention de la chambre, il leur jette un regard suspicieux. - *Et quel dieu-vous donc ? Encore des chaussons de moines ? On ne ditait pas, à votre tour.* -

Si les FJ lui demandent à quel ressemblaient les chaussons de moines, il décrit (pas et ses gaudes). - *Je suis sûr que frère Axel était un bricoleur, membre d'un club quelconque. Et il consultait pour l'interrogé. C'est bien le genre de choses où ce pauvre, les étiquait de notes les pieds. Que lui voulez-vous ?* -

Si les FJ lui disent que c'est pas le cadavre et qu'il est à après Axel, frère Hiltveld les croit très étonnés au test de Charisme Ansel facile (+10), mais il veut savoir qui ils sont et de quelle autorité ils se richement posez des questions. La simple fait de lâcher le mors de sire Frederick ou de leur employeur, ou de lui montrer d'importe quel document officiel désigne ses créatures.

- *Mais où suis-je. Et si c'était pas moi d'un drôle d'oiseau, je les aurais peut-être abattu au par-dessus tête. Je n'ai même pas leurs manières. Mais frère Axel a imaginé un quelqu'un d'étrange, peut-être de bruyants robes et à des changements d'habits. Je suis effrayé au tout qu'il était l'attaché de l'Église à l'église. Je suis sûr que c'est un homme de bien. Ce ne serait pas recommencer de la laisser travailler dans le sanctuaire, à effrayer les fidèles.* - Il soupire.

- *Il n'est pas resté hier ni aujourd'hui, et quand ces moines-là ont fait quelque chose d'important après lui, il était facile de croire qu'il était parti et avait fait quelque chose de stupide. Écoutez, il est dans la rue Bromelhoff, près de la Hilteldplatz. Et ce sont les moines. Je ne sais pas être plus précis. Maintenant, déplacez-vous. Et si les arrivés moines, je ne me le permettrai jamais.* -

S'ils disent à frère Hiltveld qu'ils pensent qu'Axel est la vengeance, il les regarde en haut. - *Frère Axel ? La vengeance ? Ce vieux journal ne pourrait pas parler contre un laïque moine. Fiches sur le camp ou j'appelle les temples ?* -

## Frère Hiltveld

### Moine humain (ex-Injurié)

Frère Hiltveld est un moine capotant. C'est un baroudeur de carrière, parfaitement capable de gérer les affaires quotidiennes du temple de Sigmar avant d'aller boire avec ses amis qui forment le « Club du Nectar Théologique » le soir venu. Il ne se préoccupe malheureusement de moines plus haut dans la hiérarchie de l'Église. Il est amical, sociable et toujours un peu couvert de sucs.

### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
34	30	15 (0)	34 (0)	20	45	45	54

**Compétences :** Charisme (Soe), Connivence (Soe), Connaissances académiques (Int), Histoire (Int), Connaissances archéologiques (Int), Biologie (Int), Connaissances géographiques (Empire) (Int) +30, Langues (Classique) (Int) +100, Langues (Gothique) (Int) +30, Linguistique (Int) +30, Perception (Int), Soins (Int)

**Talents :** Cadeau secret, Dieu à votre service, Éloquence, Linguistique, Riffesca d'air, Sois-le

### Combat

**Attaque :** 1, **Mesurements :** 4, **Points de Blessures :** 17  
**Armes :** mains nues (1000), épée

### Défenses

Frère Hiltveld porte une belle robe comme il sied à un moine. Il a un pendant d'argent en forme de martinet pour représenter son ordre. Son bureau est encombré de livres, de papiers, d'écritures, de plumes et d'un sac de sable.

## Voler l'adresse

Si frère Hiltveld ne veut pas leur parler, les FJ peuvent tenter de voler l'information. S'ils observent son bureau, ils remarquent que le moine va aller au couloir du soleil. Les adresses de tous les laïcs du temple se trouvent dans les registres. Un test de **Sois-le** permet de trouver le bon registre. Il faut des minutes pour y parvenir, mais chaque degré du témoin supplémentaire réduit cette durée de deux minutes. L'entrée de frère Axel indique : - **Frère Axel** - Assistant bibliothécaire/Libraire Socialisme. **Frère Bromelhoff** dans la Hilteldplatz, au face du Grand Théâtre.

## La rue Bromelhoff

Le Hilteldplatz est le quartier chaud d'Alberf, une zone très agitée pleine de tavernes bon marché, de boîtes, de clubs de musiciens et de copies de volants agités autour du principal accès au fleuve des docks. Les informations d'Hiltveld permettent aux FJ d'arriver près du logement d'Ansel, mais ils devront commencer autour d'un peu d'obscurité l'adresse exacte. Ce n'est pas très difficile. À trois points de maisons à la parole, tout le monde connaît ce pauvre Axel le balgafé. Plus il s'approche, plus les indications sont précises. - *Descendez cette rue.* - *La porte est près de la maison.* - *En dessous des fenêtres.* - *La chambre à gauche.* -

Un test de Perception Ansel difficile (+100) révèle que le pigeon vole le lait.

## L'immeuble d'Ansel

Il s'agit d'un immeuble à six étages. Les escaliers sont à gauche de la rampe d'entrée sur des étages supérieurs. Les couloirs sont blancs, peu éclairés et sentent les excréments et l'urine. Des portes pleurent derrière les portes et des hommes et des femmes rient.

Lorsqu'ils montent la dernière volée de marches, un test de Perception Ansel difficile (+100) révèle aux FJ de légères traces de pas sanguinolents qui descendent. Au dernier étage, les empreintes sont plus évidentes. Le sang est encore humide. Au milieu de couloir, une porte est ouverte. C'est de là que viennent les traces sanguinolentes. S'ils descendent, ils remarquent que les bruits continuent de l'immeuble.

## Derrière le masque

La minuscule chambre d'Ansel est aussi étroite que la cellule d'un moine. On y trouve une couchette, une petite table, un tabouret et un coffre, tous français. Une planche non fixée qui tient au-dessus cache sous le lit à cet effet, révélateur une petite cache dévotement vide. Son contenu est éparpillé sur le sol : des vêtements noirs repêchés, une cape noire, un masque de cuir noir, un large chapeau noir, des bagues, une épée, huit poignards reliés tous attachés ensemble par une ceinture, un petit sac plein d'objets bon marché en forme de cornes à deux queues, un martinet et des clés.

Ansel est étreint, baignant dans son sang et gémissant faiblement. Il est nu et atrocement malade. Il porte d'épaisseurs des moustaches des branches à l'aspect de cuir noir et se brissent sous ses bras au rythme de sa respiration, émettant un bruit qui rappelle les refroidissements d'un chien. Au vie au bord qu'il est et il



manière des prières incohérentes. - *Signeur, pardonnez à cette espièglerie péchie. Ne la laissez pas souiller en perdant ces magnifiques hochets.* »

Si les PJ lui parlent, il sort lentement de sa rivière. « Je suis déseillé. *Preux Herbolter, je ne voudrais pas vous donner un tour de toulon. J'espère que vous n'avez pas trop de mal à faire partie de sang.* »

S'ils lui demandent ce qui s'est passé ou l'interrogent au sujet de Jan, Ansel se met à sangloter, puis il parle, essant à lui-même qu'on PJ. « *Je n'aurais pas dû remettre après l'avoir caillé, mais j'aurais décidé de mener une tenue de chambre, après tout. Il se vanterait. J'ai... j'ai essayé de ne rien lui dire mais la chambre... Je devrais être impardonnable. Il faut en fait caché le cadavre. Il connaît l'insupportable...* »

Si les PJ le questionnent au sujet du collier (voir **Le plan des enquêteurs page 111**) ou de l'endroit où Jan est parti, Ansel est toulon. Il essaie et secoue la tête. « Non, Tobias. Toutes les tentatives ne me font plus rien. Je suis au-delà de la justice. *Au-delà...* »

Il meurt. Les branches se referment une dernière fois et restent immobiles.

Il y a huit journaux reliés toile et numérotés de 5 à 13, le numéro 10 étant manquant. En les parcourant, les PJ trouvent les entrées d'un journal intime, des notes et des diagrammes au scalpel et en classique, des diatribes, de la poésie et des listes d'ingrédients. Ceux qui savent lire peuvent rassembler les pièces du puzzle décrivant la triste vie d'Ansel.

### L'histoire d'Ansel

Ieu de la petite ville septentrionale de Neek, Ansel était un fils de marchand brillant et solitaire obsédé d'une optique pour la magie.

## TROISIÈME PARTIE: LES AILES NOIRES DE LA NUIT

L'acte final de cette histoire entraîne les PJ dans une chasse d'épée pour retrouver Jan Tobias et le garçon disparu.

### Cinquième jour: Soir

Ce soir-là se couche quand ils quittent l'immeuble d'Ansel. Si les PJ se lancent sans hésiter de Jan (Tobias), la piste est froide dans la ville, il a quitté l'appartement d'Ansel treize minutes avant l'arrivée des PJ. S'ils se précipitent aux portes de la ville et demandent aux gardes la description de Jan, voici ce qu'on leur répond: « *J'ai bien vu ce homme il y a moi et une femme. Je lui ai parlé, même. Jan et ses frères retournaient au village de leur village. Il voulait rentrer avec son fils dans le château de la famille. Il avait un croissant d'argent dans sa poche.* »

S'ils suivent la piste à partir de là, même s'ils ont des chevaux, ils le perdent. Karl, Jan et ses hommes semblent avoir disparu. Le seul indice quand à leur destination se trouve dans le volume 10 du journal d'Ansel.

### Le journal caché

Que peut bien vouloir dire « le premier sang d'Hellegant »? Il s'agit en fait de la première débauche de... Du sang sur le Bois - de Tobias Hellegant. Une Frederick ne s'impose quel droit peut donner une hypothèse. « *Hein. Le premier sang d'Hellegant? Ah bien, Tobias Hellegant a écrit un célèbre ouvrage intitulé: « Du sang sur le Bois ».*

Adolescent, il tomba amoureux de la fille d'un sculpteur sur bois. Quand elle le repoussa, il s'enfuit pour Hellegant, déterminé à trouver un moyen magique pour la rendre amoureuse de lui.

Quand ses professeurs refusaient de lui enseigner ce qu'il voulait apprendre, il commença à se tourner vers les livres interdits. Il s'enfuit des collèges et studia seul, achetant des livres à Hellegant jusqu'à ce que les rumeurs soient sur ses traces. Il s'enfuit à Maribonburg et resta dans le village de Hellegant qui lui permit de lui donner le pouvoir de retrouver son amour perdu.

Ansel n'appréciait ni Ragnoch ni Tobias, qui assistait lui aussi Hellegant, mais la possession du savoir le rendait un service de sorcier. Il y a deux ans, Ragnoch mit la main sur le Coffre de l'Indéfinissable Appareil, un bijou qui forgait son pouvoir à partir quiconque le lui avait placé autour du cou. Ansel décida de le voler et de l'utiliser sur celle qu'il aimait.

Ce qui s'est passé ensuite est décrit dans le volume 10 manquant.

Le volume 11 commence quand Ansel se retrouve à Hellegant et se repent d'avoir joué avec les pouvoirs des ténements, plaçant la mort de sa bien-aimée. Il ne dit pas exactement ce qu'il s'est passé, mais il est clair que le Coffre de l'Indéfinissable Appareil a tué la fille et l'a affligé de sa cécité et de ses branches de mutant. Sa mutation est à la fois une bénédiction et une malédiction. Il obtient ses branches et peut Signeur de les lui rendre, mais elles lui sont très utiles. Il a décidé de faire pénitence au lieu d'être de mutants et de sorcier qu'il le peut, et ses branches lui permettent justement de sentir les autres mutants. Il utilise ses pouvoirs pour lui traquer et les faire la dernière page du journal contient un passage intéressant: « *Je suis l'âme de Jan 12 aux PJ.*

*Je ne suis encore ni une incarnation possible. Mais que peut être rendre d'un journal sang? Je Signeur. » Les PJ devraient deviner qu'Ansel a dissimulé son journal dans une bibliothèque, mais s'ils ne font pas le rapport, Frederick peut leur dire: « *Puis-ils qu'il a caché le journal manquant dans une bibliothèque et écrit cela pour se souvenir de... Mais quelle bibliothèque?* »*

### De retour au temple

La bibliothèque du temple de Signeur est fermée pour la nuit, tout comme le bureau de frère Hilbreit. S'ils demandent Hilbreit, on leur dit qu'il est parti avec les membres du Club du Nécessaire Théologique pour apporter Signeur aux masses autour d'une bonne pièce. Tous les individus ayant accès sont au lit. Personne ne veut s'éveiller qui que ce soit ni ouvrir la bibliothèque. Ce lieu dit de servir la main suivante. S'ils font une recherche ou croient d'expliquer ce qu'ils veulent, on le leur répète de manière plus médicale et des temples les encouragent dans la rue.

### Revenir au matin

Les PJ peuvent certainement revenir au matin, ce qui s'effectuera en deux étapes, mais il vous leur faut penser qu'il est urgent et vital de retrouver le livre d'Ansel et de se lancer immédiatement sur les traces de Tobias, sans mentionner des situations plus intéressantes et accentuer la tension dramatique.

Au matin, Hilbreit est dans son bureau, d'habitude plutôt gris chose à cause de la grande de bois. Il est prêt à s'acquiescer à



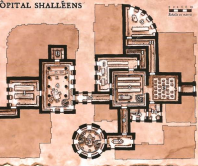




## TEMPLE ET HÔPITAL SHALLÉENS

- 1 = Salle 1 (1<sup>er</sup> étage)
- 2 = Salle 2 (Soyez silencieux, 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> étage)
- 3 = Salle 3 (1<sup>er</sup> étage)
- 4 = Salle 4 (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> étage)
- 5 = Salle 5 (1<sup>er</sup> étage)
- 6 = Salle 6 (1<sup>er</sup> étage)
- 7 = Salle 7 (Soyez silencieux, 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> étage)
- 8 = Salle 8 (Soyez silencieux)
- 9 = Salle 9 (1<sup>er</sup> étage)
- 10 = Salle de lecture du 1<sup>er</sup> étage
- 11 = Salle 10 (Soyez silencieux)
- 12 = Salle 11 (1<sup>er</sup> étage)
- 13 = Salle 12 (1<sup>er</sup> étage)
- 14 = Bureau (Soyez silencieux)
- 15 = Salle de catalogue (Soyez silencieux)

Les brèches des escaliers  
permettent aux feds



most d'Ansel et accepte d'aider les PJ s'ils lui montrent ses notes. Il les mène jusqu'à l'étre Landgrin, un bibliothécaire qui les ramène jusqu'au Librarian Secularum et les aide à trouver le livre.

La bibliothèque est un labyrinthe de pièces reliées entre elles qui comporte à travers plusieurs bâtiments. Certaines pièces sont petites et d'autres ont plusieurs étages contenant tous des livres. Même les couloirs entre les pièces sont bordés d'étagères de livres. L'endroit est silencieux, poussiéreux et mal d'épais tapis.

Dans la première pièce se trouve une estrade munie d'une rambarde et comportant vingt-six étagères volumineuses placés sur des podiums et dont la couverture porte une grande lettre de l'alphabet. Ces livres constituent le catalogue de la bibliothèque. Les titres des livres sont rassemblés dans les volumes appropriés où on les trouve plus ou moins par ordre alphabétique, mais les ouvrages nouvellement acquis se retrouvent à la fin de chaque tome. Chaque entrée comporte le titre du livre et un code permettant de le localiser. Il y a deux pièces et couloirs dans la bibliothèque, chacun comportant nombre d'étages. Le code pour lire de la fontaine - 453 2 mille rouge -, ce qui se traduit par : la chambre 4, niveau 2 (567) au deuxième étage, puisqu'il faut compter le rez-de-chaussée comme un niveau), cinquième bibliothèque, étage situé à hauteur de taille, avec une couverture rouge. Il n'y a pas de Nigredo permettant d'interposer ce code, mais des plaques de cuivre jaunes numérotées se trouvent sur les portes des pièces et sur les bibliothèques.

Frère Landgrin ouvre le tome D et recherche l'isang sur le fed. Il en extrait trois copies recouvertes les notes sous les autres et toutes classées à différents endroits. Demandez l'aide de jeu D3 aux PJ.

Frère Landgrin les mène tout à tour à chaque endroit, et après quelques recherches, retrouve les copies de l'isang sur le fed. Malheureusement, le troisième journal d'Ansel ne se trouve ni à l'intérieur ni à côté de ces livres.

Demandez leur un peu de temps, mais si les PJ ne parviennent pas à résoudre le problème, Frère Landgrin demande à voir les notes

d'Ansel. - Le premier isang d'Helogard? Oh, mais pourquoi ne pas d'arriver maintenant? Les premières lettres se trouvent dans la salle des livres roses. - Si les PJ s'en sont doutés, il dit simplement : - Une première lettre? Pourquoi ne pas d'arriver maintenant? Elle se trouve dans la salle des livres roses. -

Il les mène à la salle du catalogue et cherche à nouveau dans le catalogue D, mais à partir de la fin cette fois. - Nous ne l'avons jamais que récemment et il a été recouvert à la fin. Il recherche les entrées récentes jusqu'à ce qu'il trouve - l'isang sur le fed (1<sup>er</sup> vol.) - 87 première note. -

Frère Landgrin les mène à la salle des cartes, une grande pièce remplie de cartes, de globes, d'atlas et de grandes tables. Sur une porte vitrée, il est écrit - Livres roses -. Landgrin l'ouvre avec une clé qu'il porte à la ceinture. La pièce est petite et pleine de vitrines de verre contenant des livres et des textes anciens rares (mais pas recouverts ni dangereux). Une table ronde se trouve au centre.

Frère Landgrin trouve l'isang sur le fed. Quand il le retire, un petit journal se dévèle et disparaît - 10 - tombe à terra.

### S'infiltrer pendant la nuit

Cette option est beaucoup plus amusante: les étages sont les mêmes, mais les PJ doivent tout faire tout seuls. Pour trouver quelqu'un qui leur indique où se trouve le Librarian Secularum, ils doivent réussir un test de Charisme Asses facile (4-100). - La Bibliothèque helgus se trouve au rez-de-chaussée de l'hôpital de l'Anselum saint. Cherchez la fontaine de Helogard en Pétus, mais elle est fermée jusqu'à l'aube. -

La porte principale de l'Anselum saint est ouverte, mais la porte de la bibliothèque est fermée à clé. Ils tentent de défoncer la porte, des gardes et des gardes arrivent en courroux. Pour escalader la serrure, il faut réussir un test de Crochetage Asses difficile (4-100). Par ailleurs, la bibliothèque n'est pas éclairée la nuit et se





trouve dans de lettres dormant sur l'extrême. Les gardes qui pourraient voiler la lumière des touches par les folies et les PJ ne sont pas perdus. Assurez-vous que les PJ s'y déplacent à la hauteur d'une bougie ou de la lune.

Le système de catalogue ne devrait pas être découvert par des jets de dés. C'est aux PJ de faire le travail.

Conclure la session de la table des livres rares nécessite de réviser trois tests de **Conscience** d'Agilité. En cas d'échec, il faut reprendre depuis le début et il y a 10 % de chances qu'un garde entende le bruit de la tentative infructueuse.

### Le dixième journal d'Ansel Vorman

L'essentiel de ce journal est écrit en anglais. On y trouve un dessin représentant un coiffeur composé d'une grosse chaîne et plusieurs diagrammes occultes. Les PJ qui savent lire et jouent de l'instrument magique (magique) comprennent que certains pages décrites en Circonlocution de l'Indigénisme japonais. Toutefois, le langage employé est particulièrement complexe et il faut réussir un test de **Mémoire** Très Difficile (50) pour en comprendre les détails. Certaines entrées du journal sont soigneusement soignées en reliquie. Il faut l'observer pendant une heure pour en découvrir les passages pertinents. Si les personnages peuvent transcrire les passages, donnez leur l'index de jeu 24.

### Le journal est volé

Laissez les PJ décider de ce qu'ils veulent faire. Montrer le journal à Hilrold ? À sire Frederick ? Se laisser emballer dans une trousses de Tobias ? Laisser la nuit leur porter conseil ? Les labyrinthes sont volés le journal quoiqu'il advienne, mais cela se produit différemment selon les circonstances. Permettez simplement aux PJ de le lire avant qu'il ne leur soit dérobé.

### S'ils le montrent à frère Hilrold

Hilrold est scandalisé. « *Par Signes, si ce sceau de l'Église a été avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Passions de la Corruption. Le grand théologien doit en être averti. Surtout-moi! Sans oser révéler son secret à l'Évêque. N'y a pas un instant à perdre.* » Hilrold ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Il empêche le livre avec lui car ils qu'il passera la compléte du temple et se dirige vers les quartiers du grand théologien. Mais alors qu'ils passent devant la sacristie, Hilrold et les PJ sont attirés par une note de pigeon dirigé par le pigeon noir. Les choses se jouent au stade de tout le monde pendant cinq rounds tandis que les hommes vêtus de noir saignent des indices et tentent d'arracher le livre à Hilrold (assurez-vous qu'ils y parviennent). Les hommes s'échappent avant que des gardes du temple ne puissent être aperçus. Les pigeons s'envolent aussi défilé mais retournent à CC, la CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds.

Hilrold est trop essoufflé et déconcerté pour les suivre. Il demande aux PJ de poursuivre les hommes. « *Reprenez-leur ce livre! Le grand théologien doit le voir!* »

### S'ils le montrent à sire Frederick

Sire Frederick est lui aussi horrifié. « *C'est insupportable! Si ce sceau de l'Église a été avec ce rituel, le culte sera entièrement sous le contrôle des Passions de la Corruption. L'Évêque doit en être averti. Surtout-moi! Sans oser révéler son secret à l'Évêque. N'y a pas un instant à perdre.* »

Frederick ne leur permet pas de conserver le journal et appelle des gardes s'ils tentent de le prendre par la force.

Tandis qu'il sort de son essoufflement pour se rendre à son coiffeur gardé par deux sentinelles de sa maison, Frederick, les gardes et les PJ sont attirés par une note de pigeon dirigé par le pigeon noir et des hommes vêtus de noir qui saignent des indices volent le livre (trouvez dans la scène d'Hilrold) avant de se précipiter vers l'escalier des maîtres (les pigeons s'envolent aussi défilé mais retournent à CC, la CT et l'Ag de -20 pendant cinq rounds).

Arrivé à l'escalier, les voleurs jettent le livre par-dessus le mur et se retournent pour combattre. Sire Frederick est trop essoufflé pour aider. Il ordonne à ses gardes d'affirmer les voleurs et aux PJ de sortir de son domaine pour retrouver le livre. « *Reprenez ce livre! L'Évêque doit le voir!* »

### Si les PJ n'ont pas l'intention de montrer le journal à qui que ce soit

Qu'ils le fient, le prochain fois qu'ils l'emportent à l'extrême. Ils sont attirés par des pigeons et des voleurs qui se concentrent sur le fait de voler le journal (ce n'importe quel objet ou les PJ ont pu le placer) et de s'enfuir plutôt que de combattre jusqu'au bout.

### Si les PJ vont se coucher avant de sortir

Les bandes latentes font les chambres des PJ pour y trouver le journal, mais ils font du bruit et les éveillent (sans se mouvoir) où ils s'en emparent. Ils ont le fait, les voleurs jettent le journal par la fenêtre, et leurs complices dans le mur s'enfient avec.

### Pourchasser les voleurs

Qu'ils commencent la poursuite, les voleurs se précipitent dans une rue étroite et bondissent avant de changer de façade et de s'égarer dans une labyrinthe à cinq étages. Ils montrent les escaliers en courant, plutôt des escaliers dans le chemin des PJ pour les suivre. Si les PJ les suivent à ce moment, un des voleurs tire son épée et se prépare pour permettre aux autres de battre en retraite dans les escaliers.

Quand les PJ ont volé le premier voleur, les autres ont atteint le toit, se sont installés dans une maison et sont servis par une locataire. Le point de la maison est soignée. Un vieux couple se cache dans le lit, implorant leur pitié à grands cris.

Sortir par la lucarne nécessite de réussir un test d'**Endurance**.

### Sur les toits

Fairez huit copies de la carte « **Poursuivre sur les toits** » et découpez-les en « **tuiles** ». Retenez les huit tuiles face cachée et faites-les pointer au hasard. Ensuite, retournez les face visible et disposez les selon l'arrangement indiqué. Le mélange de tuiles représente le plan de maison sur les toits (quel que traversent les PJ). Chaque bord qui n'est pas en contact avec un autre représente un espace trop étroit pour qu'un franchisseur s'en aille. Faites commencer les PJ à une extrémité et les voleurs au bord de la même tuile. Les voleurs essaient d'atteindre le bord extérieur de la dernière tuile de droite.

Les cartes représentent des toits de différentes hauteurs, plus ou moins inclinés. Chaque étape aux a une hauteur (en étages), une difficulté d'Agilité et un malus au Mouvement. Suivre peut atteindre un étage inférieur nécessaire un test d'Agilité mais ne descend pas les PJ. En cas de chute d'un toit incliné, il faut réussir un deuxième test d'Agilité pour éviter de glisser avant d'atteindre le bord.





## AU VOLEUR!

Utilisez le profil du Voleur de grand chemin, de **BJJIA** page 253. Il devrait y en avoir deux par personnage présent lors de la scène. Demandez des armes à une main (épée).

Quand les PJ atteignent le toit, l'un des voleurs parle au pigeon noir. « Hi chevron (siffle) Anvénis (dit) ». L'oiseau s'envole. Sofia arrive au bout de huit rounds.

Si les PJ rattrapent les voleurs, celui qui a le journal continue sa course tandis que les autres tentent d'intercepter les PJ. Combattre sur les toits est dangereux. Si un combattant est jeté à terre sur un toit incliné ou près d'un bord, il doit réussir un test d'Agilité pour éviter de tomber dans le ruisseau.

Si les PJ sont sur le point d'attraper ou de tuer le voleur au journal, il se jette du haut du toit avec le journal pour éviter d'être capturé. Les personnages utilisant la magie ou des propriétés contre les voleurs en font généralement un résultat très satisfaisant, mais le voleur peut lancer le livre à un autre allié.

Au bout de huit rounds, Sofia apparaît. C'est une garde du corps lazarite, une vampire vêtue d'une armure de cuir noir moulurée. Elle sautille des toits comme un chat, attrapant près du voleur au journal. Elle est en train de se battre, elle étrangle son couloir.

Le voleur lui remet le journal en disant : « Remenez-le à votre dame? Vous allez vous occuper de ceci-là. »

Sophia s'étire du combat et bondit vers le rebord opposé. Les voleurs profitent sa fuite et tentent de sauter les PJ. Quand elle l'attrape, Sofia saute du dernier bâtiment, franchissant d'un bond quatre mètres de vide pour atterrir sur le toit d'un hôtel coûteux, puis elle grimpe à l'étage supérieur par une fenêtre ouverte.

Si les PJ sont sur la dernière nuit, ils voient la scène. Sinon, quand ils retournent ou réchappent aux voleurs, ils voient un coiffeur noir bien équipé quitter l'hôtel. Sofia reforme les voleurs

de voleurs. Le coiffeur part pour le portail principal de la ville (loin des PJ), mais les rues sont bordées. Il se déplace lentement. Ils peuvent facilement descendre à terre et le rattraper.

### Sofia

#### Vampire nouveau-né lazarite (ex-Monte-en-l'air, ex-Voleuse)

Quand elle vivait à Praga, Sofia était une combattante connue pour son audace et son attitude bravahe. Une nuit, elle s'est introduite dans la maison d'un vampire nouveau-né de la baronne Theodora et a interrompu le repas de cette dernière. La baronne était sur le point de la tuer, mais la beauté et l'insouciance de la voleuse l'ont séduite. Elle a donc fait de Sofia l'une de ses enfants. Sofia est une créature volemmeuse, mais de sa toute nouvelle agilité physique et de protéger sa maîtresse. Elle a une attitude impudique et pleine d'assurance, et elle aime jouer avec ses proies. C'est également une excellente charmeuse.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc
53	41	56 (53)	56 (53)	89	42	52	34

Compétences : Alphabète secret (volé) (Int +10), Charme (Soc +10), Connaissance (Soc), Contrainte (Soc), Connaissances académiques (Int), connaissance (Int), Connaissances générales (Emploi, Kinési) (Int), Crochetage (Ag +10), Déguisement (Soc), Déplacement silencieux (Ag +20), Distribution (Ag +20), Escalade (F +20), Escamotage (Ag), Espiègre (Ag), Évaluation (Int +10), Expression artistique (Charme) (Soc), Filature (Ag), Fouilles (PM), Fuite (Int +20), Incantation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int +10), Langue (docteur, religieux) (Int), Lire/Écrire (Int), Marchandage (Soc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (PM), Torture (Soc)



## Le coche noir

Le coche n'est pas difficile à attraper. Les rues sont trop encombrées et étroites pour qu'il puisse s'échapper aux PJ. Le coche ne semble protégé que par deux gardes, deux cochers et trois.

Si les PJ évitent le journal, Sofia sort du coche et leur explique de s'éloigner du chemin. Si les PJ attaquent sans préavis, Sofia et les gardes combattent pour faire et défilent autres gardes du corps surgissent des ombres.

Après le deuxième round de combat, ou si les PJ refusent de se battre et de partir, la baronne Theodora Mangano apparaît à la porte du coche et demande une trêve. C'est la plus belle femme que les PJ aient jamais vue, vêtue de velours noir à fentes blanches. Elle a un pégreon noir sur l'épaule. « Arrêtez ! Ne les tuez pas ! Ces braves aventuriers nous ont rendu un immense service. Ils méritent une plus grande récompense que la mort de l'acier. » Elle se tourne vers les PJ. « Écoutez-moi bien, mes amis. Votre culture est remarquable. Vous nous avez rendu de plus sans le savoir, faisant des choses et nous rendant en des lieux que nous nous méritons. Mais ne vous inquiétez pas cela. En nous protégeant de ceux qui nous voulaient du mal, le reste est fait, sachez que vos amants sont aussi les nôtres et que nous ne pouvons nous en séparer. Les PJ ne sont pas positifs.

Sur un signe de Theodora, Sofia lance une boule de laine noir aux pieds des PJ. Elle émet un tintement de monnaie (le bruit de 20 co pour six pièces). Les PJ doivent réussir un test de Force Herakle Avec difficulté (-10) opposé à son test de Charisme s'ils veulent éviter que Theodora ne s'en aille, les laissant en vie avec la boule. S'ils réussissent le test et veulent toujours s'approcher, les gardes se battent pour tuer et d'autres seraient saisis par les ombres jusqu'à ce que les PJ meurent ou s'échappent. Les PJ ne sont pas positifs.

**Talents:** Camouflage urbain, Combat de rue, Connaissance des pièges, Espionne, Intimidation, Magie commune (occulte), Magie noire, Maître (armes de parade), Mémoire d'acier, Sur ses gardes, Trouillard, Valeureux

**Traits:** Armes martellées (cross, griffes), Dents du sang (apparence humaine, radiolite des vampires, sécrétion-est, vampirisme), Illégitime, Mort-vivant, Sans signaux, Vision nocturne

### Combat

Attaques: 2; Mouvements: 6; Points de Blessures: 23

Magie: 1; Magie commune (occulte)

Armure (origine): veste et jambières de cuir (Bras 1, corps 1, jambes 1)

Armure arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) CC: 50; (d10x5); main gauche de qualité exceptionnelle CC: 60; (d10x4); défensive)

### Dotations

Sofia porte des vêtements noirs taillés pour un homme. Elle a une paire d'armures aux doigts (côtés) chacun 1 co. Un rouleau de corde posée d'un grappe est attaché à son épée et elle a un sac vide à la ceinture. Dans son gant gauche sont dissimulés divers outils de crocheteur. Comme elle vient juste d'apprendre le vol, elle a un livre de grammaire dans son sac à dos.

## POURSUITE SUR LES TOITS !



Difficile à suivre



Les PJ peuvent se lever

Les ombres peuvent se lever

Les ombres peuvent se lever à l'extérieur

Replaces et planche de toit, faites passer les bests plus sûrement en levant et déplaçant les ombres (dépense 1 pièce)



## La baronne Theodora Margrave

Comtesse vampire labriane (ex-Vampire nouveau-né, ex-Aristocrate, ex-Courtisane, ex-Noble)

Agée de plus de trois cents ans, la baronne Theodora est originaire de Nida, mais elle a vécu en bien des lieux sous divers noms. Fière maîtresse de la société labriane, elle a voulu au cours de sa vie réaliser ses plans. Bien qu'il s'agisse généralement d'une femme calme et pacifique, qui préfère la manipulation subtile à la violence, elle peut se montrer brutale et méprisante. C'est une mélodie, finissant surtout des chansons et des chantsans, tous ses serviteurs savent chanter au jour d'un instrument. Elle cherche le journal et le gazon.

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
81	50	60 (66)	74 (77)	66	39	67	84

**Compétences:** Baratie (Sc), Charisme (Sc +20), Commandement (Sc +20), Contrainte (Sc +20), Connaissances académiques (art) (Int +20), Connaissances académiques (général) (Int +20), Connaissances académiques (général) (Int +20), Connaissances académiques (histoire, philosophie, stratégie/tactique) (Int), Connaissances générales (Égypte, Tibét) (Int +20), Connaissances générales (Nidiv) (Int), Déplacement (Sc), Déplacement silencieux (Ag +20), Désobéissance (Ag +10), Équitation (Ag +10), Escalade (F +10), Espiègnerie (Ag +10), Évaluation (Int +20), Exposition artistique (Général) (Sc), Exposition artistique (musiciens) (Sc +20), Filature (Ag +10), Focalisation (PM) (Int +10), Intimidation (F +10), Langage magique (magique) (Int), Langage secret (langage des voléurs) (Int), Langues (classique) (Int +10), Langues (oldivari, oldiv) (Int), Langues (oldiv) (Int +20), Lire/Écrire (Int +20), Marchandage (Sc), Perception (Int +20), Préparation de poisons (Int), Sens de la magie (IM), Torture (Sc +10)

**Talents:** Bar en affaires, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie antique, Intelligence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'écriture, armes de poêle), Mensage, Ombre (né), Sociable, Sombre savoir (Inconnu), Sur ses gardes, Troubles

**Trucs:** Armes miraculeuses (trous, grillés), Dans du sang (apparence humaine, doll de Pado), Manipulation des vampires, Nécessaire (né), Secret esthétique, Sombre magicien, Vampirisme, Effrayant, Mort-vivant, Sens aiguë, Vision nocturne

### Combat

**Attaques:** 4; **Mouvement:** 6; **Points de Blessures:** 24

**Magie:** 2; Magie commune (occulte), Sombre savoir (Inconnu) Armes: épée de qualité exceptionnelle (CC 71, 1210+1, rapide), main gauche de qualité exceptionnelle (CC 71, 1210+1, défensive)

### Dotations

La baronne est fabuleusement riche, possédant des fonds considérables et des maisons dans presque tout l'Empire ainsi qu'à Praag et Miragliana. Elle emploie une véritable armée de serviteurs, de soldats et d'espions. Dans cette aventure, elle voyage dans son coche noir tiré par six stalens noirs. Elle porte une splendide robe noire aux lames blanches. Elle a au moins 600 cc dans le coche et porte des bijoux d'une valeur de 300 cc.

## Le pigeon noir

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
15	0	15 (10)	29 (20)	30	42	42	25

**Compétences:** Connaissances académiques (Inconnu) (Int), Connaissances générales (Égypte) (Int), Espiègnerie (Ag), Langage mystique (magique) (Int), Lire/Écrire (Int), Perception (Int +10)  
**Talents:** Accord magique, Camouflage urbain, Police, Harmonie antique, Résistance à la magie, Résistance au Choc, Sens d'espion, Sens aiguë, Sédans sans, Trouillard  
**Trucs:** Lien psychique, Vol

### Combat

**Attaques:** 1; **Mouvement:** 1, vol 5; **Points de Blessures:** 5

### Lien psychique

Le pigeon noir peut communiquer par télépathie avec son maître à n'importe quelle distance. Tous deux bénéficient d'un bonus de +10 en Intelligence et en Force Mentale tant qu'ils sont conscients et coopérants.

## Les gardes de Theodora (4)

### Cochers humains, hommes et femmes

Ces hommes et femmes sont de robustes Kaldivés qui ont été engagés pour protéger la baronne.

Heute de Pado 4

### Caractéristiques

CC	CF	F	E	Ag	Int	PM	Sc
42	40	56 (50)	54 (52)	53 (48)	37	34	31

**Compétences:** Alphabet secret (oldiv) (Int), Contrainte (Sc +10), Conscience d'antiques (F), Connaissances générales (Kaldiv) (Int), Équitation (Ag), Langues (oldivari, oldiv) (Int), Orientation (Int), Perception (Int), Soins des animaux (Int)

**Talents:** Force accrue, Gamin (né), Maîtrise (armes à poêle), Sur ses gardes

### Combat

**Attaques:** 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 14

Armes (Impression): chambre de mailles et voile de cuir (Bras 1, corps 2)

Armes: arbalète (1210+1) portée 24-98, rechargement 2 actions (complexité: pénultime, peu fiable), arme à une main (épée) (1210+1), dague (1210)

### Dotations

En dehors de leurs armes et de leur armure, ces gardes ont des uniformes ternes et des boucles contenant 1410 sous de cuivre. Chaque a avec de poêle et de bulles pour tirer des fils.

## Le retour du répurgateur

Dès que la rencontre avec les labriane est terminée, les PJ entendent : « Hoo! Arrête au nom de Sigmar! Hoo nous avec répurger tout longtemps! »

Il s'agit de Golphas Drabben et de ses six chasseurs de sorcières. Ils résistent une fois encore de capturer (et non de tuer) les PJ. Si Drabben les capture, il s'y assure que de mariage réussissent cette fois, car les PJ ne sont plus utiles aux labriane. Un tiers de Charsine difficile (1-20) et une bonne interprétation peuvent convaincre Drabben qu'il est plus important de donner la chasse au cocher noir que d'arrêter les PJ. Mais quand la discussion est finie, le pourrait chercher tant qu'ils voudront, ils ne trouveront pas le cocher noir. Drabben pense que les PJ ont essayé de le chaper et il est sûr encore de les arrêter.

Si les sont capturés, les PJ passent la nuit dans un donjon. Ils sont ensuite relâchés le matin suivant soit par frère Hilverdi, soit par sœur Frederick (la personne avec laquelle ils ont eu un dernier contact amical).



### Aller chercher de l'aide

Si les PJ retournent voir Hiltveld ou sire Frederick et leur disent ce qui s'est passé, ceux-ci compatiront et sont très inquiets. Ce discours peut être prononcé par l'un ou l'autre.

- *En autres jours dans la partie! On disait que les cibles ne craint d'empêcher Sirens, l'empereur et le grand théologien abhorrent être vu au moment de tout ceci, mais je connais le poétique à Aldorf, il faudra des semaines pour qu'une expédition repère la permission de partir. Ces nouvelles ne passent certainement. Pour, priver cette source et acheter les choses ou le silence dont nous avons besoin, puis aller à la maison d'Ansel avant être que nous le pouvons. Sans le gargon et servite Tobias et ceux le peuvent. Si le silence a réussi sans succès, la meilleure chose à faire dans l'intérêt de ce passage est de le leur. Surtout et revenir me voir. Vous recevrez alors être faite cette somme. Amen! S'élèvent-vous!*

Hiltveld ou Sire Frederick leur donne l'argent (50 c) et des notes sont utilisées afin que qu'ils sont en mission pour l'église de Sigmar et la maison de l'Empire. Avant d'achever l'entretien, les PJ s'apprêtent à partir aussi vite qu'ils le peuvent.

### RÉCOMPENSES

Les personnages joueurs devraient obtenir entre 200 et 500 points d'expérience à la fin de cette aventure.

Action	XP
Se faire bien voir du conseil	50
Gagner l'amitié de Karl	25
Dévoiler le complot de la mort jeune	25
Démontre/vaincre les esclaves	25
Identifier jus en tant que Tobias	25
Écrire un compte à l'hôpital stabilisé	25
Chaque fois que les PJ échappent aux séparateurs	10
Gagner l'amitié de frère Hiltveld	15
Identifier correctement la vengeance de Sigmar	25
Trouver le deuxième journal	25
Apprendre où est parti Tobias	25
Pour une bonne interprétation du personnage	25
Pour une excellente interprétation du personnage	50





## LES MÉTAMORPHOSES DE LA VILLA HAHN

« Ils virent de l'est, pareils à une horde sauvage. Ils prétendaient servir l'Enfant, l'authentique héritier de Sigmar, le descendant que nous promettaient les légendes. Avec quel empressement ceux-ci oublièrent le sacrifice que consentit le grand Valfren pour le bien de notre glorieuse nation. Avec quel empressement ceux-ci oublièrent-ils le courage des hommes et femmes qui donnèrent leur vie quand les calamités déferlèrent sur nos murs. Les gens faisaient alors de leur mieux pour se remettre de la Grande Incursion et pour refaire leur vie en dépit de l'incertitude dont est nimbé le futur. Mais le vieil érudit que je suis est terrifié de voir avec quelle facilité les habitants du Vieux Monde se raccrochent à l'espoir, quand bien même il est évident que leur sauveur ne leur apportera que misère. »

— ALTHAR NACHTMANN, ÉRUDIT

### Chapitre V

#### Contexte de l'aventure

La somptueuse Althar est le véritable joyau de l'Empire. La capitale de la glorieuse nation de Sigmar, attiré toutes sortes d'individus, des vagabonds, des gens du voyage, des marchands, des fanatiques, des illuminés, d'anciens soldats et nombre d'autres individus parcourant nos rues, tous en quête de quelque chose, que ce soient des réponses à leurs questions ou même un simple signe, alors qu'ils sont sur le point de s'enfuir par les voies incertaines de la vie. Comme ces vagabonds qui se pressent aux portes d'Althar, la Grande de l'Enfant a débilé sur la ville avec le même zèle, posant les mêmes questions, les mêmes espoirs. Les pèlerins accablent quelque chose de plus : un même rêve partagé par tous. Ils étaient venus demander au grand théologien et à l'Empereur quel soit reconnu la divinité de l'Enfant, mais ils essayèrent d'abord après débats, refus après refus. Leur déception se mua rapidement en revirement et la colère se répandit bientôt parmi la cohorte des pèlerins. Il pourtant, le loquax de quelques-uns de ces pèlerins qui, depuis longtemps déjà, s'étaient attachés à cet enfant qu'ils savaient un beau frère (voir le fils de Sigmar) commença à se débriter. Les agnostiques et les égarés finirent petit à petit par abandonner la Grande, et commencent le long chemin qui les ramènerait chez eux, le visage empli de honte et de confusion. De quoi passer Karl? Pourquoi ne voulait-il pas se recroiser? Pourquoi ne s'était-il pas manifesté afin d'apaiser les doutes, les peurs et l'incompréhension qui s'étaient emparés des croisés?

La réponse est simple : Karl est introuvable. Il s'est évanoui. Les membres du conseil de la Grande ont fait de leur mieux pour dissimuler la disparition du garçon, clamant que celui-ci était reté dans sa tente où il est plongé dans de longues et profondes prières. Malgré ces explications, l'empire saccadé du garçon commença à se relâcher et l'enthousiasme des fanatiques refluxa peu à peu, laissant le champ libre aux membres les plus calculateurs de la Grande.

Contrairement à ce que certains croisés semblent croire, Karl ne les a pas abandonnés, il leur a été libéré. Certains avaient eu le malheur de proposer qu'il soit prisonnier au grand théologien, afin que celui-ci tente de se gliser et reconstruise officiellement la divinité de l'Enfant. Le conseil de la Grande, sachant que la corruption avait commencé à se répandre dans ses rangs, mais le véritable culpabilité a fait preuve de faiblesse et a fait en sorte que son rival soit à sa place le pas de la malice. Profitant qu'un innocent était en sa cour, le traître s'est emparé de l'Enfant et a pris la fuite vers les faubourgs d'Althar, disparaissant au milieu de la foule.

Tobias, qui se fait passer pour un riche Marchand-écuyer du nom de Jan, s'est en fait qu'un plus de plus qu'il emploie les forces du Chaos qui tentent de s'approprier les extraordinaires capacités de Karl. Obéissant aux instructions de son terrible maître, Sogroche, Tobias a parcouru la ville à la recherche de son contact, Axel, un

autres cultistes qui s'étaient rangés à ses côtés dans l'espoir d'apprendre les amuses nouvelles qui lui permettaient de faire plier l'effraction d'autant à sa volonté. En récompense de ses efforts, Ansel avait le droit de choisir le rituel qui lui permettait d'élargir son territoire afin que celui-ci lui rende son amour. Il s'en alla alors retrouver un béni-ard, qui résidait encore dans leur ville natale. Mais au lieu de faire sauter l'autorité dans son court, les incantations magiques d'Ansel furent d'effet nul. Malheureusement l'insécurité de sa lignée, Ansel retourna à Altdorf afin de chasser certains, secrètes et autres serviteurs du Chaos dans l'espoir que Sigmar consacrer un jour à lever ses fautes et à purger son corps de la corruption qui y a pris racine.

Tobias n'a que faire des récits accés du gîte d'Ansel mais celui-ci est retourné en possession de quelque chose dont il avait besoin : un élément nécessaire au rituel. Reputé à bordons à Tobias de récupérer le Collier de l'Indéfinissable Coyant, qu'il avait confié à son ancien commandé. Tobias avait besoin du Collier afin de mener à bien le rituel qui servirait Karl à Rapsheia, concluant le jeune enfant à servir le Chaos pour le restant de ses jours. L'obtention de ses objets, Tobias parvint tout Altdorf afin de retrouver Ansel, tandis que les PJ, qui cherchèrent les garçons pour des raisons qui leur sont propres (que ce soit par affection ou contre récompense), étaient à ses trousses. Après avoir contacté Ansel, Tobias a appris que ce dernier avait laissé le collier à l'endroit même de son abominable rituel. Tobias ritait alors ses hommes de main et fait fuir Altdorf, laissant les PJ au désespoir de retrouver sa piste et celle de l'Étranger. En outre, ils doivent composer avec les autres factions qui ont l'intention de se saisir de Karl.

Comme si retrouver la trace de Tobias ne représentait pas déjà une tâche ardue, les PJ ont également dû se confronter à plusieurs occasions à des sautiers depuis le début de leur quête. Après avoir creusé un sursis, un dragon de Sing et maintenant une libellule, ceux-ci doivent à présent se doter que l'Étranger attire les convulsions de factions allant au-delà des seules forces du Chaos. Les sautiers libellules commencent la destruction de Tobias et se sont lancés à sa poursuite afin de l'empêcher d'accomplir le rituel. Les PJ, pour leur part, n'ont pas accès à ces informations et doivent donc trouver un moyen quelconque de rattraper leur retard.

Tobias, grâce à l'assurance qu'il a pu prouver sur les autres factions, parvient à récupérer le Collier de l'Indéfinissable Coyant sans difficulté dans la cave de la maison d'Ansel. Il se met ensuite en route pour la première résidence de Rapsheia, commençant avec lui l'Étranger peut-être. Sachant les PJ à sa poursuite, Tobias choisit une note au chef du culte de la Malice Éternelle, dans les montagnes résident au Temple de la Peste depuis le départ de Rapsheia. La note exige que quelques cultistes soient dépêchés afin d'intercepter et de tuer les PJ. Tobias ne pense pas véritablement qu'ils y parviendront mais il espère tout de même qu'ils rencontreront les PJ. Tobias choisit alors Karl au temple souterrain afin de procéder au rituel qui fera le garçon à Rapsheia et permettra à ce dernier de contrôler la Grande à travers Karl.

Les libellules ont décidé qu'il leur faut se rendre à la demeure d'Ansel et servir au collier ce troupe. Elles ont l'intention d'intercepter Karl mais se rendent rapidement compte qu'elles ont été prises de vitesse et que Tobias et l'Étranger ont de nouveaux chiens. Ne disposant pas d'autres informations, les libellules décident de faire grand feu et de saisir les PJ dans l'espoir qu'ils puissent les mener à l'enfer.

Toutes ces trajectoires se rejoignent à la villa Hahn, le domaine familial de Rapsheia. Là, les joueurs devront se confronter aux horreurs qui se sont abattues sur la famille Hahn et apprendront l'existence de Rapsheia. Ils trouveront alors l'emplacement du temple caché, mais arriveront-ils à temps pour sauver l'Étranger ?

## Trame de l'aventure



Les héros, suite à une succession d'incidents, de tromperies et de sinistres révélations, se retrouvent à Altdorf les mains vides. Karl a disparu, son existence est insaisissable et le Coalaad ne servit que griser à une race qui continue d'être dévorée à tout instant. La baronne Theodora Mispagor leur a dérobé le journal d'Ansel mais ils savent néanmoins que Tobias est en route pour la ville natale de son ancien maître.

# LA PISTE DU CULTISTE

**L**es joueurs ne devraient pas avoir trop de mal à déterminer la destination de Tobias. La lecture du journal d'Ansel leur a suggéré qu'il a conduit son infatigable rituel dans le village de Rahrhoff. Les PJ seront aussi qu'Ansel a dû fuir en toute hâte, laissant le précieux Collier de l'Indéfinissable Coyant et la dépouille mutilée de sa victime sur les lieux. En revanche, ils ne connaissent pas l'emplacement exact de Rahrhoff, qui n'apparaît pas sur la plupart des cartes. En revanche, les PJ ont à leur disposition les options suivantes afin de retrouver le village.

suivent de renseignements pour qu'avec un peu de chance réussissent à trouver la baronne après quelques tests de Navigation **Assez difficile** (1-10).

### Engager un guide

Le moyen le plus simple de trouver Rahrhoff reste d'engager un guide qui les mènera au travers de la Dinkwald. Un test de **Connaissance Assez difficile** (1-10) réussi apprend aux joueurs le nom de Devin Schausmann, un alchimiste expérimenté qui connaît fort bien les bois et les hautes têtes à l'ouest des arènes. Devin propose ses services aux joueurs à raison de 100 par semaine. Si les PJ l'embaument dans un test de **Mariage approuvé**, ils peuvent faire travailler son prix à 200. Il devient en outre à peu près à ces six joueurs, sans compter le prix des provisions qu'il leur faudra se procurer, mais cette façon de procéder demeure la plus simple pour se rendre à Rahrhoff.

### Tests de compétence

Un des personnages a peut-être déjà entendu parler du village et connaît un test de **Connaissances générales (Empire)** **Difficile** (2-20). Si vous vous servez de la compétence **Connaissances générales** (géographiques) dans vos parties, vous pouvez faire effectuer un test **Assez difficile** (1-10) à tout joueur possédant cette compétence. Enfin, un personnage doté de la compétence **Métier (Cartographie)** pourra se souvenir de l'emplacement du village en réussissant un test **Difficile** (2-20).

### Interroger les habitants

Si les joueurs ne parviennent pas à retrouver le village à l'aide de leurs connaissances, les PJ peuvent faire appel aux guides locaux afin de se voir indiquer le bon chemin. Un test de **Connaissance Très difficile** (2-20) permettra aux joueurs de trouver quelqu'un qui a contacté par le feu en question et qui peut leur fournir suffi-

### Devin Schausmann

Petit homme (20-30 ans)

Devin Schausmann survit comme tout le monde à la destruction de son village, grâce à une bande d'hommes-folles en mauvaise odeur de feu et de combat. Il doit alors apprendre à survivre avec les seules ressources mises à sa disposition par les folles et finit par apprendre les techniques des chasseurs de la région. Il accapare ainsi rapidement une connaissance exhaustive des forêts de Dinkwald. Sans la destruction de sa communauté par les hommes-folles.



Devin n'a plus la moindre envie de s'établir à cet endroit précis, préférant mener une vie de nomade. Avant la dernière guerre, Devin employait surtout ses talents pour la compte des marchands et des voyageurs qui chachaient à rejoindre Middelheim et Tallberg. Plus tard, il se mit volontiers au service de Boris Tollbergier afin de chasser les hommes-fortés inséparés des forêts de l'Empire pendant la Grande Invasion. Maintenant que la guerre est finie, celui-ci est installé à Alshof et compte reprendre ses activités habituelles.

Devin est un homme d'aspect ragaillard approchant le quarantaine, dont les cheveux sont toujours taillés de près ; il a des yeux noisette et ses traits ont rien de remarquable, à l'exception d'une vibrante courbe au coin qu'on reconnaît bien là à l'appel d'un sautoir. Cette blessure n'a jamais véritablement guéri.

**Points de Réle : 2**

Caractéristiques								
CC	CT	F	E	Ag	Int	DM	Sox	
85	40	30 (D)	50 (D)	50 (D)	42	30	41	

**Compétences :** Alchimie, secret (débrou) (Int), Contremaître (Sox), Connaissance générale (Empire) (Int +10), Connaissance générale (Météo) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Langage secret (langage des félins) (Int), Langage (vrikapiel) (Int), Marcher sur l'eau, Natation (F), Orientation (Int +10), Perception (Int), Savoir (Int).

**Talents :** Acrob. acrobatie, Camouflage naturel, Grand voyageur, Sain d'empre, Sens de l'orientation

**Combat**  
**Attaques :** 1 ; **Mouvement :** 4 ; **Points de Blessures :** 14  
**Armure (équipement) :** gilet de mailles et tunique de cuir (Cuir 1, corps 3)  
**Armes :** armo à une main (épée) (1400+1), bracelet (1400+1) ; épée (600), dague (1600)

**Détails**  
 Devin est toujours prêt, il porte une chemise tissée de façon simple et des culottes brunes taillées dans le même tissu. Une épaisse cape repose sur ses épaules, qu'il porte pour la chaleur que celui-ci procure plutôt que par souci d'élégance. Un sac à dos est fixé sur l'une de ses épaules. Il contient, entre quelques dizaines de livres, deux autres vêtements d'été et une longueur de corde. Il possède aussi une arme répondant au contenu tant de Boris. Le cheval porte une selle, du bois, une tente à une place et quelques autres objets utiles au voyage. Devin n'a que fort peu d'argent sur lui, environ 12 ps.

**Préparatifs pour le voyage**

Avant que les joueurs ne soient tout à fait prêts à se pointer en forêt et à traverser le bois dans la Dravolval ou dans les forêts interdites, ceux-ci auront besoin de se procurer un certain nombre de provisions. Leur expédition devrait durer un bon mois, mais ils auront suffisamment l'occasion de faire des haltes pour pouvoir relier le plein de provisions. Ils ont besoin d'eau et de nourriture ainsi que de quelques autres hercules. En revanche, les PJ sont très pressés pour voyager et ne mettent en quête des meilleurs prix. Ils doivent se contenter de payer le prix indiqué pour leurs achats. Les personnages désargentés pourront peut-être solliciter des fonds supplémentaires auprès du seigneur Frederick ou de tout autre employeur, à votre convenance.

**Par monts et par vaux**

Buhloff est un petit village situé à près de cinq cent cinquante kilomètres au nord-est d'Alshof, quelque cent kilomètres au sud-ouest de Wolkburg. Le village est donc à la hauteur de la forêt de la Dravolval, dans la province du Hochland. Pour l'instant, il faut dire que le groupe s'engage dans des forêts ayant pour

réputation d'abriter toutes sortes d'horreurs et de monstres sauvages. En revanche, les joueurs peuvent choisir d'accomplir une partie du périple par voie fluviale, empruntant le Tallberg puis la Louve, ce qui leur permettra d'éviter le gros du voyage en forêt. Cela dit, leur destination n'est pas accessible par voie fluviale et il faudra donc de toute façon que les PJ traversent la forêt à un moment ou à un autre.

Même si le voyage fluvial est bien plus rapide, les PJ qui auront choisi de s'y rendre par voie terrestre peuvent malgré tout progresser de vingt-cinq kilomètres chaque jour à travers champs à un rythme de marche normal, ou passer le pas pour effectuer long(s) treize-huit kilomètres en une journée. En revanche, les terres détrempées de forêt que les joueurs auront à parcourir limiteront sévèrement leur vitesse de déplacement, ce qui leur permettra de parcourir un maximum de dix-sept kilomètres par jour dans ces conditions. Quoi qu'il en soit, le voyage devrait prendre un peu moins d'un mois aux joueurs, à condition qu'ils ne soient pas retardés par un incident quelconque. Les montures s'adaptent bien à ce genre de voyage, la forêt étant fort dense et remplie d'obstacles limitant la vitesse et la manœuvrabilité des chevaux. La voie fluviale, en revanche, permet aux PJ de réduire la durée du voyage de moitié.

Cela dit, le voyage par voie terrestre peut être la seule option accessible aux PJ. Les joueurs pourront faire vingt-cinq kilomètres par jour, ou cinquante kilomètres s'ils font de la marche forcée sur route. À la fin de chaque jour de marche forcée, les personnages doivent effectuer un test d'endurance. Un échec sur ce test leur impose une pénalité de -10 à toutes leurs caractéristiques et réduit de deux kilomètres la distance qu'ils peuvent parcourir le jour suivant. Les échecs sont cumulatifs, et tout personnage souffrant d'une pénalité supérieure à -50 doit se reposer un jour complet sans peine de recevoir un point de Blessures à la fin de chaque journée. Ces blessures ne guérissent pas tant que les joueurs ne profitent pas un jour de repos complet, à moins d'un par point de Blessures dont ils souffriront après le voyage qu'ils entreprennent sur tel et tel autre.

**Villes notables**

Un certain nombre de hommes sur le chemin permettant aux joueurs de relier le plein de provisions et de se reposer. Alshof, Feuerhof et Schindlerhof peuvent remplir ce rôle, ainsi que Delberg et Untergard, dont les descriptions suivent.

**Delberg**

Cette petite ville située sur la Dells se trouve sur la route reliant Middelheim et Alshof. Cette communauté a sa tierce partie des rois de communications sur lesquelles celles-ci se trouve et tire le gros de ses revenus des services qu'elle offre aux voyageurs qui y font halte. Les personnages approchant Delberg remarquent la présence de nombreuses charnières artificielles accueillant des plots de vigne, dont le sésu sert à produire un vin doux dont raffole l'aristocratie de l'Empire. Le hamon possède beaucoup d'arbres et de champs d'herbes qui accueillent les nombreux voyageurs et caravanes. Les quelques charnières disponibles sont confortables et faciles à payer raisonnablement.

**Untergard**

Untergard, un village s'étendant sur les deux rives de la rivière Taub, connaît une grande prospérité avant le début de l'Invasion du Chaos. Mais une terrible bataille pour la possession de ce point de passage dicta et la ville fut dévastée. La plupart de ses habitants furent en direction de Middelheim dans l'espoir d'y trouver quelque refuge. Profitant de leur absence, des maraudes s'emparèrent de la Dravolval afin de prendre possession des richesses de la ville. Ils survécurent en kidnappant les voyageurs qui ont le malheur de s'approcher trop près et les amènent à leur mort.

tristes idées de malapierre. Sous l'influence de celle-ci, les malheureux sont à leur tour concupisus et se voient ainsi contraints de venir grande heure effroyables rages. Un regard n'est certainement pas conseillé aux personnages qui cherchent à se rapprocher, mais il se peut que certains n'aient pas d'autre choix que d'y faire un tour. Les PJ peuvent effectuer un test de Conscience (résultats simplifiés) Difficile (1-20) ou un test de Conscience Asses difficile (1-40) pour déterminer s'ils sont au courant de l'histoire d'Untergard et des dangers qui les y attendent.

## Rencontres dans la Drakwald

La Drakwald est aussi dangereuse que sa sorcière et inquiétante apparence le laisse penser. Tout séjour prolongé à l'ombre de ses augustes arbres ne manquera pas d'attirer les PJ au contact de toutes sortes de créatures terrifiantes, dont la plupart ne demandent pas mieux que de faire des passagers leur prochain repas. Hommes-léons et mutants mis à part, la Drakwald abrite nombre de géoliches, de brigands ainsi que quelques bandes d'hommes d'armes à la solde de Boris Tröbinger parvenant la forêt à la recherche des horromochètes et des traces de leur corruption. On y trouve par ailleurs une multitude de villages éparpillés et de petites échoppes (entre autres), ainsi que des stations, des moribonds et des gnomes de hard. C'est une étrange forêt qui met les nerfs des personnages à rude épreuve, où chaque poche d'ombes peut dissimuler un danger mortel.

Les PJ feront certainement de nombreuses rencontres lors de leur traversée de la Drakwald. La nature et la fréquence de ces rencontres dépendent entièrement de vous, mais vous pouvez vous donner pour règle que la probabilité d'une rencontre augmente de 5 % chaque jour et que si certains ont fait une rencontre, ils ont 50 % de chances d'en faire une seconde ou même trois ; le jour suivant, les chances retombent à 5 %, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi décider de déclarer des incidents quand bon vous semble. Quel qu'il en soit, servez-vous de la **Table 5-1 : Rencontres dans la Drakwald** plutôt que de passer votre temps le cas échu dans vos livres afin de trouver un événement adapté (la place faisant défaut, la table se réfère malgré tout à d'autres livres issus de la gamme RMM). Si jamais vous ne possédez pas le livre en question, effectuez un nouveau jet sur cette même table ou choisissez le résultat qui vous convient.

### Cadavres

Les personnages trouvent les PJ-1 cadavres dans un état de dévotion position assez possible aux branches des arbres. Ils sont enfouis et certains ont été picorés par les corvidons. Ceux dont les pieds atteignent presque le sol présentent des marques de blessures dues à divers trougers. Les victimes ont été dépossédés de tout objet et de les assaillants n'ont pas eu le temps d'organiser les braves et les enfants. Si les personnages restent sur place plus d'une minute, ils déclenchent automatiquement une nouvelle rencontre. Faites un jet sur la **Table 5-1 (Rencontres dans la Drakwald)** et ignorez tout résultat situé entre 01 et 19.

### Troll

Un troll s'est emparé de ce coin de forêt et en a fait sa demeure. Il y signe une étrange odeur de vent, de pourriture et d'excréments. Le regard du troll se trouve au centre d'une clairière, dans laquelle s'élève à progressivement entouré suffisamment de carcasses et d'un petit lac d'eau un peu acrochilleux. Il y a 80 % de chances que le troll soit un troll de Chass.

### Clairière

Après avoir réussi un test de Perception, les PJ trouvent une petite clairière dissimulée derrière de grands arbres et un épais rideau de

## UTILISER CE CHAPITRE SEPARÉMENT

Ce chapitre des *Atles de l'Épée* peut tout à fait faire office d'interface indépendante. Vous pouvez l'inclure dans à peu près n'importe quelle campagne. Peut-être que de mettre les PJ sur la piste de Tobias, ceux-ci peuvent par exemple se rendre à la villa Hahn après avoir entendu des rumeurs faisant état d'un manoir hanté. Vous pouvez aussi mettre vos joueurs sur la piste d'aventuriers disparus ou, plus simplement, vous arranger pour que les joueurs découvrent la villa alors qu'ils sont en route vers d'autres aventures.

La bataille finale, qui se déroule dans le Temple de la Peine, peut être modifiée afin de mieux s'intégrer dans votre partie. Karl devrait alors un enfant innocent de Kriehelberg prêter à leur en sacrifice aux Dieux Nordens, que les PJ se mettent en quête de sauver et de ramener sain et sauf au village. Sophia et les lébistes peuvent être punis et simplement supprimez au lieu d'apparaître au moment de la bataille finale afin d'éviter la sale à de nouvelles rencontres. Les PJ seront très certainement contents d'apprendre de quelle façon des temples en sont venus à intervenir au cours d'un rituel sans par des services de Chass.

## TABLE 5-1: RENCONTRES DANS LA DRAKWALD

Jet	Rencontre	Source
01-10	Cadavres	-
11-15	Troll	Bestiaire des Vieux Mondes page 111
16-25	Clairière	-
26-50	Indes	RMM page 227, Bestiaire des Vieux Mondes page 94
51-66	Bandes	RMM page 241
67-68	Pierre des hardes	-
69-90	Mutants	RMM page 228, Bestiaire des Vieux Mondes page 105, Le Tome de la Corruption page 25
91-99	Horromochètes	RMM page 227, Bestiaire des Vieux Mondes page 98, Le Tome de la Corruption page 101
00-01	Mutants	RMM page 228, Bestiaire des Vieux Mondes page 105, Le Tome de la Corruption page 25
02-75	Chasseurs	CE pages 125 et 126
76-80	Raines	-
81-85	Ompes	RMM page 228, Bestiaire des Vieux Mondes page 104
86-93	Hommes de Tröbinger	CE page 126
94-00	Faites deux jets additionnels sur cette table et ignorez ce résultat.	

végétation. Le tapin de verdure de la clairière est baigné de lumière brilla peut être la lumière de la lune si vous voulez jouer cette rencontre de nuit. Il s'y trouve quelques pierres dispersées, mais c'est à peu près tout. Un examen attentif de la zone peut le vous convaincre d'observer à une découverte importante. Chaque degré de réussite obtenu lors d'un test de Fouille Asses difficile (1-100) permet de découvrir les choses suivantes : un liche hanté, un cor de chasse R4, un quartier de viande hachée, un tas d'excréments.



passer, un arbre lumineux, d'étranges signes gravés sur l'un des arbres, une vieille sautoie ou des brédes débrisées. Dans certaines chambres (20 % d'entre elles environ) les PJ peuvent trouver des sorts de bruchons évanouissant directement dans le sol, ou que leur révéler un sort de **Paillé Daffille** (100). Dans le bruchon rouge de niveau au nord de **Pierre Asen difficile** (100), mais vous pouvez ajouter la difficulté pour révéler le fait que celui-ci a pu être récemment manipulé ou qu'il n'a pas servi depuis longtemps. Ces bruchons recouvrent des cristaux dans lesquels s'accumule un peu d'eau : il y a un certain temps de cela, quand les **Middleheimers** exerçaient un meilleur contrôle sur la **Dreadwalk**, les chasseurs créaient ces petits trous dans le sol pour récolter l'eau de pluie et bénéficier ainsi de points d'approvisionnement pour leurs outas.

### Gobelins

Une bande de gobelins a préparé une embuscade dans ou près de la forêt. Ils ont conduit les arbres d'embrûments dans l'espoir d'attirer une proie quelconque. Quand les PJ s'approchent du site, les gobelins déclenchent une volée de flèches en direction des personnages. Prévenir deux gobelins pour chaque PJ et ajouter-en un pour chaque PNJ les accompagnant. Il y a 10 % de chances que la bande de gobelins soit menée par un orque (voir **Orques** dans **RJMM** page 128, **Bestiaire de Vieux Monde** page 104).

### Bandits

Un groupe de bandits sans pitié parcourt les terres étendues de forêt à la recherche de voyageurs dignes. Les bandits se percent le torse (et même, éventuellement plus tard) les PJ. Il y a deux ou six ou un bandit par PJ et un bandit pour chaque point de PNJ. Ils peuvent également être en train d'attaquer un autre groupe de voyageurs lire qui constitue une excuse parfaite pour introduire un nouveau PJ dans le groupe. Enfin, il est tout à fait possible qu'ils soient convaincus en train de se débattre contre l'une des créatures redoutées dans la **Dreadwalk**.

### Pierre de harde

Une grande pierre maudite jaillit du parcour incertain comme une montagne dont passait. Des notes de bois rutilant sont encore présents à sa base. Des bœs, des jantes, des fragments d'armure et des armes brisées sont étalés au milieu des restes de bois. La pierre est couverte de saie, mais un peu de mousse a poussé autour du sommet. Les PJ qui décident d'inspecter la pierre trouvent une multitude de petits signes gravés à même sa surface que les personnages dotés de **Largue flaque des bêtes** reconnaissent comme étant des notes d'**Hommes-bêtes**, des prières aux **Présences de la Ruine** et d'**Objets maléficiels**. Il y a 10 % de chances pour qu'un diabolon se cache dans les passages (**RJMM** page 227) ou observent les joueurs. Si tel est le cas, il est tout à fait possible qu'il ait été placé là afin d'épier les PJ pour le compte de **Ruprecht** ou de tout autre agent du Chaos, à votre convenance.

Un sort de **Paillé Asen difficile** (1-10) permet aux joueurs de trouver 2000 pièces, une arme de qualité supérieure (+10 au total de CC) ou suffisamment de provisions pour 100 jours supplémentaires. D'autres objets peuvent être trouvés de cette façon, en particulier si vos joueurs ont besoin d'un objet quelconque pour justifier leur chargeuse de carilles.

### Mutants

Une bande de mutants fait ce qu'elle peut pour survivre dans cette forêt. Les étranges mutations dont ils sont affligés vont d'altérations cosmétiques à de profondes modifications physiologiques. Il devient y avoir trois mutants pour chaque PJ et un autre par PNJ présent. Ne possédant à peu près rien, ils attaquent les PJ mais par l'espoir de se procurer de l'eau et de la nourriture plutôt que par malice (quoique cela puisse être aussi une des raisons de leur hostilité). Les caractéristiques de **Mutant** qui se trouvent dans **RJMM** et dans le **Bestiaire de Vieux Monde** devraient suffire aux

besoins de cette rencontre, mais si vous vous sentez plus créatif, réfléchissez pas à générer des mutants à l'aide des tables qui se trouvent dans **Le Livre de la Corruption** (pages 80 et 81). Vous ne le regretterez pas. Voir, justement, par exemple...

### Hommes-bêtes

Les maudits hommes-bêtes sont les créatures les plus courantes dans la **Dreadwalk**. À vrai dire, ce n'est qu'une question de temps avant que les PJ finissent par traverser leurs territoires. Si vous utilisez **RJMM**, prévoyez un homme-bête pour chaque PJ. Si vous utilisez le **Bestiaire de Vieux Monde**, faites apparaître un jeu par joueur et ajoutez un bastingue par tranche de trois PJ. Enfin, si vous utilisez **Le Livre de la Corruption**, procédez comme vous le faites avec le **Bestiaire de Vieux Monde**, mais profitez-en pour rendre votre monde d'**Hommes-bêtes** encore plus habitable et terrifiant (voir **Le Livre de la Corruption** page 104).

### Chasseurs

Un groupe de trois chasseurs émerge des arbres. Ils sont en train de chasser le cochon sauvage, le faisan et le corb. Ils sont tout à fait surpris (et même un peu inquiets) de trouver un groupe de voyageurs et lors des rencontres. Si le groupe s'est perdu, laissez leur indiquer la direction de **Kirtchobal** si les des joueurs réussit un sort de **Charisme**. Deux degrés de réussite ou plus permettent à connaissance les chasseurs d'aider les PJ, ceux-ci déclenchent d'accommoder les joueurs pendant un jour, plus un jour pour chaque tranche de deux degrés de réussite supplémentaires. Tant que les chasseurs sont à leurs côtés, les PJ voyagent deux fois plus vite et réalisent leurs chances de base de faire une rencontre à 2 %.

### Anden, Rupert et Trent Chasseurs humains

Ces trois hommes sont des chasseurs et trappeurs redoutés. Ils sont relativement à l'aise dans la **Dreadwalk**, ayant appris à éviter ses



piers habitants. Andes a des yeux verts et des cheveux d'un noir vil. Rapert et Trent ont tous deux des cheveux bruns et des yeux bleus.

Points de Poë : 1

Caractéristiques								
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc	
34	45	36 (35)	45 (40)	47	51	52	26	

**Compétences :** Alphabets secrets (Indes) (Int), Braconnage (Ag), Camouflage (Soc), Connaissance générale (Empire) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Fausse (Int), Langue (Vikings) (Int), Perception (Int), Potage (Int), Savoir (Int)  
**Tablets :** Camouflage rural, Dur à cuire, Maltrise (ex long), Rechargement rapide, Réserves éolée, Résistance accrue

**Combat**

**Attaque :** 1, **Mouvement :** 4, **Points de Blessures :** 14  
**Armes (Nigire) :** armure de cuir complète (litt 1, bras 1, corps 1, jambes 1)  
**Armes :** arme à une main (ache) (IdH+5), arc long et 10 flèches (IdH+5 ; portée 30/50 ; rechargement gratuit, perforant)

**Dotation**

Les chasseurs portent tous des habits de cuir simple et des capes longues. Ils portent leurs arcs et leurs carquois à l'épaule et possèdent des sacs à dos dans lesquels ils transportent des vivres, des provisions et des décoctions anti-venin ainsi que de quoi alimenter des machines.

## Ruines

La Drakwald est parsemée des ruines labrées par ceux qui crurent possible habiter leur domicile à l'ombre des frondaisons de cette sinistre forêt. Il ne reste généralement plus grand-chose qui atteste du passage des cultures humaines quelques pans de murs effondrés, la carcasse d'une maison abandonnée, des débris de statues, des colonnes de style caryatéide qui laissent les effis après avoir abandonné leurs arcs-poutres, ou bien la reconstruction d'une gigantesque salle dont le corps a été construit il y a bien longtemps de cela. Les ruines ne sont pas toujours séparées d'habitations. Si jamais vous obtenez ce résultat, effectuez un nouveau jet, et ajoutez des bandits, des gobelins, des orques ou des mutants à cette succession. Si vous obtenez à l'importe quel autre résultat, les ruines sont inhabitées et peuvent servir de refuge aux PJ pour la nuit.

## Orques

Une meute d'orques assaillit de sang est en marche, en quête de destruction et de mort. Les orques attaquent tout ce qui croise leur chemin. Prévoez un orque pour chaque PJ et chaque PNJ.

## Hommes de Todbringor

Boris Todbringor emploie de nombreux hommes afin de purger la forêt de la présence du Chaos. Les PJ rencontrent une douzaine de chevaliers Panthères qui appartiennent à différents foyers d'origine ou simplement d'être les autres. Ils ne sont pas particulièrement connus, la plupart des gens passant les journées sauvages de la Drakwald dans un général occupé à quelque mauvaise affaire. Cela dit, les joueurs qui tentent de leur expliquer leur mission et qui réussissent un test de Charisme Asses difficile (4-10) parviennent à les convaincre de leur bonne foi. Si l'événement se passe sur le PJ, ce test devient Facile (+20). En outre, les chevaliers arrivent alors les joueurs qu'une épée de prestige s'est élevée à Mithrandir et leur recommandent d'éviter de passer en ville. Si en revanche les personnages ne parviennent pas à convaincre les chevaliers, ils sont placés aux ordres. Si les PJ résistent à l'interrogation, les chevaliers se battent jusqu'à ce que cinq d'entre eux soient

mis hors de combat. Après avoir effectué une retraite, ils répandent la nouvelle et donnent la description des PJ à Mithrandir, déclarant qu'ils sont des agents du Chaos, la nature cause une pénalité de -20 à tous les tests de Stabilité effectués dans les zones habitées de la région jusqu'à la fin de ce chapitre. Si les PJ déclinent au contraire de se rendre, ils sont escortés jusqu'à un campement qui se trouve à quinze kilomètres au nord de leur position actuelle, où ils occupent tranquillement à peu près deux semaines jusqu'à ce que leur employeur soit mis au courant de leur situation et intervienne pour les tirer d'affaire. L'impact de cet incident sur le reste du chapitre dépend entièrement de vous.

## Chevaliers Panthères

### Chevaliers Panthères humains (ex-Ecuyers)

Les chevaliers Panthères se distinguent en portant de hautes crêtes d'hermine-bézo, qu'ils accrochent au moment de leurs assauts et par les poses tactiques de prédatation féline qui inspirent le style de leurs destriers. Ils ne marchent pas la machine livrée, étant habitués à côtoyer les plus féroces de Vieux Morak. Ils sont d'une loyauté sans faille envers le Graf Boris Todbringor et s'habitueront pas à changer leurs vœux pour protéger Mithrandir.

Points de Poë : 3

Caractéristiques								
CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soc	
62	52	47 (40)	45 (40)	50 (40)	54	50	36	

**Compétences :** Chariote (Soc), Commandement (Soc), Camouflage (Soc), Connaissances académiques (général) (Intelligence), Stratégie/tactique (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Dressage (Soc +10), Équitation (Ag +10), Empire (Ag +10), Langage secret (langage de bataille) (Int), Langue (Mithrandir) (Int), Langue (Vikings) (Int +20), Perception (Int), Sages des animaux (Int)

**Tablets :** Corps précis, Corps puissant, Dur à cuire, Étiquette, Guerrier nat, Maltrise (armes de cavalerie), Sang-froid

**Combat**

**Attaque :** 2, **Mouvement :** 3 (4), **Points de Blessures :** 18

**Armes (Gourde) :** armure de plaques complète (litt 5, bras 5, corps 5, jambes 5)

**Armes :** arme à une main (IdH+5 ; valeur de critique +1), épée à deux mains, perforante, rapide, bouclier (IdH+5 ; aptitude)

**Dotation**

Les chevaliers Panthères chevauchent de puissants destriers reconstruits d'une bête complète. Ils voyagent avec tout ce qu'il leur faut pour survivre dans la forêt : un sac, nourriture, tentes, de quoi récupérer des chevaux.

## Dépeindre la Drakwald

Ne vous sentez surtout pas obligé de décrire chaque moment qui passera sur vos terres dans la Drakwald pendant leur voyage vers Mithrandir. Ceci serait probablement plus effrayant que plonger vos joueurs dans un profond coma ou les amener à se frapper la tête sur la table de bois épaisse jusqu'à ce que vous consentiez à leur sauver l'existence. Écrivez plutôt de leur contour le péripète en l'instant que sur les moments remarquables et sur les étranges choses dont ils sont témoins dans la Drakwald. Faites un score que vos descriptions laissent toujours la porte ouverte à une intervention des joueurs s'ils décident de s'intéresser de plus près aux lieux et événements que vous décrivez. Les opportunités ne manquent pas dans la Drakwald ; chaque habitation abandonnée, chaque partie de la forêt peut devenir une occasion de se perdre ou de vivre de fabuleuses aventures. N'hésitez donc pas à peindre le paysage féodal qui recèle cette partie de l'histoire pour vous et vos joueurs.

# KIETCHDORF

**A** trois jours de marche de Hahnhof, les joueurs passent non loin d'un petit village du nom de Kietchdorf. Après trois heures semées de marche épuisante et de variations incessantes, les personnages s'arrêtent très certainement sur le cratère de silence à la perspective d'un repas chaud et d'un bon lit. Mais après s'approcher du bâtiment, les arbres laissent peu à peu place à des maisons et des fermes entourées de petits champs.

Les villageois qui ont fui les lieux lors de la Grande Invasion du Chaos pour se réfugier à l'Est à Middelheim ont pu peine commencer à revenir chez eux. Nombre de bâtiments portent les traces d'un abandon prolongé, comme en témoignent les pierres et faïences hâtivement condensées par des planches de bois et les toits dans le chaos des toits. En dépit du triste état des lieux, les habitants ont entrepris de remettre leurs demeures en état et de reprendre le cours normal de leur existence. Le village serait antérieur de point de vue aux voyageurs affamés de Waldsberg à Middelheim mais les difficultés rencontrées par le village ont entraîné une chaîne lente de visiteurs et curieux tout d'abord, puis l'objet d'une suspicion accrue et de questions abruptes.

Mais derrière les efforts des habitants pour réhabiliter leur village et lui rendre un peu de vie, une menace invisible pèse. Le phoque avait soulevé leurs botaniques et acceptait à nouveau des offertes dans leurs tavernes et auberges. La vie avait presque presque retrouvé son cours normal au grand étonnement des habitants de Kietchdorf. Mais la maladie visitait le village.

Personne ne savait dès l'été ce venait ce fléau. Certains pensent que la terre a été souillée par la présence des hommes-bêtes. D'autres croient les hommes-rats à voix basse. Certains accusent même leurs voisins d'être au service de Grandpère Norgle. La plupart des habitants sont fort malades et rien de ce que les villageois ont tenté n'a pu apaiser ou soulager l'épidémie. Après que divers guérisseurs s'y soient essayés sans succès, les habitants ont dépêché une délégation à Middelheim dans l'espoir que les sages de Shalva viennent soulager leurs souffrances. Ils savent qu'ils n'ont que peu de chances de succès de l'aide mais ils s'accrochent néanmoins à cet espoir afin de combattre le désespoir qui menace de les submerger.

## Entrer dans la ville

Les PJ ne trouvent qu'un nombre limité de villageois dans les rues lorsqu'ils pénètrent dans Kietchdorf et ceux qu'ils rencontrent ont un teint pâle et malade. Certains ne peuvent pas s'élever de la terre tandis que d'autres sont couverts de pustules et de lésions. Les rares habitants qui paraissent en bonne santé semblent faire de leur mieux pour aider les malades ou pour faire le travail que ces derniers ne peuvent plus accomplir.

En fonction de ce qu'il est arrivé jusqu'à à votre groupe, il est possible que des officiers aient été perdus pour servir la population des crises imputés aux PJ. Si tel est le cas, ils n'auront besoin de prendre aucune précaution particulière; les habitants vivront tel contact avec eux tant qu'ils le pourront. Les PJ subissent de toute façon un malus de -10 à tous leurs tests de Socialité.

Il n'y a véritablement que trois commerces ouverts au moment où les PJ débarquent: le magasin vendant les provisions générales, le marchand forain et la taverne.

### Le Hardi Voyageur

Le magasin du village est installé dans une maison de taille modeste au fronton triangulaire. Une charrette juché sur l'un des versants du toit et un poivrier abrite le porte principale. Les fenêtres basses permettent d'obtenir un aperçu de l'intérieur depuis le

rue, qui est arrangé à la façon de s'épave quel autre magasin généraliste. Sur la façade, les PJ aperçoivent une peinture représentant deux animaux représentant un voyageur affamé en marche, un sac passé par-dessus son épaule.

Le Hardi Voyageur est tenu par Un Ghém, un homme âgé qui pourtant ne montre aucun signe de maladie. Il est petit quelque légèrement bossu. Il a quelques biens d'ordinaire générale en quantité limitée mais il ne dispose d'aucune réserve précieuse. Les pots sont légèrement inférieurs à la moyenne en raison de la faible demande tout ce qu'il vend bénéficie d'une élévation de 20 %. Il a un peu grand-chose à appeler; son PJ si creux d'habitude de l'intérieur au sujet de l'épidémie. S'ils insistent un peu, il leur consentira d'être parler à Gerhard Dietrich, qui se trouve à l'Assommoir. Les PJ peuvent lui poser des questions au sujet d'Arnel (voir **Amoureux** pour plus de détail à ce sujet).

### Le Bois et le Marteau

Timo Backer, un homme plongé dans un état d'abandon à peu près constant, est le patron de la forge du village, *Le Bois et le Marteau*. Le boutique est située à l'air libre et n'est abritée que par un toit qui soutient deux poutres de bois disposés du part et d'autre. La forge qui se trouve au centre brûle à feu doux, mais personne ne semble être là pour s'en servir. Un test de **Perception Assis Facile** (+10) permet aux joueurs d'apercevoir un homme assis sur un tabouret, le regard perdu sur l'horizon. Son camouflage - de suite et son absence presque totale de mouvement le rendent quelque peu difficile à repérer immédiatement.

La maison de l'artisan se trouve à l'arrière. C'est une petite maison, sobre et pittoresque. Les fenêtres ont toutes été brisées et l'on peut y voir les traces d'un incendie.

Les personnages qui parviennent à repérer le forgeron le threat de se heurter quelque peu rudement. Il évacue immédiatement et fronce les rides sur son tablier. Il parle en murmure, ce qui le rend quelque peu difficile à comprendre. Il peut révéler le phoque des objets simples mais il ne dispose pas des matériaux nécessaires pour forger quoi que ce soit de neuf.

Si les PJ l'interrogent, Backer fait un peu de lumière sur les maux de la ville et afflige. Si l'un des personnages réussit un test de **Charisme**, le forgeron éclate en pleurs, de grosses larmes coulant sur ses joues... Les hommes-bêtes ont pris ma femme et mon petit. Ils m'ont jeté à l'eau sans pitié. J'ai peur qu'il n'ait survécu - ou l'aurait-il avant de leur fournir une description détaillée de ce qui... Si les joueurs sont touchés sur des corps dans le **Hydrostat**, un test d'**Intelligence** révèle leur géométrie de se rappeler des détails correspondant à la description que vient de leur faire Backer. Si creux d'habitude d'un feu part au long, isolé et pond quelques heures après le combat de la nuit.

### L'Assommoir

L'assommoir est le seule taverne où les regards sont attirés jusqu'à Gerhard Dietrich au à recevoir les portes haute de miroir. Elle fait également office de mairie. A l'intérieur, des chaises et des tables sont disposées sur toute la longueur de la pièce, occupé le long du mur jusqu'en adossé le comptoir. À leur arrivée, les PJ trouvent trois hommes assis à deux d'entre eux, Gerhard Dietrich et Lukas Schmidt, occupent des tables séparées. Le troisième, Niklas Petersen, se tient derrière le comptoir. Si les PJ demandent à voir Gerhard, celui-ci se tourne vers eux et leur propose de s'asseoir à sa table. Gerhard Dietrich a déjà servi une bonne cinquantaine d'années et semble avoir connu tous les de misère et de male chance.

Gerhard donne volontiers son opinion sur n'importe quel sujet. D'après lui, les difficultés récentes de la ville sont dues aux hommes-bêtes. Il pense que des choses inconnues, des actions



de la récente guerre, continuent d'exercer une influence corruptrice sur la région. Il est aussi convenu que certains des habitants soient assignés aux tâches suivantes.

Les PJ ont toujours l'option de revenir à l'Antonomase si jamais ils souhaitent de nouvelles informations. S'ils posent des questions au sujet de Ruprecht Hahn, Gerhard leur parle d'un cousin situé à la périphérie de Wolfenburg appartenant à un certain Lucius Hahn, mais il ne sait pas si Ruprecht y a jamais vécu. Si les PJ lui posent des questions à propos d'Ansel, celui-ci leur dira qu'il vivait avec ses grands-parents à Rabehoff, à la périphérie de la ville. Très mécontentement d'Ansel, Gerhard est scabellé par des sanglots qui le rendent incapable de parler; des larmes se forment au coin de ses yeux et il se leur dit rien au sujet de l'histoire. Son silence est dû à la récente disparition de son fils aîné, Johann. Une fois que les PJ arrivent à la fin de leur questionnement et qu'ils se veulent pour partir, Gerhard fait par leur dire les choses suivantes :

*« Ha les questions que vous posez et vos autres questions, vous avez dû voir que mal de pays. Mon fils a disparu il y a deux quatre mois. Une nuit, il a disparu d'un coup, comme ça, ferait que ce soit les satellites qui l'ont pris. Peut-être que vous pourriez savoir les yeux et voir et vous me le retourneriez ? Je sais qu'il a peu d'histoire, mais ça vaut le coup d'essayer. »*

Si le groupe décide de demander l'assistance, celui-ci laisse sa tête et ajoute : « Je comprends. Les temps sont rudes et je comprends que vous ne puissiez pas acheter mes services au coin. » Si les PJ acceptent ce lui ditent qu'ils l'ont en qu'ils peuvent pour retrouver son fils, Gerhard leur dit : « Merci ! Il s'appelle Johann et il a dix-huit ans. Il parle fort bien encore un ancien français et il a même écrit. Je ne lui fais rien savoir de ce que. » Il leur montre alors une baguette qu'il pose à la table droite. Celle-ci est de facture plutôt médiocre et représente de toute évidence une tentative maladroite

pour se confier au vague sentiment d'importance. Quel qu'il en soit, Johann Dietrich n'a pas été capturé par des satelles. C'est en fait le grand père du Temple de la Foie.

### Rumeurs

Les PJ peuvent passer le temps d'interroger d'autres villageois tant qu'ils sont à Rabehoff. S'ils préfèrent aller le jour à passer la direction de Rabehoff, ils auront cependant l'opportunité d'interroger les quelques voyageurs qu'ils croisent en chemin pendant les trois derniers jours de leur séjour. Personne ne sait véritablement quoi que ce soit au sujet de la tentative éphémère qui s'est à Rabehoff, mais ils peuvent en revanche leur fournir des informations sur Ansel et Ruprecht (mais il est possible qu'ils ne sachent pas qui est ce dernier). Si les PJ posent des questions au sujet de Ruprecht ou d'Ansel, faites leur effectuer un test de Commerce/Traffic (4-50) et considérez la table 5-2: Tests de Commerce. Ce qu'ils apprennent dépend de leur degré de réussite. Les personnes que les PJ interrogent ne peuvent fournir de réponse qu'un sujet d'un ou deux personnes. Si les PJ posent des questions au sujet de Tobias, ils se rendent rapidement compte que personne n'a jamais parlé de lui que ce soit de ce coin. S'ils s'intéressent à la récente disparition d'un voyageur accompagné d'un petit garçon, un test de Commerce/Traffic (4-50) leur apprend les choses suivantes :

*« Vous savez, malheureusement que vous m'avez parlé, je me souviens d'avoir eu un homme accompagné avec un jeune garçon. Mais malheureusement que le garçon portait une robe de couleur en quelque chose qui fut remarquée de loin. Son accompagnateur avait l'air vraiment nerveux et il se tenait toujours entre nous et le garçon, alors on pouvait pas vraiment voir à quel il ressemblait. »*

## 5-2: TESTS DE COMMÉPAGE

### Rumeurs au sujet d'Ansel Vorman

Degré de réussite	Rumeur
0	<i>« Ansel Vorman ? Je crois qu'une famille de ce nom résidait à Rabehoff. Mais j'imagine qu'il n'est plus là. L'a plus d'aller, super ? La ville, elle a disparu. »</i>
1	<i>« Je me souviens une famille Vorman qui vivait à Rabehoff, à l'extrémité nord de la ville. Ils vivaient dans une chambre à son étage, les petits appartements. Évidemment, malheureusement que je suis ce qui est arrivé à cette ville, je ne suis pas sûr qu'ils aient été et observés que ça. »</i>
2	<i>« Malheureusement que vous m'en parlez, je serais prêt à jurer que j'ai vu quelque-les voler dans les passages de la maison des Vorman alors que je revenais de Scherzhach après avoir fait mes affaires. »</i>
3+	<i>« J'ai eu une femme qui portait des habits bizarres sortie de la maison des Vorman. Elle était accompagnée. »</i>

### Rumeurs au sujet de Ruprecht Hahn

Degré de réussite	Rumeur
0	<i>« Ruprecht ? Vous parlez peut-être d'un des fils de Lucius. Je pense pas qu'il est né ici, mais le bougre s'en donne certainement l'air. »</i>
1	<i>« La villa Hahn est une merveilleusement construite par Lucius Hahn pour y faire vivre sa famille. Je suis sûr et j'insiste à savoir à ce qui s'est passé à Wolfenburg. »</i>
2	<i>« La ville Hahn se trouve à un peu plus de six kilomètres à l'ouest de la route menant à Wolfenburg. Il n'y est jamais pas mal de deux étrangers ces derniers temps, alors les habitants de cette ville peuvent être de les-les approcher. »</i>
3+	<i>« La ville Hahn est devenue depuis qu'il n'y a des gens de Lucius est devenue, fin et a commencé faire sa famille. »</i>



## QUE SE PASSÉ-T-IL, AU JUSTE ?

Ce sont en fait les cultistes de Nurgle qui sont à l'origine des problèmes de Kischelhof. Suite à la dissolution de la nation lors de la Grande Invasion, les cultistes se sont montrés de plus en plus ambitieux et créatifs, allant presque jusqu'à opérer un grand tour. Leur dernière tentative pour faire passer Kischelhof sous le coup de leur invasion maline est peut-être la plus ignoble : ceux-ci ont entrepris de contournier les observés d'eau du village en se servant des fluides pollués sur un pontonnet qui les gardent en captivité. Une fois sa révolte mise à exécution, il s'installa dans le village dès la nuit tombée afin de contournier les points. Ils espèrent que les habitants finiront par se tourner vers les dieux du Chaos afin de soulager leurs malheurs. Si les messages qu'ils ont envoyés à Makhlorheim ne arrivent pas avec les bonnes nouvelles, il est tout à fait possible qu'une telle chose se produise.

## VORMANHAUS

Comme tant d'autres, la ville de Kischelhof a été presque entièrement détruite lors de la Grande Invasion du Chaos. La plupart des bâtiments et des maisons ont été brûlés et rasés et les murs structures ayant survécu ont vu leurs portes et fenêtres condamnées. De temps à autre, les PJ trouvent un large « X » peint en jaune sur les portes, les reconnaissant alors une façon d'identifier les maisons frappées par la peste. Des vagabonds et des chiffonniers fouillent les débris et inspectent les cabinets dans l'espoir d'y trouver quelques objets de valeur. Ils s'efforcent en courant dès que les PJ s'approchent de trop près. Les parois des routes ont été restaurées et le sol a subi des ravages dans il ne se constitue pas de sable. Les PJ doivent passer par la place centrale avant de pouvoir atteindre la maison des Vorman.

La structure a miraculeusement survécu à la guerre. Dotée d'un étage et moderne d'apparence, c'est certainement un lieu tout à fait idéalique à l'époque où la ville était prospère. À présent, le toit et une bonne partie du premier étage ont disparu, les portes et fenêtres ont été condamnées, les murs sont décolorés et le jardin n'est plus qu'un quartier désolé de mauvaises herbes. Les planches qui condamnèrent la porte de la maison ont été arrachées et jetées à terre dans le désordre le plus complet. La porte est encore grande ouverte.

L'intérieur de la maison est parfaitement vide. Tout ce qu'elle abritait a depuis longtemps été emporté par les propriétaires ou soldé par deux pillards. Le sol est recouvert d'éclats de bois brisé et de pierres noires suite à l'écrasement d'une partie du premier étage, marqué en quelques points d'écroulis. Les lieux sont tapissés d'une épaisse couche de saie et de poussière et une odeur nauséabonde imprègne toute la maison. Par moments, celle-ci est assez forte pour causer un haut-le-cœur aux PJ.

Un test **Asses facile** (+10) de **Pisage** ou de **Perception** révèle la présence de traces de pas dans les débris situés de la porte de devant à la case, qui se trouve à l'intérieur de la maison. Un test **difficile** (+20) de **Pisage** ou de **Perception** permet aux PJ de remarquer que les traces de pas appartiennent à plus de deux individus. Ce sont en fait des traces laissées par Tobias, Karl et les habitants.

Si un des PJ se sent le cœur d'aller inspecter le premier étage, il trouve le plancher ensablé et sur le point de s'effondrer. Il y a 15 % de chances par pourcentage présent au premier étage pour que celui-ci s'écroule instantanément sur tout ce qui se trouve sur ce étage. Si jamais le plancher s'effondre, les PJ pèsent dans la chute avant leur mortalité récompensée par 1d10+1 points de dégâts. Sinon, il n'y a rien d'important au premier étage.

Si les PJ ont encore à l'esprit le journal d'Arnold, ils souhaitent très certainement se rendre dans la case de la maison. À leur entrée, ils sont immédiatement assaillis par une odeur pestiférante. La spectacle qui les attend est plus horrible encore : les murs et le sol sont couverts de sang séché, des escouffes d'os et de petits quartiers de chair éparpillés consciencieusement répandus au sol comme une débaucherie. Il s'agit en fait des derniers vestiges d'Emmalise, la bien-aimée d'Arnold. Les PJ doivent réussir un test de **Force Mentale Asses facile** (+10) sous peine de devoir immédiatement quitter les lieux. Tout joueur ayant réussi le test peut ensuite

effectuer un test de **Perception Très facile** (+50), afin de retrouver la trace laissée au sol par le **Coffre de l'Inajournable** égaré.

Un groupe de cultistes de la Maladie Éternelle invade les lieux pendant que les PJ préparent à leur inspection de la cave. Ceux-ci visitent clandestinement les bois autour de la maison et, à moitié que les joueurs aient explicitement demandé à inspecter les environs, ils ont donc l'avantage de la surprise. Si un cultiste des PJ est tenté de s'approcher qu'ils n'aient pas saisi, la confrontation avec les cultistes peut avoir lieu avant leur inspection de la maison. Les cultistes ont été dépêchés par Tobias dans l'espoir de leur ou de réveiller les PJ. Il y a un cultiste par PJ plus un par PJ. Si des personnages terribles se sont enfuis de la cave, ceux-ci tombent sur à son avec des serviteurs de Nurgle près à les décoller. Il faudra ensuite un round complet à ses commandés pour être rejointes.

Si un joueur le manque de place à l'intérieur de la chambre, tout personnage employant une arme à deux mains ou une arme de jet subit une pénalité de -10 sur les tests qui s'y rapportent. En outre, les débris qui jonchent le sol rendent tout mouvement ardu, réduisant la vitesse à laquelle pourrait se déplacer les combattants. Une caractéristique de Mouvement est réduite de moitié. Enfin, chaque combattant doit effectuer un test d'**Agilité Facile** (+10) au début de chaque round. Un échec de dix points ou moins signifie que le combattant a trébuché et perd une demi-action pour ce round. Si le test est raté par une marge supérieure, le personnage en question glisse et tombe à terre, perdant une action complète ce round-là.

### Cultistes de la Maladie Éternelle

#### Hors-la-loi mutants, hommes et femmes

Les cultistes auxquels sont confrontés les PJ dans ce chapitre appartiennent à la Maladie Éternelle, un petit culte de Nurgle initié par Haprecht lors de la construction du temple. Une fois la construction du temple enfin achevée, les membres du culte commencent au service de Haprecht, qui se sert d'eux afin de capturer des victimes pour servir de sacrifices lors de ses rituels. Ils jouent son rôle pendant les lieux après la Grande Invasion du Chaos, mais Haprecht a ordonné à quelques-uns d'entre eux de reculer sur place afin de garder le temple, au cas où celui-ci voudrait le nouveau cultiste le site.

Outre les attaques prévues par le scénario, les cultistes peuvent frapper à tout moment vous semblent approprié. Vous pouvez par exemple déclencher une attaque pour punir le manque de discrétion de vos PJ, ou lorsque celui-ci font mine de prendre une direction qui ne vous convient pas. Les cultistes gravitent dans la villa Hahn et parcourent constamment les terres alentours et l'intérieur du manoir dans l'espoir de s'emparer des forces des Héroes blancs qui y résident. Les cultistes devraient se présenter sous la forme de groupes composés à peu près un cultiste par personnage, mais révéler pas à s'opérer en solo en fonction de votre groupe et de l'état dans lequel celui-ci se trouve.

Points de Régle : 4

Caractéristiques

CC	CT	F	P	Ag	Int	PM	Soc
45	58	27 (25)	32 (33)	58	20	40	29

**Compétences :** Alphabet secret (Félicité) (Int), Connaissances générales (Empire) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +80), Équitation (Ag), Escalade (F), Escrime (Ag), Langue (Indo-Étr) (Int), Navigation (F), Perception (Int)

**Talents :** Camouflage (Int), Corps inconstruit, Faible

**Traite :** Mutations, Troubles

**Combat**

**Attaque :** 1, **Mouvements :** 4, **Points de Blessures :** 12

**Armes (légers) :** gilet de cuir (corps) 1

**Armes à main à une main (épée, hache, massé) :** (1d10+2), bouchier (1d10) (spécial), arc et 10 flèches (1d10+3) ; points 24/48 ; renforcement demi-actif

**Défenses**

Les callides ne transportent pas grand-chose hormis leurs armes et armures. Chaque callide a 19 % de chances d'être tué sur lui une petite bourse contenant 1d5-1 pièces et 1d10-1 sous.

**Mutations**

Chaque callide est affligé d'un moins une mutation. Les autres mutants présentent dix mutations ainsi que les modifications de statistiques qui leur sont associées. Si jamais il vous faut plus d'options, n'hésitez pas à consulter tout autre table de mutations à votre disposition (RJSB), de bestiaire du Vieux Monde, de l'États de la Corruption).

**Dés sur table...** choisissez une partie du corps comme les yeux, les mains, les oreilles, ou les poux. Le mutant est couvert de la tête au pied par celles-ci.

**Usage de machete :** un usage de machete suit le mutant partout où il va et des machetes sortent et sortent de sous ses et de sa poche. Tout PJ dans un rayon de deux mètres (une case) de

mutant subit une pénalité de -30 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la glèbe causée par la suite vrombissante.

**Objets d'épaisseur caillée de graisse** se sont accumulés sous la peau du mutant formant des plaques et globes graisseux. Les caractéristiques suivantes du mutant sont modifiées : F 30 (21) ; points de Blessures 15.

**Pigmentation étrange :** la peau du mutant a une teinte bizarre, qui peut aller d'un bleu d'Indonésie à un jaune rappelant l'urine en passant par le vert sautoir.

**Porteur de germe :** le mutant est porteur de la bactérie de Nighlath et tente de la transmettre au PJ. Répétez-vous à la page 158 de RJSB pour de plus amples détails au sujet de cette maladie.

**Pneumonie :** le corps du mutant diffuse une odeur insupportable ressemblant à celle du vomit du lait pourri et du jambon fermenté. Tout PJ dont l'un sens de l'odorat qui se trouve dans le corps souffrira au mutant subit un malus de -5 à tous ses tests de Capacité de Combat.

**Sécheresse accrue :** un immense liquide cornéolé s'écoule des pores de la peau du mutant. Ce mutant ne porte pas d'armures. Si un PJ est aspergé par un mutant affligé par cette mutation, il doit réussir un test d'Agilité sous peine de se voir aspergé par la substance, lui infligeant un point de dégât (épée qui soignent son armure) et son bonus d'Endurance).

**Substance aspergée :** le sang de ce mutant a été remplacé par du pur et de la bile. Tout dégât infligé au mutant entraîne de sévères lésions aux endroits frappés et à sa suite, son corps explose, aspergeant tout ce qui se trouve dans un diamètre de 1d10 x 2 mètres. Ce mutant possède une endurance de 57 (5).

**Vivace :** chaque créature blessée du corps du mutant est recouverte de vermes frémissants. Le mutant gagne 1 point d'Armure sur toutes les zones de son corps.

**Vent cornéolé :** une fois par combat, le mutant peut émettre le contenu de ses entrailles au prix d'une demi-acton, touchant instantanément quiconque se trouve dans la case adjacente. Le vent inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 qui ignore l'Armure. Le jet de vent peut faire l'objet d'une esquive mais ne peut pas être paré.

Chaque fois que les PJ inspectent le cadavre d'un des callides lors de ce chapitre, ils découvrent sur une partie quelconque de leur corps une marque représentant trois cercles en haut d'un angle tréflé une machete. Un pouvoir magique à été employé afin d'éviter d'apporter un tissu des machetes indélébiles dans la chair des callides (voir aussi des machetes page 145). Si jamais le tissu est vué et extrait du corps, il peut être propriété magique.

La fouille des corps des ossements de Vornathans permit aux PJ de trouver une petite note hébreuon rédigée comprenant une description approximative de PJ (voir aide de jeu 156). Quel qu'il en soit, les joueurs ne savent pas-être pas quoi faire maintenant qu'ils ont fait d'importer les livres. Un sergent d'entraînement convaincu de retourner à l'école afin de poser de nouvelles questions aux villageois. Ils devraient être un quel'entendre parler de la villa Hahn (mais pas du temple) et on conclura qu'il s'agit là de leur seule piste.

**Le pont en ruine**

Il faut à peu près une semaine de marche en direction de Welfenburg pour atteindre la villa Hahn. Au troisième jour de leur voyage, les PJ passent non loin d'un pont de pierre ruiné, un vestige des callides saltes lors de la Tempête du Chaos. Celui-ci englobe une rivière faisant un peu moins de vingt mètres de large dans les





vaux s'écoulaient avec lenteur et dont les rives sont bordées de hautes dalgues vertes. La traversée n'est pas particulièrement difficile étant donné le faible débit de la rivière et il y a donc peu de chances que quelqu'un soit emporté par le courant. Le cours d'eau est un véritable paradis d'agents infectieux et qu'on peut en toute la traversée doit réussir un tour d'Endurance sans peine de devenir l'Endormi porteur de la maladie verte (voir §308 page 177).

Si les FJ cherchent un autre moyen de traverser la rivière, ils finissent par trouver un gué à peu près sûr à 1410m d'altitude du pont. Ce passage peut se trouver en secret comme en aval, mais le temps employé à le trouver s'allonge d'un jour à partir du trajet des FJ.

## VILLA HAHN

**A**près avoir parcouru les routes dévotées menant à Wölfling près d'une semaine, les jeunes découvrent une petite piste creusée par les herbes folles menant au domaine délaissé des Hahn. Les FJ peuvent explorer la villa et ses jardins dans l'ordre qui leur convient, même si leur premier réflexe sera très certainement d'aller explorer le manoir. Chaque récit du domaine recèle de secrets menant ou quelque fois en compagnie par le culte du Chaos qui s'empare de ce lieu bien avant le début de la Grande Invasion. Les FJ sont sur le point de découvrir le véritable identité du maître géant qui a orchestré l'endormement de Kati. Les nouvelles ne sont pas bonnes : son inquiétude d'origine que son absence totale de records.

### A. Le portail

La piste s'étend sur environ deux cents mètres et passe au milieu de forêts touffues avant d'aboutir à des portes en fer rouillé soutenant par des murs complètement délabrés. Une plaque de bronze apposée sur l'un des piliers soulignant les portes indique aux FJ qu'ils sont arrivés à la villa Hahn. L'écriture est en picture érot. Les portes se sont progressivement affaiblies et ont sombré sous la force de la magie de leur hauteur. Un test de **Pillage** assez facile (+1d) permet de repérer des traces d'activité récentes aux alentours de la porte. Des traces de sang sur le sol indiquent qu'un loup-chauve ou un cyclope a récemment frisé sa soif, mais celles-ci disparaissent lorsque le chemin boueux laisse place à une petite route grise menant au manoir.

Il ne reste presque rien de la splendeur d'autan du manoir. Les armoires d'Archaos ont disparu cette époque et la villa ne fait pas exception. Bien que le manoir ait été désigné. Les terres ont en revanche été durablement empoisonnées, réalisant ces fertiles contrées à une étrange grasse marécageuse de boue poisseuse et d'eau visqueuse. Le manoir s'est gorgé de cette corruption et ses façades ont à présent perdu toute splendeur, les vives couleurs qui auparavant ont été avec éclat et la couleur gris-bleuâtre étant sur l'écaille qui le recouvre à présent lui donne un aspect maudit. Les fenêtres ont toutes été murées.

Les surfaces jadis qui recouvraient le manoir ont entièrement disparu et laissé place à un champ d'ovales de petites dimensions témoignant de la pourriture qui s'est répandue dans les sols. Là où se trouvaient de magnifiques étendues florissantes il n'y plus que d'effroyables arbustes de mauvaises herbes, de plantes toxiques et d'étranges plantes grimpantes. Des nœuds d'insectes sont partout présents à la recherche d'un carré de chair souple et chaud dans lequel déposer leurs œufs. Où qu'ils aillent, les FJ sont saisis par le son infernal des créatures hochant.

Une épaisse obscurité tombe sur ces lieux à la nuit tombée, étouffant la lumière des torches et faisant vaciller les flammes des bougies. Un sentiment de désespoir semble s'être répandu dans l'air comme une vapeur toxique. Au crépuscule, le sol semble illuminé par le glissement d'innombrables bestioles, sans que cela n'aide un rien à tempérer l'air de déolation qui imprègne ces lieux.

### B. Le bassin

Le chemin boueux laisse rapidement place à un chemin pavé nettement plus agréable menant à l'avant du manoir. Celui-ci longe un

grand bassin rectangulaire rempli d'un épais liquide visqueux d'apparence visqueuse.

Le bain se servir du bassin afin d'éviter des mangling et le liquide qui remplit le bassin est en fait le résidu fluide, cristallisé par ces démons. Quelque soit votre niveau pour entrer en contact avec le liquide, devrait s'envoler à très peu après une minute de pain. Le liquide pénètre le corps de l'infant par les pores de la peau avant d'entrer dans la circulation sanguine pour se loger dans l'abdomen et donner naissance à une petite tumeur, le futur mangling. Le petit démon se nourrit de matières fécales et grandit à une vitesse terrifiante. Une fois qu'il a atteint une pleine maturité, il se faie un chemin hors du corps de son hôte en employant l'effort le plus commun à sa disposition. Ce processus n'est pas fatal, mais il est extrêmement lent et incroyablement douloureux. Enfin, il contrôle le gain de 1 à 3 points de Volo. Le temps de gestation est normalement de trois jours, mais s'abrège par si nécessaire cette période pour que cet - accouchement - ample de lire à un moment particulièrement embarrassant ou gênant.

### Nurging

Un mangling né de ce processus pas de véritable animal et c'est pour cette raison que ces petits démons opportunistes se déplacent toujours en masse. À sa naissance, le mangling tente de mordre le FJ le plus proche (cela devrait être l'hôte) avant de décoller dans l'espoir d'échapper à ses prédateurs immédiats. Les mangling ont tendance à faire preuve d'une étrange sorte d'adhésion pour leurs hôtes, qu'ils soient un peu comme une mère. Le mangling reviendra même parfois sans hôte sur de longues distances et tentera de loger sous ses ailes afin de vivre sur sa peau ou de trouver un peu de chaleur au creux de son corps. Ces démons ne s'insèrent pas vraiment de danger mais peuvent être de véritables embusés. Ils conviennent parfois les données élémentaires ou les réserves d'eau et mangling occasionnellement au familier, un animal de compagnie ou un petit enfant.

#### Caractéristiques

CC	CI	F	E	Ag	Int	PM	Sox
20	3d	21 (2)	25 (2d)	60	25	50	25

**Compétences:** Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +10), Espoir (Ag), Langage mystique (démotique) (Int), Langue Chaudronnerie (Int), Navigation (P), Perception (Int)

**Talents:** Amphibie

**Traite:** Avoir démotique, Instabilité, Nourir de mouches, Peur, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

#### Combat

**Attaque:** 2 ; **Mouvement:** 4 ; **Points de Blessures:** 7

**Armes:** dents et griffes (1d10-2)

#### Aura démotique

Le brouet d'Endurance du démon est augmenté de 2 contre toutes les armes non magiques (passent donc à 4). Les attaques de mangling sont considérées comme étant magiques et il est immuni au poison et à la suffocation.

#### Instabilité

Le mangling doit réussir un test de Force Mentale à la fin de chaque round où il a subi la perte d'un point de Blessures et s'il



a pas infligé un ruisseau, sous peine de décapitation instantanément dans les Royaumes de Chaux.

### Naage de amanches

Des ours forment une meute autour du dénon, allant et venant à leur gré par ses souffles. Tout personnage se trouvant à deux mètres ou moins du dénon subit un malin de -10 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la pluie occasionnelle.

### Prise

Tout personnage perdant un mètre ou point de Défense lors d'un combat contre un surging doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie de toute chose.

## C. Les écuries

Les étables sont forse des plus vastes institutions du domaine. En dépit de leur bon état, il n'y a pas presque rien à voir ici, exception faite de divers petits trouffes et selles postaires, ainsi que quelques cruches séchées ayant vué au blanc avec le temps. Un squelette de cheval encore complet gît dans l'un des enclos. Une plaque en bronze clouée sur une paroi apprend un jour que le cheval saupé les se appartenait (appelé *arctaris - Beuzat*).

La chose la plus intéressante présente dans ces écuries est un petit chariot attaché à un cheval mort. Tobias ne s'est même pas donné la peine de détacher le chariot et a laissé le cheval dans les écuries sans surveillance. Des bouqs ont rapidement fondu sur celui-ci et l'ont mis en pièces. Le chariot dans lequel était transporté l'ouf est se trouve sous la biche recouvrant l'extérieur du chariot. Le conducteur a été jeté de côté et traîné encore, renversé, un côté du corce. Des morceaux de grillons sont clairement visibles sur sa surface intérieure.

## D. Le manoir

Il y a des années, ce décor rivalisait avec les plus resplendissantes manoirs de l'Empire. La demeure est vaste et haute de deux étages. Elle abrite une douzaine de chambres, des cuisines, des quartiers pour les serviteurs, une bibliothèque ainsi que de nombreuses autres pièces. Le dénon avait perduré longtemps du le symbole de la puissance et de l'opulence de la famille Hahn mais le Chaux a depuis laissé une trace indélébile sur ce lieu. Les façades sont couvertes d'inscriptions et certains des lambris qui couvrent ses murs ont subi d'horribles déformations. Les frères de Sigmar, Hverhalla et Tial qui se trouvaient à son le début des tempêtes par d'horribles démons dansants, de répugnantes images des choses engendrées par le Chaux et les visages de certains grotesques, figés dans un hurlement qui semble sans fin. Le dénoner ditte les lois de l'archéologie, ses frères ont laissé place à d'étranges plaques, comme si une sorte de géant colossal s'était assis des murs et les avait placés afin de sceller ce qu'ils considéraient à jamais.

Les portes à double battant qui se trouvent à l'avant du manoir continuent la façon la plus évidente de pécher dans la bâtisse. Taillées dans du chêne massif, elles arborent le symbole du dieu du commerce Haelrich, taillé à même le bois. L'un des deux battants est enroulé, laissant apparaître une impénétrable obscurité. Les personnages peuvent fouir complètement en passant légèrement. La porte pivote sur ses gonds avec un grincement terrible notant comme un cri de douleur éternelle des serviteurs - une porte simple sans décoration - se trouve quant à elle sur la face arrière du manoir. Celle-ci étant verrouillée, il faudra que les FJ réussissent un test de Force Difficile (4-20) ou un test de Crochetage Asses difficile (4-10). Quelle que soit la solution retenue, le bruit de l'ouverture de la porte alerte les habitants du manoir de la présence des intrus. Les culottes peuvent, si tous le souhaitent, dépêcher un groupe afin d'inspecter les lieux.

L'intérieur du manoir est plongé dans une obscurité presque complète, ce qui devrait mettre les FJ sur leur garde mais vous dispensez par ailleurs de toute une panoplie de techniques pour

insérer sur leurs nerfs : des sons semblent émaner d'autres pièces, les personnages ont le sentiment d'être épiés ou surveillés, ils croient apercevoir quelque chose bouger dans l'obscurité, etc.

En fin de ce que les FJ trouvent à l'intérieur ne semble avoir été touché récemment. Une épaisse couche de moisissure recouvre les murailles et des brèves vents ont fait leur nid à l'intérieur des murs décrits du manuel G2, page 150 et 151. Les traces ne peuvent cependant pas se limiter aux quelques uns de leur inspection des lieux. L'air charrié une odeur particulièrement répugnante, fougant les joueurs à effectuer un test d'Endurance toutes les dix minutes tant qu'ils sont à l'intérieur, sous peine de subir un malin de -10 à tous leurs tests à cause des acides de tout et des vomissements occasionnels. Ce malin dure jusqu'à ce qu'ils réussissent le test ou jusqu'à ce qu'ils aient perdué faire pendant au moins une minute.

## 1. Le vestibule

L'entrée de la maison semble avoir vu de meilleurs jours. Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière et de moisissure, et les murales recouvre la surface de papier peint décoloré. Un test de Pittage ou de Perception Très facile (4-8) révèle la présence de traces de boites brisées traversant la pièce en direction des escaliers vers le hall qui suit immédiatement le vestibule.

## 2. Le hall principal

Le hall principal est une grande pièce ouverte dominée par un immense escalier menant au premier étage. Deux escaliers d'urgence de chaque côté de l'escalier et plusieurs tables sont crevés les murs. Les murs ont et sont de la pièce sont tous crevés de deux portes. Lorsque les FJ pénètrent dans le hall principal, leurs leur effectue un test de Perception. Sous cet effet, ils constatent d'un tonnerre sanglant tracer de l'étage supérieur. Il s'agit des sanglots de Genevieve Hahn (reportez-vous à la chambre de Genevieve pour plus de détail).

## 3. La bibliothèque

La bibliothèque est une pièce aux dimensions impressionnantes dont les murs sont recouverts d'étagères garnies de livres qui s'élèvent jusqu'au plafond. Plusieurs canapés, chaises et tables sont disposés en demi-cercle au milieu de la pièce afin de faire face à une large cheminée. La bibliothèque contient plusieurs livres traitant de l'histoire de Wattenberg et de la villa Hahn ainsi que des livres ayant trait à l'Empire-empire. Un des livres contient un arbre généalogique des Hahn. Des tableaux représentent divers membres de la famille ainsi que des ans, mais il n'y a aucune plaque ou annotation permettant de déterminer de qui il s'agit.

## 4. L'étude de Lucius

L'étude de Lucius est une pièce tout à fait impressionnante à l'intérieur de laquelle les FJ trouvent un immense bureau de chêne et plusieurs canapés ainsi que quelques étagères. En fouillant dans le bureau, les FJ peuvent mettre la main sur le journal des transactions effectuées par Lucius, qui recense des dates, des quantités de compte et des notes personnelles. Il n'y a rien de véritablement intéressant à en apprendre; il s'agit là d'un document parfaitement avoué. Enfin, le tiroir du haut contient une pipe et de l'herbe sèche.

Le tiroir du bas est fermé à clé. Un simple coup d'œil révèle aux joueurs la présence d'éclats dans le bois et de marques qui semblent indiquer que quelqu'un a tenté au moins deux fois d'ouvrir l'armoire. Deux tests de Crochetage réussis ou un test de Force Difficile (4-20) permettent d'ouvrir le tiroir (l'utilisation d'un pied-de-biche ou d'un outil de ce genre permet d'obtenir un bonus de +10 si les joueurs tentent de pénétrer à la force brute). Le tiroir contient un carnet de bord. Lorsque les joueurs ouvrent le carnet



## LES BOIS

Les bois qui bordent le domaine sont infestés de loups géants. Attribués par les charognes et les proies faciles qui se trouvent aux alentours du manoir, ils n'ont cessé pas moins de chercher des proies plus fraîches. À chaque fois que les PJ inspectent des nouveaux sites, il y a 10 % de chances pour qu'ils rencontrent des loups géants. Il y a un loup géant par PJ et un de plus pour chaque PJ.

### Loups géants

Ces énormes bêtes se dressent à plus d'un mètre cinquante de haut. Pour le rest, il n'y a que leur férocité et leur carnage pour les distinguer des loups ordinaires.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Soe
56	0	55 (52)	57 (4)	56	18	55	10

**Compétences :** Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Natation (F), Perception (Int +10), Passage (Int)

**Talents :** Armes naturelles (attaque), Sens aiguisés, Vision nocturne

#### Combat

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 5; **Points de Blessures :** 12

**Armes :** morsure (3d10+5)

## LES VAMPIRES

Les PJ auront peut-être remarqué qu'ils n'ont toujours pas rencontré de vampire. En fait, les labyrinthes ont à nouveau décidé de laisser les PJ faire le sale boulot à leur place. La baronne Theodora Margrave, Sofia et une douzaine de serviteurs se tiennent aux aguets dans les bois qui se trouvent au-delà du labyrinthe. Ils ont déjà réussi à décider que le temple des cultistes se trouve quelque part dans le labyrinthe mais ils ne savent pas trop comment entrer. Sachant les PJ à leurs trousses, les vampires ont décidé de leur laisser le champ libre afin qu'ils trouvent l'entrée du temple pour eux. Une fois que les PJ pénètrent dans le temple, soudainement, Sofia et ses sbires se présentent leur propre visage avant de suivre les PJ dans le temple. Ils arrivent trois heures après que les personnages aient découvert l'entrée de la Peste. Les personnages ont donc pour cette raison une bonne chance de tomber sur il sera avec leurs familiers puissants et leurs hommes de main dans le Temple de la Peste et peuvent retourner sur leurs pas.

du tout, un bout de papier collé entre ses pages s'en détache. Le carnet de bord contient la liste d'un certain nombre de transactions en provenance et en direction de Walkburg qui ont toutes trait à l'importation et l'exportation de denrées illégales au proximitaire de l'Empire et des pays se trouvant au-delà de ses frontières. Les objets recensés dans le carnet sont tous accompagnés de prix occidentaux mais aucun nom n'est présent ; seuls sont visibles les initiales du vendeur ou de l'acheteur. Le feuille qui est tombé lors de l'ouverture du carnet est une note en provenance d'un de ses superviseurs travaillant sur les docks à l'importation de Lucius. Donnez au PJ l'aide de jeu 16.

Les diables sont simples de liens mais ceux-ci ont tous subi des changements irréversibles dus au mélange et aux mélanges. Il s'agit surtout de liens perdus de commerce, d'économie et de soins de soutien.

### 5. La salle commune des serviteurs

Cette pièce simple et peu décorée sert de salle de repos aux serviteurs. On y trouve une table et quelques chaises. Des portes mènent

cette pièce au hall principal, aux chambres des serviteurs et aux cuisines. La porte menant à l'extérieur est fermée à clé.

### 6. Les quartiers des serviteurs

Les chambres dans lesquelles résident les serviteurs sont relativement modestes comparées aux autres pièces du manoir. Elles sont simples et austères, ne contenant pas plus qu'un lit et une armoire en bois. Des draps et des habits défectueux traînent régulièrement par terre mais il ne s'y trouve aucun effet personnel ou de valeur.

### 7. La réserve

Cette grande réserve contient quelques sacs de grains éparpillés dans le contenu s'est répandus au sol et a pourri. Le moussier graville d'insolence et l'odeur est insupportable. Un **trou de fouille** récent permet aux PJ de trouver un sac de denrées.

### 8. Les cuisines

Les cuisines sont suffisamment vastes pour accueillir plusieurs cuisiniers travaillant côte à côte. Divers foyers à pierres, évier et chaudière sont présents sur le mur nord. Des étagères bondées de nourriture autour d'unas de nourriture poissée, et des cornues et bûchettes pendues au mur. Des casseroles, des poêles et d'autres outils sont déposés dans le désordre sur les comptoirs. Une immense table

## CONTREBANDE

Le commerce illégal d'objets précieux dans lequel Lucius s'engage pas dans le cadre de cette aventure, mais cet aspect du chapitre peut néanmoins servir de base à de nouvelles aventures.

Les PJ se basent peut-être sur les initiales qu'ils ont trouvées dans le carnet de Lucius afin de retrouver les marchandises concernées. Ils peuvent aussi aller interroger Friedrich Geisen, l'auteur de la lettre d'insultation reçue dans le tiroir fermé du bureau. Ils peuvent soit accéder aux initiales en question aux autorités soit décider de chercher pour eux les objets qu'ils auront découverts lors de leur enquête.

Les PJ se sentent peut-être l'envie de présenter le carnet des transactions de Lucius à quelqu'un de haut placé dans l'administration impériale dans l'espoir d'en tirer quelque récompense ou par souci de devoir. Si tel est le cas, les autorités chercheront à engager les PJ afin de retrouver les artefacts en question et d'engager le défilé processus de leur destruction.

## LES SCEAUX DES MOUCHES

Les sceaux des mouches sont forgés dans un métal terre et gravent la forme d'un symbole de Nuggi au haut d'un cliquet crâne une mouche. La plupart des cultistes le portent au bout d'une chaîne qu'ils passent autour de leur cou. Nuggi est celui qui se souvient affaibli de confondre l'accès au temple à ses visiteurs, les sceaux étant aussi utiles de clés. Il s'agit de la clé du labyrinthe afin de rendre l'accès au temple presque impossible à quelconque ne serait pas en possession d'un sceau. Nuggi, s'il est capable, le processus afin d'incorporer un sceau Nuggi à rebrousse la peau des cultistes. Le processus entraîne d'atroces douleurs, nombreux furent ceux qui périrent, ne s'étant pas montrés dignes de recevoir une telle bénédiction. C'est un avertissement afin de dissuader Nuggi de produire de nouveaux sceaux ; après tout, il est plus aisé de se procurer de nouveaux cultistes que le métal avec lequel sont forgés les sceaux. Lorsque les joueurs découvrent un sceau des mouches, il s'agit en fait d'un des derniers sceaux à l'existence.



de sang maculé le coin sud-est de la pièce et non loin, un énorme faucheur ensanglanté a été abandonné sur place. Il n'y a pas de trace d'un corps.

## 9. La salle à manger

La salle à manger est une pièce de grande dimension à laquelle on accède par le hall principal et qui donne sur les cuisines. Au milieu de la salle, les PJ trouvent une longue table en chêne entourée d'une dizaine de chaises rembourrées. Sur la table, il y a encore des assiettes remplies de poires et d'amorçonnements de croissants ainsi que de l'argenterie en désordre.

Peu après leur arrivée dans la pièce, une plainte spectrale résonne dans toute la pièce. Quelques instants plus tard, une apparition spectrale se matérialise. Il s'agit du fantôme d'Irmella Hahn. Alors qu'elle se matérialise, elle commence à marmonner, gâchant ou commettant à chacune des syllabes qu'elle prononce. Elle avance de façon saccadée et sa tête saute d'un côté à l'autre dans de violents spasmes, projetant des filets de larmes noires de part et d'autre. Les PJ ne parviennent à saisir que les mots « *fiat le fier...* » tout le reste... tout le reste... alors qu'elle semble se torturer de douleur. Elle ne répond à aucune question, se contentant de marmonner et d'émettre des plaintes. Le fantôme disparaît une bonne fois pour toutes après que les PJ aient touché Irmella dans la zone à vie.

### Irmella Hahn

Lactis (voir la vie de Ruprecht Hahn) a finalement accouché sa femme peu après qu'une étrange créature a pris le contrôle de son corps. Au moment où l'ignorance que son esprit ne peut rejoindre le jardin de Mori et il fut condamné à élever dans cette demeure infernale. Elle est d'une pâleur crayeuse, presque translucide, et porte des vêtements passés de mode. Ses cheveux ondulent sous

l'effet d'une laine insistante et flottent autour de sa robe, qui reste parfaitement invisible.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PSI	Sex
45	0	50 (H)	50 (H)	42	51	18	80

**Compétences :** Connaissance (Dieu), Désimulation (Ag +30), Langues

(Invisibilité) (Int), Persécution (Int +30)

**Traits :** Contact effrayant, Effrayant, Éthéré, Invisibilité, Lieu de décès, Mort-vivant, Vision nocturne

**Combat**

**Attaques :** 1, **Mouvements :** 6, **Points de Blessures :** 15

**Contact effrayant**

Irmella peut effectuer un test de **Capacité de Combat** pour toucher une créature à portée de main. Si ce test est réussi, sa cible doit immédiatement effectuer un test de **Peur**. Cette attaque peut faire l'objet d'une esquive, mais pas d'une parade. Irmella doit être stable afin d'utiliser cette capacité. Les créatures dotées du trait **Mort-vivant** sont immunisées aux effets de cette attaque.

**Éthéré, Invisibilité**

Irmella peut effectuer une action gratuite lors de son tour pour devenir invisible. Tant qu'elle est invisible, elle ne peut pas faire l'objet d'attaques à distance (projectiles magiques compris). Comme elle bénéficie par ailleurs du trait **Éthéré**, elle ne peut subir de dégâts au corps à corps à moins que l'attaquant soit doté d'une arme magique.

**Lieu de décès**

Irmella ne peut pas s'éloigner de plus d'une douzaine de mètres de son lieu de décès, à moins qu'un effet magique ne l'y oblige.



### 10. La cave à vin (ne figure pas sur la carte)

Un escalier glissant permet d'accéder à la cave à vin. L'odeur du vin blanc et la peinture éblouissante des mosaïques pourris crénaissent progressivement les lieux au fur et à mesure que les joueurs pénétreraient dans desente. Les escaliers aboutissent à la cave à vin, sur le sol de laquelle gisent de nombreuses mosaïques déformées et brisées. La cave est suffisamment étroite pour que les joueurs ne soient pas en mesure d'apercevoir le mur faisant face à l'escalier. Dans la demi-obscurité qui régnait là, les joueurs ontrent voir le sol scintiller légèrement mais ce sont en fait des mères de scarabées noirs qui recouvrent le sol. Ceux-ci ontent de s'approcher des intrus et réagissent afin de leur laisser le passage, tant et si bien que les joueurs n'ont forcément pas un seul. Un test de **Pendule** estot permis aux joueurs de dégoter une boulette encore intacte de vin siffler pour laquelle un ommophile consentira à débarrasser jusqu'à 10 cc. Un degré de réussite additionnel leur permet de trouver un seau de mouches gisant au sol. Qu'ils réussissent à une boulette ou non, les PJ ne peuvent évoir évaluer l'attention de la chose résidant dans les ombres et qui semble se mouvoir d'une façon contre nature. Lorsqu'ils s'en approchent, la chose se révèle à eux et leur adresse la parole. Il s'agit de Lucius Hahn, le maître de maison.

Lucius prend bien garde de demeurer éblouissant dans les ombres et ordonne aux joueurs de rester à distance d'une toise élargie. Si ceux-ci respectent cette condition, les PJ sont en mesure de voir une étrange silhouette enveloppée dans d'épaisses robes dont les mouvements ne semblent pas tout à fait naturels. Un test de **Perception** **Avancé difficile** (+10) permet aux joueurs d'observer un meilleur aperçu de la créature et entrevoir le gain d'un point de Félic, à moins qu'ils ne réussissent un test de **Force Mentale**. Lucius semble très pâle et ses membres pendent mollement le long de son corps. L'étrange raison de ces étranges mouvements est la présence d'une créature enfouie à l'intérieur du corps de Lucius, dont les extrémités ont progressivement envahi les bras, les jambes, le tige et le torse de Lucius. Celui-ci n'est cependant pas mort. L'insecte se contente de le contrôler à la manière d'un pantin. En plus de cela, la résistante créature se sert de son corps comme d'un incubateur pour ses œufs et de garde-manger, employant sa longue langue afin de sécher les boudes soyeuses de ses pâtes persistantes. Si les PJ font mieux d'avancer, Lucius leur ordonne de rester là où ils sont avant d'être saisi de vives douleurs, le parasite s'automatiquement planté que la respiration vicieuse à lui.

Lucius accepte de parler au groupe et répond même à certaines questions. La conversation avec Lucius est un épisode particulièrement étrange, l'insecte et le gentilhomme humain afin de contrôler le corps qu'ils occupent conjointement. Lucius est capable de leur parler des événements qui se sont produits dans la villa Hahn et du temple qui se trouve dans le laboratoire de biologie. Si les PJ lui posent une question à laquelle il n'a pas la réponse, ou si vous le souhaitez, Lucius leur dit les choses suivantes.

- *« Je n'ai pas été là pour mes fils. »*
- *« Les Américains qui se sont installés dans mes étés ne peuvent jamais comprendre mes rêves? »*
- *« Je ne voulais pas le tuer. Ce n'était pas ma fin. »*
- *« Approchez-vous pour en approcher plus... »*
- *« Adieu... »*

Lucius finit par faire le récit de sa vie si on le lui demande mais il en parle comme si c'était celle d'un autre homme. Il suit que leurs malheurs sont dus à son fils. Ses réflexions et la lecture des carnets tenus par Ruprecht lui ont permis de reconstituer la trame des événements avant abouti à la déchéance de son fils. Loin ou par ailleurs l'insulte initiale : *« La vie de Ruprecht Hahn. »*

Lucius laisse les PJ en paix si ceux-ci quittent la cave à vin.

#### Lucius Hahn

Ve de près, Lucius Hahn n'est guère plus qu'un morceau de chair malmené en vie par le volonte de l'énorme créature qui a volé son

corps. L'insecte semble ressembler à un scarabée dont de longues antennes qui s'agitent nerveusement et d'une longue langue qu'il garde repliée jusqu'à ce qu'elle en ait besoin pour aspirer les fluides qui nourrissent du corps de Lucius. La créature s'est logée sur son dos et a envahi ses six pattes dans le corps de Lucius, ce qui lui permet de contrôler ses membres. L'insecte se sert en se servant de Lucius jusqu'à ce son corps soit incorporé. Une fois son corps éteint, la créature continue à se battre elle-même. Seules les pattes de la créature sont enfouies dans les dres de Lucius, ce qui veut dire que les PJ peuvent l'attaquer directement en combattant Lucius. Pour être précis, la créature s'arrange toujours pour que son hôte tombe le dos à un mur.

Points de **Aché** : 5 (équipement Lucius)

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sc
42	50	41 (40)	34 (33)	25	37	26	12

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +Int), Esquive (Ag), Langage mystique (Idéomatique) (Int), Langage (Langage naturel, volé) (Int), Perception (Int)

Talents : **Amélioré**

Trains : Armes naturelles (pince), Arme de chair, Sans peur, Terrifiant, Vision nocturne

#### Combat

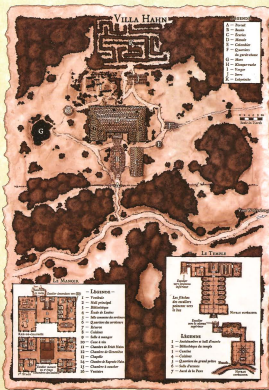
Attaques : 1; Mouvements : 4; Points de Blessures : 5 (Lucius) 7 (Insecte)

Armes : pince (11D10+0)

#### Arme de chair

L'insecte se sert de Lucius comme d'une arme, chaque attaque réussissant un peu plus la protection dont elle bénéficie et tant





- A - Avant
- B - Bassin
- C - Cour
- D - Escalier
- E - Colonnade
- F - Quai des parois
- G - Bassin
- H - Escalier
- I - Escalier
- J - Bassin
- K - Escalier

**— Les Maisons —**

- 1 - Vestibule
- 2 - Hall principal
- 3 - Bibliothèque
- 4 - Salon de lecture
- 5 - Salle de concert des enfants
- 6 - Quai des parois
- 7 - Bureau
- 8 - Cabinet
- 9 - Salle à manger
- 10 - Cuisine
- 11 - Chambre de René Hahn
- 12 - Chambre de Geneviève
- 13 - Chapelle
- 14 - Chambre de Robert Hahn
- 15 - Chambre à coucher
- 16 - Vestibule

**— Les Maisons —**

- 1 - Antichambre et hall d'entrée
- 2 - Bibliothèque de travail
- 3 - Cabinet
- 4 - Cabinet
- 5 - Quai des parois
- 6 - Salle d'attente
- 7 - Avant de la Porte

## LA VIE DE RUPRECHT HAHN

L'histoire de la famille Hahn commence avec celle de son patriarche, un ambitieux jeune homme du nom de Lucius Hahn. Né pendant et formation, et talent, et avenir, il travaillait en tant que simple manouvrier à Wolfenbüttel. Au-delà de son faible statut social, celui-ci entretenait de grandes ambitions et avait prévu de s'élever au-dessus de la masse trépidante des paysans. Il n'avait que du mépris pour ses camarades et se trouvait souvent impliqué dans des duels après avoir insulté l'un d'eux ou à partir après de ses supérieurs. Il avait posé à bout. Les yeux au beurre noir et les fractures au nez s'étaient cependant jamais risqués de sa détermination et celui-ci persisterait dans ses efforts, épuisant le moissonnier sans l'espérer d'accumuler suffisamment d'argent pour s'échapper à la condition dans laquelle sa naissance l'avait jeté. Puis il fit la rencontre d'Irmella.

Irmella Drall était la fille d'un riche exportateur installé à Wolfenbüttel. Une fille issue d'une telle classe sociale n'aurait d'ordinaire pas même daigné adresser un regard à un tel paysan mais quelque chose chez Lucius captivait un intérêt irrésistible sur elle. C'était peut-être sa beauté sageotte qui l'attirait ou le désir de se rebeller contre son père en côtoyant un autre qui le pressait sur cette voie. Quel qu'il en soit, ce fut le coup de foudre. Lucius, qui la trouvait relativement jolie, était surtout intéressé par les perspectives d'enrichissement considérable qu'elle représentait. La famille Drall était réputée pour avoir de puissantes connexions dans les sphères féodales; elle avait des représentants à Marktenburg, à Altdorf et même à Vain, ainsi que des contacts dans le monde politique, bien que les Drall ne soient pas eux-mêmes de sang noble. La famille Drall représentait l'exemple même de cette bourgeoisie florissante qui cherchait de rivaliser un puissant avec les plus anciennes familles de l'Empire. Également représentait donc l'opportunité parfaite.

Il ne tarda pas à demander la main d'Irmella directement à son père et la proposition fut bien vite acceptée: un tel mariage aurait été proprement scandaleux et Herr Drall n'était pas le moindre imbécile d'entreprendre la réputation de sa maison de sa famille en mariant une de ses filles (et potentiellement l'un de ses fils) à un simple paysan. C'était sans compter que Lucius avait fait fortune en faisant importer des marchandises illégales dans l'Empire. Drall était l'un des plus gros distributeurs de drogues et de denrées illégales de Viterb, bien qu'il dissimulât ces opérations avec soin, avait même que Drall eût le temps de le faire expulser de son bureau. Lucius avait réussi de révéler l'existence de cet aspect de ses opérations s'il se contentait de lui donner la main de sa fille.

Comment Drall en vint à laisser Lucius l'emporter est une autre histoire. Il est possible, et même probable, que Drall ait vu dans l'ambitieux jeune homme quelque chose qui lui rappelait son propre tempérament. Peut-être que de le faire fuir sans autre forme de procès, il parla sur son potentiel et consentit à lui donner sa fille en mariage. Il est aussi possible que Lucius ait bénéficié d'un autre aspect de pression, mais si cela était le cas, les menaces et d'innocentes en aurait rendu la découverte impossible depuis bien longtemps.

Lucius épousa Irmella et fut accueilli dans la famille, quand bien même ce fut avec une certaine réticence. Lucius rejoignit la compagnie de Herr Drall et se révéla aussi habile et corrompu que son beau-père. Irmella tomba enceinte peu de temps après, et suite à une agression dans les rues de Wolfenbüttel, Lucius fit construire la villa Hahn non loin de la ville afin d'y abriter sa famille et d'échapper un peu plus à son passé. C'est là qu'Irmella accoucha d'Erich, leur premier fils. Quatre ans plus tard, ce fut au tour de Ruprecht de venir au monde.

Les fils n'étaient pas pu être plus dissimulables. Erich avait une préférence pour son père, était doué d'un solide sens des affaires et faisait toujours preuve de certaine honnêteté. Ruprecht était un enfant diabolique et boueux, sans aucun respect pour son père et sans patience pour les leçons que celui-ci tentait de lui inculquer. Il n'y avait pas assez de dangers dans le monde pour faire plier Ruprecht aux exigences de son père, qui tentait par le diabolique à peu près complètement, même jusqu'à dire au père que le garçon n'était probablement pas de lui.

Leurs relations empirèrent encore quand Ruprecht commença à donner des signes d'aptitude à la magie. D'étranges accidents seules commençaient à se produire dans la villa Hahn et Ruprecht n'était pas à voir des choses que nul autre ne pourrait expliquer. En plus de constituer une nouvelle source d'embarras pour Lucius, ces événements lui inspirèrent en outre une authentique terreur. Il tenta finalement à son fils de parler de sa « malédiction » à qui que ce soit et refusa de l'écouter dans l'un des collèges de magie d'Altdorf malgré les demandes répétées de Ruprecht. Lucius avait probablement accepté de l'envoyer à Altdorf s'il n'était pas impliqué dans des opérations illégales, ce serait-ce que pour se débarrasser de Ruprecht; mais la perspective de placer son fils si près du siège du pouvoir politique impérial représentait un bien trop grand risque.

Malheureusement, la capacité d'accéder à l'Église ne dépassa jamais une fois éveillée chez un individu. Ruprecht se forma lui-même en secret, parcourant tout Wolfenbüttel en quête de grimoires. Il fit la rencontre de plusieurs sorciers et illusionnistes et apprit tout ce qu'il pu d'eux. Ses recherches portèrent bientôt leurs fruits et il devint plutôt habile dans les arts secrets. Il approchait en revanche dangereusement des connaissances du savoir quand la découverte d'un livre dissimulé par son père lui permit de commencer à pratiquer la magie noire. Un simple traité de magie noire suffit pour faire triompher Ruprecht.

Après quelques années seulement, Ruprecht avait acquis une maîtrise phénoménale de la magie noire. Son pouvoir était tel qu'il attirait l'attention des puissances de la Basse Allemagne. Un maître de magie se présenta à Ruprecht et lui confia pour tâche d'écrire un traité en l'honneur de Grandprince Nargle pour servir aux préparatifs relatifs à une bataille imminente. Cette bataille devait mener à la domination du Chaos sur le monde entier. En conséquence de la construction du temple, Ruprecht reçut la bénédiction de Nargle et ses pouvoirs plus vastes qu'il n'en avait jamais eus. Il devint ainsi un agent du Chaos de plein droit. Ruprecht acquiesça sans hésiter.

Lacius par la même occasion. Lacius hurle de douleur chaque fois qu'il subit des dégâts. Tant que les joueurs attaquent de front, l'ennemi peut ignorer les cinq premiers points de dégâts qui lui sont infligés, ceux-ci étant absorbés par le corps de Lacius. Après avoir subi cinq points de Blessures, l'ennemi s'écroule momentanément de son talon et continue le combat normalement. L'ennemi ayant subi Lacius dans un semblant de vie jusqu'à, ce dernier connaît une mort atroce si son point de vie est vaincu.

### 11. La chambre de Erich Hahn

La chambre d'Erich Hahn contient plusieurs recettes d'apparence simple, dont un lit à baldaquin. C'était de vous éveiller la chambre qui occupait un couple marié. La petite pièce servait de chambre d'attente encore des robes et des comptes moisis. Une feuille rapide permet de trouver le journal d'Erich, qui se trouve dans le tiroir de sa table de nuit. Le journal est rempli de notes analytiques concernant ses travaux, les fêtes auxquelles il s'est rendu et l'ennemi qu'il portait à sa femme Gertrude et à sa fille Geneviève. Plusieurs pages ont été arrachées au milieu du carnet et les pages qui restent semblent écrites par une autre personne (voir aide de jeu 17).

### 12. La chambre de Geneviève

Lorsqu'ils pénètrent dans cette pièce, les joueurs entendent instantanément une petite fille en proie aux sanglots. Cette grande pièce est dans un état terrible. Les décorations et les meubles ont disparus et ont été remplacés par des sacs remplis de sang, des amorce-lancers d'été et de petits sacs de charbon. Les [?] se retrouvent eux à son avec Gregor Schlossberger, un homme en armure de cuir tenant une épée. Le corps mutilé d'une femme est étendu à ses pieds dans une robe tachée de sang. L'ennemi regarde fixement un semblant sans vie et de la tête et de la tête qui se trouve de l'autre côté de la pièce. Une petite fille en pleurs, Geneviève Hahn, se tient entre lui et le meuble sans vie. Un test de Perception Très difficile (500) révèle aux joueurs que Geneviève porte une lésion sur le cou et que sa robe lui colle au corps, comme si celle-ci avait absorbé son sang.

La créature qui fait face à Gregor est un enfant du Chaos qui fut créé en balayant selon des angles impossibles un homme et une femme. Certaines parties de leur corps sont encore reconnaissables comme étant d'origine humaine, mais elles semblent jaillir de la masse d'événements défilant toute logique. La peau de créature est d'un noir huileux et couverte de pus, de lésions dégoûtantes, de déformations algues comme des nodules et de tentacules. Les doigts palmés qui se trouvent à l'extrémité de ses quatre jambes et quatre bras semblent de vrais doigts. La créature ne possède pas de tête à proprement parler. En revanche, elle possède un visage sur ce qui serait autrement l'emplacement de son ventre et un autre sur son dos. Elle se joint généralement sur les joueurs en émettant un râpage gargouille.

### Enfant du Chaos de Nurgle

L'enfant du Chaos giboy, sale et cratée d'une façon qui semble confire au pur hasard. Tant que c'est possible, il cherche à esquiver un [?] différent à chaque tour.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
30	0	36 (3)	51 (5)	15	10	56	0

Compétences: Statut (F), Perception (Int +20)  
 Traits: Armes rudimentaires (Combat), Usage de machines, Paralytie, Peau caoutchouteuse, Peur, Peur du feu, Sens aiguisés, Vision nocturne

#### Combat

Attaques: 4, Mouvements: 4, Points de Blessures: 25  
 Armées: Aucune (autres armes: 2)  
 Armes: tentacules (100/0)

#### Usage de machines

Des roues forment une route autour du dénivelé, allant et venant à leur gré par ses orifices. Tout [?] se trouvant à deux mètres ou moins du dénivelé subit un malus de -10 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la gêne occasionnée.

#### Paralytie

Chaque fois que la créature réussit un test de Capacité de Combat, sa victime doit effectuer un test d'Endurance Asses difficile (100). En cas d'échec, celle-ci est affectée d'une paralytie complète qui dure 100 minutes. Les créatures paralytiées sont sans défense.

#### Peau caoutchouteuse

La cuir caoutchouteux qui enveloppe la créature lui confère deux points d'Armure sur toutes les parties de son corps.

#### Peur

Tout personnage subissant la perte d'un moins un point de Blessures infligé par l'enfant du Chaos doit instantanément réussir un test d'Endurance Asses difficile (100) sous peine de contracter la pourriture de Neighth.

#### Peur du feu

L'enfant du Chaos doit effectuer un test de Peur à chaque fois qu'il entre en contact avec du feu.

### Gregor Schlossberger

#### Receleur humain (ex-Chiffonnier)

Gregor Schlossberger est un chasseur de trésor de Wolfenburg venu à la villa Hahn en quête de richesses. N'étant pas particulièrement brave, celui-ci préfère voler aux richesses et aux objets. Il fait un peu plus d'un million quatrevingt et possède des cheveux noirs et courts, il a contracté Wolfenburg en raison du danger que représentent les richesses, des colibris qui y ont établi domicile et à cause de la Grande de l'Infini qui, comme il dit, approche à grande pas. Gregor pensait en outre que Wolfenburg avait de toute façon été complètement pillé et que, sur de valeurs n'y subsistant, il valait mieux se mettre en quête de sites plus productifs. Il s'installait donc dans la villa Hahn dans l'espoir d'y trouver quelques richesses et trésors dans le giron de Geneviève.

Si les [?] ont fait d'être en difficulté ou s'ils ont subi de sévères blessures lors des combats précédents, Gregor se joint au combat afin de les aider.

C'est à vous de voir si Gregor reste avec le groupe pour le reste de ce chapitre ou s'il décide après la bataille. Gregor peut autrement faire office de [?] de remplacement ou de compagnon pour les autres personnages qui accompagnent peut-être le groupe, comme Nils.

#### Points de Vie: 2

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
38	37	43 (4)	48 (4)	40	38	40	42

Compétences: Chasteté (Sox), Courtoisie (Sox +10), Conscience d'atollages (F), Conscience générale (Empire) (Int +10), Escouade (Ag), Evaluation (Int +10), Feuille (Int), Langue (Indisp.) (Int), Marchandise (Sox +10), Perception (Int +10), Soins des animaux (Int)  
 Talents: Calcul mental, Code de la rue, Dur à cuire, Dur en affaire, Résistance accrue, Sang-froid  
 Traits: Vision nocturne





**Combat**  
**Attaques :** 2; **Points de Dégâts :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 17  
**Armes :** (Objets) *armes de cuir complète* (lits 1, bras 1, corps 1, jambes 1)  
**Armes :** arme à une main (épée) (1400+4), arc et 18 flèches (1410+3); portée 24/48; rechargement demi-automat.

**Notations**  
 Gèneva a perdu son chariot lors de son départ de Wolfenburg et il a attendu sa route à certains cinq kilomètres du manoir. Il ne pouvait pas grand-chose en dehors de vêtements grossiers, d'une cape verte en mauvais état, de bottes tachées de boue et d'un bandana de couleur terre. Il porte une petite bourse contenant 1 ou 2 ps.

**Suite du combat**

Une fois l'enfant du Chaos vaincu, les joueurs obtiennent un médiateur auprès de Geneviève Hahn. Son visage est extrêmement pâle et ses bras et jambes sont couverts de blessures paralysantes. À la mort de l'enfant du Chaos, celle-ci hurle - *Howe avez-tu mes parents!* - à l'adresse du joueur le plus proche. Le combat contre Geneviève n'est pas tant devenu être difficile qu'il se révèle périlleux. Si les PJ touchent son corps après l'avoir vaincue, ils trouvent un trou de mouches autour de son cou.

**Geneviève Hahn**

**Noble mutante**

**Points de Puissance :** 6

**Caractéristiques**

CC	CT	FI	FO	FE	AG	INT	PM	Sexe
26	31	31	30	34	33	27	29	34

**Compétences :** *Barricade* (Nul), *Chariotage* (Nul), *Commande* (Nul), *Communication générale* (Haut) (Int +10), *Déplacement silencieux* (Avg), *Dissimulation* (Avg), *Équitation* (Avg), *Expression oratoire* (Améliorée) (Nul), *Langue* (Intermédiaire) (Int +10), *Utilisation* (Nul)

**Talents :** *Éloquence*, *Équilibre*, *Puissance*, *Intelligence*, *Intégrité*  
**Trains :** *Contagieux*, *Mutateur* (Contagieuse Interrompue)

**Combat**  
**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 10  
**Armes :** aucune (1400-1)

**Notations**  
 Geneviève porte une robe noire.

**Contagieux**  
 Les créatures touchées par Geneviève doivent réussir un test d'*Endurance* sous peine de contracter la pourriture de Nalgib.

**Contagieuse interrompue**  
 Geneviève a cessé de grandir lorsqu'elle est devenue infectée et a donc conservé la stature d'une fille de treize ans.

**Le corps et le reste de la pièce**

L'apparence de la carcasse humaine est visible et visible de la femme au sol suggère qu'elle est morte depuis un certain temps. Les nombreuses mouches et les excréments de chair marquant sur son cadavre semblent indiquer qu'elle a servi de repas à une créature quelconque.

Une sorte de maison recouvre le plafond, les murs et le sol de la petite pièce ancienne servant de salle de toilette, dont l'enfant du

**GENEVIÈVE HAHN ET SES PARENTS**

Geneviève Hahn était une petite fille étonnante, source d'une immense fierté et de grande joie pour ses parents, Erlich et Camille Hahn. Elle a passé toute sa vie dans le manoir et se sentait interdite de jamais adresser la parole aux serviteurs par son père et son grand-père. Ses parents succombaient aux tentations les premières et involontairement Geneviève par accident bien plus tard. À cause des tentations que son père lui a transmises, Geneviève ressemble à une enfant de trois ans, bien qu'elle soit en fait bien plus âgée. Ses parents, quand ils vivaient, disparaissent dans une nébulosité éternelle qui fit d'elle une héroïne cotée du Chaos légal par Nalgib. À cause de la confusion qui règne dans son esprit et de la malédiction, Geneviève traite toujours l'enfant du Chaos comme si c'était encore ses parents et, dans la mesure du possible, celle-ci lui apporte de la nourriture, comme les PJ. Elle porte autour du cou un sac de deux mouches, qu'un visiteur lui a offert elle-même qui lui présente ses parents.

Chaos a fait son nid. Si les PJ pénètrent dans la pièce et touchent quoi que ce soit, ils contractent un sanglant enchantement de la même façon que s'ils avaient touché l'eau du bassin Océan B. Le bassin.

**13. La chapelle**

Un temps sacré, cette pièce a depuis été horriblement souillée. Les bancs et autels ont été balayés et horriblement déformés. Des tapissures dérivées gisent au sol, grignolées d'insectes. Un squelette de Hansrich endormi et tâtillé est encore perché au mur de la forêt, mais les cultistes ont grillé des milliers d'écailles pour peindre un inflame source par-dessus. De nombreux symboles et marqueurs - celui du Nalgib notamment - ont été inscrits sur les murs. Les PJ ont dit du talent Nalgib sacré (Chaos) ou Nalgib sacré (Nalgib) est un message de traduire ces symboles. Ils indiquent que la chapelle a été flétrie d'une « purification » afin d'empêcher le lien de l'essence de Nalgib.

**14. La chambre de Ruprecht Hahn**

La chambre de Ruprecht contient le même genre de mobilier que les autres chambres mais remarquablement, tout semble plus moderne là. Une bonne partie de la pièce est occupée par un grand lit. Un bureau, une armoire et une commode sont placés contre les murs. La porte du vestiaire est fermée mais elle peut être ouverte en réussissant un test de Force ou un test de Crochetage. Le sol du vestiaire est partiellement de bois et de conserves, comme si lors continua avait été déboulé un grand bûche et le reste jeté de côté sans égards. Les draps sont vides. On dit que Ruprecht a tout rapporté avec lui lors de son départ. Sous l'encastrement de l'horloge, les PJ trouvent le journal de Ruprecht (voir table de jeu 100).

Si les joueurs fouillent le reste de la pièce, ils trouvent le journal intime de Ruprecht. Les dates trouvées dans ses pages semblent indiquer qu'il fut écrit par Ruprecht quand il était encore jeune (voir table de jeu 102).

**E. Le colombier**

Le colombier est la seule installation du domaine qui demeure encore intacte. Une douzaine de grands oiseaux noirs coiffés et s'élevaient fiévreusement à l'intérieur de cette étrange cage à oiseaux. Le corps de ce qui semble être un paysan qui au fond. La carcasse est enflée et putréfiée, ses chairs marquant et elle a subi d'importants dommages dans les parties tendues de sa chair. Si jamais un des PJ la touche, la carcasse explose et projette une giclée d'un liquide épais qui touche tout ce qui se trouve dans un



rayon de deux mètres. Les joueurs touchés par ce liquide doivent évaluer un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Peine. Il est pas possible d'évaluer le corps.

Les cornéilles suivent la progression des joueurs de leurs pieds yeux noirs sans cesser de hocher la tête et de capoter de façon de mécontent. Le cage peut être ouverte avec un test de Crochetage. Ceci entraîne la mort des oiseaux, qui se jettent sur les joueurs et les harcellent pendant 145 rounds, assaillant et plaçant quoique que se trouve près dans la salle. Utilisez le grand gabarit : tout personnage se trouvant sous celui-ci subit 141141 points de dégâts d'Armeux ne réduit pas ces dommages. Les personnages peuvent fuir la salle au prix d'une action complète. Après leur attaque, les oiseaux s'envolent en direction de la forêt et vont se percher sur les branches des arbres voisins à l'extérieur. Ils peuvent revenir plus tard pour harceler les joueurs à nouveau si vous trouvez que ceux-ci s'en tirent sans trop de facilité.

### F. Les quartiers du garde-chasse

Cette maison branlante n'a pas particulièrement bien résisté au passage du temps. La structure, composée d'une pièce unique adossée à une remise, souffre au point de s'écrouler. Un des murs vient d'ailleurs déjà écroulé causant un affaissement de toit, qui paraît prêt de toucher le sol. Les gorilla de la porie ont cédé depuis bien longtemps et celui-ci sert à présent de garde-manger pour les chats et les chiens. L'intérieur contient un lit de camp couvert de taches sombres et une vieille table sur laquelle repose une lanterne éteinte et brisée. La surface de la table est recouverte d'une substance huileuse que la mainmise et la crasse couvrent comme un manteau de buvarre. La remise est en meilleur état, mais elle ne contient rien à part une odeur de poudrière et de foinier.

### G. La mare

La surface opaque et huileuse recouvre un arc-en-ciel partant où un rayon de lumière fanele. Le vieux banc en bois abrité de l'autre côté suggère que un fois était autrefois tranquille et apaisant mais il a lâché pied à un point du parc branlante. Si les joueurs s'approchent à moins de trois mètres de l'eau, ils sont immédiatement assailli par une douzaine de marigolds.

### Nurglings

Les marigolds sont de minuscules manifestations de la régression solennel de Nurgle. Ils sont plutôt menus et rondslets et leurs visages dépeignent un certain air d'espérance.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Str
20	50	21 (22)	25 (24)	60	25	50	25

**Compétences:** Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag +E), Esquive (Ag), Langage mystique (Métamorphose) (Int), Langage (langage simple) (Int), Navigation (F), Perception (Int)

**Talents:** Ambidextre

**Traits:** Arme démontable, Instabilité, Usage de mouches, Peine, Sans peur, Vision nocturne, Tremblant

**Combat**

**Attaques:** 2, **Mouvement:** 4, **Points de Blessures:** 7  
**Armes:** dents et griffes (14200)

**Arme démontable**

Le bonus d'efficacité de la dérive est augmenté de 2 contre toutes les armes non magiques (passant donc à 4). Les attaques de marigold sont considérées comme étant magiques, et il est impossible au poison et à la suffocation.

**Instabilité**

Le marigold doit réussir un jet de Force Mentale à la fin de chaque round où il a subi la perte d'un moins un point de Blessures et/ou a pas infligé en même, sous peine de disparaître instantanément dans les Requêtes du Chaos.

**Usage de mouches**

Des têtes forment une nuée autour du dérivé, allant et venant à leur gré par ses orifices. Tout PJ se trouvant à deux mètres ou moins du dérivé subit un malus de -10 sur tous ses tests de Capacité de Combat à cause de la gêne occasionnée.

**Peine**

Tout personnage subissant la perte d'un moins un point de Blessures infligé par un marigold doit immédiatement évaluer un test d'Endurance sous peine de contracter la maladie de verre éteint.

### H. Le kiosque-ruche

Une ruche est présente sur la façade arrière du manoir. Les rives ont été éliminées et la piste menant à l'intérieur a été comblée. Un petit kiosque paraît être de la ruche à un petit kiosque. La première chambre ruche qui le recouvre apparaît est à présent éteinte, ternie et tachée de petits arcs de ruche.

Un bourdonnement intense de kiosque, qui se fait plus fort au fur et à mesure que les PJ s'en approchent. Une nuée de frelons vert et au moins cinquante personnes vides s'approchent à moins de trois mètres du kiosque. Si les joueurs parviennent malgré tout leur progression, des nuées supplémentaires convergent et assaillent à leur tour les PJ, et ce jusqu'à ce qu'ils se résignent à rebrousser chemin.

### Les nuées de frelons verts

Les frelons verts sont des insectes ordinaires que l'infestation causée par Nurgle sur ces terres a corrompu. Les frelons s'accumulent en nuées et piquent quoique que à la hauteur de s'approcher d'un du trop près. Une nuée de frelons verts ressemble à un petit nuage sombre émettant un fort bourdonnement. Un frelon est, plus séparément, un dérivé des autres genres de frelons par les six minuscules tentacules qui pendent de son abdomen. Lorsque ces insectes piquent, ils ont tentacules se signent du corps afin de s'insérer sous la peau de la victime.

Utilisez un petit gabarit pour représenter la nuée. Celui-ci peut se déplacer de huit mètres par tour, infligeant 141141 points de

## LA VÉROLE BRUNE

**Description:** Cette horrible maladie entraîne l'apparition de cloques de six millimètres de diamètre pouvant se manifester à n'importe endroit du corps. Les cloques peuvent se limiter à quelques zones bien précises, comme le dos, les bras ou le cou, mais elles peuvent parfois se présenter sur tout le corps dans des cas extrêmes. Elles croissent sporadiquement et laissent échapper un épaississement blanc ou qui peut, le tout le moins, conduire à des situations extrêmement embarrassantes en société.

**Duée:** Six jours.

**Effets:** Tout personnage infligé subit une pénalité de -20 à tous ses tests de Sociabilité. Une fois six jours écoulés, le malade doit effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, celui-ci subit un malus permanent de -10 sur tous ses tests de Charisme à cause des horribles cicatrices laissées par la maladie.



### TABLE 5-3: LES PÉRILS DU LABYRINTHE

Jet	Résultat
1-2	Les PJ débattent jusqu'à ce qu'ils retrouvent l'entrée du labyrinthe.
3	Les PJ se trouvent dans une impasse et doivent rebrousser chemin ou se tailler un chemin pour passer de l'autre côté du mur de bois.
4-5	Les PJ tombent nez à nez avec des cultistes qui se rendent vers le Temple de la Peste ou qui en reviennent. Les cultistes (un par PJ) attaquent immédiatement. Utilisez le profil de Cultistes de la Maladie Étrange qui se trouve page 159.
6-7	Les PJ débattent jusqu'à sortir du labyrinthe par une voie délicate.
8	Les PJ tombent sur un chapelain de champignons bleus. Toucher les champignons entraîne l'infection d'un range de quatre. Le personnage ayant touché les champignons doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter la peste (un test Difficile 6-8) sous peine de gagner 1d5 points de Folie à cause des étranges hallucinations qu'il ressent. Enfin, l'arbre en question contracte la peste de Scyllith.
9	Les PJ découvrent une trace circulaire dans le labyrinthe attirant la statue d'un homme portant une épaisse armure de plaques. Des tentacules jaillissent de son bras droit en lieu de main, dans lesquelles celui-ci tient une monstrueuse balustrade. Il s'agit en fait d'une statue de Bobb, un champion de Nargle.
10	Un corps bossaful gît à terre, recouvert d'un manteau de mouches et d'asticots. Si les joueurs inspectent le corps, ils réalisent que l'homme en question était un réparateur. Il porte des vêtements sombres, un chapeau à large bord et une broche en argent particulièrement éyplee représentant une torche éyplée. Si vous vous êtes servis de l'histoire « Au service de Sigmar » du chapitre 1, il s'agit de l'employeur des PJ.

déjà à tous ces autres personnages par le gâchis (Pendant ce préjugé pas contre ces dommages.) Tout personnage libéré par une suite de feintes avait subi un malin de 100 (souvent) à tous ses tests. Si ces pénalités finissent par représenter plus que la valeur d'Endurance du personnage, celui-ci meurt. Il faut une heure pour qu'une pénalité de -10 disparaisse.

À chaque fois qu'un personnage subit des dommages, il doit effectuer un test d'Endurance. Si ce test est raté, le personnage acquiert un point de souffrance à cause des traumatismes qu'il subissent sous sa peau. Après vingt-quatre heures, le personnage doit effectuer un nouveau test d'Endurance. La difficulté dépend du nombre de points de souffrance que le joueur a gagné : 1 - Facile (1-20) ; 2 - Assez facile (21-30) ; 3 - Moyennement (31-40) ; 4 - Assez difficile (41-50) ; 5 - Difficile (51-60) ; 6 - Très difficile (61-80). Si le test échoue, le personnage acquiert une mutation.

Il n'est pas aisé de se battre contre une multitude de feintes vives. Les mains sont immobilisées à toutes les armes mais le bras ou le pied peuvent en revanche les saisir. Cinq points de dégâts suffisent à détruire une main.

### I. Le verger

Un rapide coup d'œil apperçoit sur certains que cette section serait surtout de jardin. Sans aucunement, quelques fruits poussent encore en milieu des marais, herbes et des plantes épineuses. Il suffit aux joueurs de réussir un test de Perception **Assez facile** (1-10) pour que leur attention se reporte sur un buisson fruit rouge couvert de fruits. Les personnages doivent réussir un test de **Force Modérée** ou un violent fracas de tomber la main afin de se saisir de cette délicieuse friandise. Si tel est le cas, les joueurs éprouvent évidemment autour de leur os personnage en question, sans que cela ait aucun effet négatif dans l'immédiat. Mais le fruit (c'est au moment où le joueur finit avec ses mains, répandant un suc poisseux et acide, qui cause 100-2 points de dégâts). Le personnage doit en outre effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, celui-ci perd l'usage de sa main pendant une heure. La vitesse se combine avec de possibles la Perception de cet étrange fruit.

### J. La serre

Il y a une seule serre à l'intérieur du manoir. Les vitres ont volé en éclats il y a déjà bien longtemps de cela, ne laissant plus que la structure métallique squelette. À l'intérieur de la structure trébuchante, se trouvent quatre longues tables, aux banquettes espacées, entourées de plantes exotiques de fleurs et de plantes sans les couleurs ont depuis cessé ou ont à un tout autre genre de culture. Toutes sortes d'indescribables plantes et champignons s'étendent à présent sur les tables et certaines des plantes ont commencé à s'élever autour de la structure métallique. Inspecter la serre d'est pas sans danger, pour chaque minute que passent les PJ à l'intérieur, il y a 20 % de chances qu'une des plantes les approche de mort, de s'opère ou d'un sans quelconque. Le personnage « risqué » doit réussir un test d'Agilité (ou d'Appareil) pour éviter d'être en contact avec la substance en question. En cas d'échec, le PJ contracte la maladie de cette chose. Un test de **Force** réussit permet aux joueurs de trouver un sac de mouche glisse sans voir des tables.

### K. Le labyrinthe de haies

Un labyrinthe de haies à l'extérieur se tient au-delà de la serre et du verger. Le Temple de la Feste se trouve au centre de cet enchevêtrement de ronces, de haies et de fleurs exotiques. Si les joueurs ne disposent pas d'un sac de mouche, ceux-ci s'est presque aucune chance de trouver l'entrée du temple (cf page 143). Les haies, infusées de magie noire, s'adaptent et se mouvent, condamnant et ouvrant les allées du labyrinthe afin d'inciter les gens au temple et de désorienter les intrus lors du passage, que le labyrinthe fait cependant par évasion d'une façon ou d'une autre.

Le labyrinthe est composé en majorité de haies n'ayant pas été taillées depuis bien longtemps créant à quelque quatre mètres de hauteur. Les haies sont bordées de plantes épineuses produisant des fleurs jaunes émettant à de petites proportions. Leurs épines sont assez acérées pour percer la cuir et tout personnage entrant en contact avec celles-ci subit 10-10 points de dégâts. Si quelqu'un touche les fleurs, celles-ci émettent un petit nuage de pollen qui envahit les personnages dans les deux mètres pendant 100 secondes le temps que celui-ci se réveille et un test d'Endurance **Difficile** (1-20). Les personnages atteints ne peuvent monter au-delà de la conscience ou de la conscience que peut mettre en jeu leur sens de la vie et si le résultat est nul ou 50 s'ils tentent d'explorer une de leurs armes de poing. Enfin, tout personnage tentant de se déplacer dans un des haies de haies exotiques, les autres qu'il ne dépasse de celui des l'Endurance et résistent un test d'Orientation **Difficile** (1-20). Quel que soit le résultat de ce test, le Mouvement du personnage est réduit de moitié.

Il ne sert pas à grand-chose de tenter de se tailler un chemin (sauf au temple) les haies se réparent au fur et à mesure qu'elles sont coupées. Quiconque s'y efforce s'accomplit rien, perdant seulement à soulever des nuages de pollen bruns et à se faire de multiples coupures (de personnage subit deux fois 10-10 points de dégâts).

Si l'un des PJ perdent malgré tout dans ses efforts, il finir par quitter le labyrinthe du côté opposé à celui par lequel il est entré sans en avoir touché le centre.

En outre de la terre inutilisée qui recouvre le sol permet de creuser un certain nombre de trous, mais elles sont considérées et seraient elles dans des directions opposées. Un test de **Perception Très difficile** (500) permet malgré tout aux PJ de découvrir un chemin secret au temple sans en sortir du labyrinthe.

Les personnages peuvent faire appel à leur conscience d'Orientation afin de s'y retrouver et de sortir de ce labyrinthe. Malheureusement, les sentilles placés sur le labyrinthe perturbent ces tentatives, rendant le labyrinthe sans de l'orientation presque inutile. Il faut réussir quatre tests d'Orientation **Très difficile** (500) consécutifs afin de trouver le temple de cette façon.

La conscience sans de la magie constitue le meilleur solution pour trouver le cœur du labyrinthe. Un personnage doit de cette conscience doit réussir consécutivement deux tests de **Sans de la magie Difficile** (1-20) pour trouver la bonne voie.

Enfin, toute tentative d'orientation erronée dans le labyrinthe entraîne le jet d'un dé de Chance dont le résultat influence pas sur le fait mais compte juste pour la Malédiction de Tenebris.

Si les personnages échouent à l'un des tests décrits ci-dessus ou se contentent d'être au hasard dans le labyrinthe à la recherche de centre, faites leur d'échouer un jet sur le **Table 5-A**.

Si les PJ se sont précipités un sac de mouche dans le manoir ou dans la serre, ils ne rencontreront pas trop de difficultés en allant. Un seul sac de mouche est nécessaire pour tous les membres du groupe. Arrivé au centre du labyrinthe, les PJ trouvent un monstre circulaire de chair bleue dont la surface semble couverte d'une substance brillante. Le monstre, fait avec toute sa soixante centimètres de haut et s'étend sur un diamètre d'environ quatre mètres. Des tentacles et des filaments noirs sortent du monstre et traversent la terre qui se trouve autour. Le monstre fait et se contracte de temps à autre comme s'il était vivant. Des vagues translucides courent à sa surface, charriant des haies jaunes et verts qui disparaissent sous la surface de la terre. Lorsque les PJ s'approchent un peu plus du monstre, celui-ci s'ouvre en son centre, émettant une sorte de grincement orgueilleux. La peau se contracte progressivement en direction du bord extérieur du monstre à la manière d'un sphincter et plusieurs cellules brillantes sont de l'entrée qui vient de se former derrière le point de cellule de la **Malédiction Éternelle**, page 135. La signature des cellules a d'égalité que celle des PJ, qui sont interdites d'approcher que quelques choses peut vivre à l'intérieur de ce vortex bruyant de

clair violacé. Les cultistes passent immédiatement à l'attaque et le sphincter se relâche derrière eux. Il y a un cultiste par PJ présent.

Une fois les cultistes vaincus, les PJ peuvent pénétrer à l'intérieur du temple. Le sphincter ne s'ouvre pas lorsque les joueurs s'en approchent : les cultistes connaissent l'endroit précis où il faut frapper sur le monolithe afin de déclencher l'ouverture mais les joueurs Fignarant, ils n'ont pas d'autre choix que de s'ouvrir un chemin au fil de l'épée. Cette méthode est particulièrement satisfaisante et l'acteur qui se dégage lors de l'ouverture du terme est absolument infecté. La porte recouvrant l'entrée au temple est sol-

lèvement encluse, forçant les PJ à s'acharner sur la parcel de toutes leurs forces. Les joueurs sont conscients de pain, de bile et de liquidés visqueux déversés de la tête aux pieds quand ils parviennent enfin à déloger une voie praticable. Le monolithe ne possède de son côté aucun moyen de se défendre et se contente de gargouiller de douleur perenne que les joueurs le maintient en mouvement. Quelconque pourra agir à l'ouverture ou est là pour l'observer doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner un point de Malice. In outre, quelconque est impuissant par les flammes qui entourent le monolithe doit effectuer un test d'Endurance. Un échec signifie que le PJ contracte la vérole brune (voir encadré page 190).

## LE TEMPLE

C'est en fouillant parmi les stocks de son père que Raprecht en est venu à entre l'existence de Naugle. Le brigand de la Poste ordonne à son serviteur d'ériger un effroyable temple et lui donna des subsides afin de mener sa tâche à bien. Raprecht recruta en plus de cela quelques cultistes à Weitenburg. La menace que représentait la guerre imminente et la persécution d'être égaré lui fournit des arguments plus convaincants qu'il ne l'aurait jamais imaginé.

Les murs, plafonds et sols du temple sont façonnés dans de la pierre bleue aux accents roses qui donne aux parois l'aspect de la chair nécrosée. L'air y est presque irrespirable. L'odeur de la pourriture et de la décomposition impuente toute chose.

Pendant où sont les PJ, une sorte de miasme se forme par condensation dans les interstices des murs, genre des plafonds et forme de petites mares localisées au sol. À certains endroits, la substance est solidifiée et crée des sortes de toiles d'araignée. Les personnages s'est accablés mal à vivre car obstacles au temps normal mais il est nettement plus difficile de les éviter au cœur de la bataille. Une fois par rencontre, choisissez un PJ ou l'PJ. Ce personnage doit réussir un test de d'Agilité Facile (d+20) sous peine de s'empaler dans les toiles. La substance visqueuse gêne les mouvements du personnage pendant 1d10 minutes, imposant un malus de -10 à tous les tests de compétence et de caractéristiques physiques. Une fois cette période écoulée, la substance se solidifie et commence à partir en lambeaux.

### 1. L'antichambre et le hall d'entrée

Après avoir délogé l'ouverture, les joueurs trouvent un escalier de pierre bleue menant dans les entrailles de la terre. Après avoir descendu neuf marches, les joueurs arrivent dans une petite antichambre vide. Au-delà de l'entrée qui se trouve de l'autre côté de la pièce, les joueurs aperçoivent un couloir percé de multiples alcôves de pain et d'eau. Celui-ci servent en fait de chambres aux cultistes résidant ici de façon permanente, ce qui explique la présence de lambeaux de toiles invisibles d'insectes et mouilles, qui sont en fait les sacs de couchage des cultistes. Le hall englobe l'air et le vent. Les murs sont couverts de grilloisillages représentant des monstres et divers autres créatures tristes à la fois jaunes. Tout personnage doté de la compétence Lire/Écrire peut écrire un test de langage mystique (démagogique) assez difficile (d+10) qui lui apprend que les grilloisillages sont des grilles tendues à Naugle. D'autres prennent la forme de peuples, implorant le Seigneur de la Poste de les tenir de nouvelles postes, afin que les cultistes se repaissent des immenses flèches produites par la maladie.

### 2. La bibliothèque du temple

La bibliothèque porte plutôt mal son nom. Il s'agit en fait de livres où Raprecht entasse les livres et les artefacts qui sont trop dangereux pour demeurer dans le manoir. Les quelques étagères restantes sont remplies de livres dont la plupart sont consacrés à

l'histoire des cultes de Naugle, tandis que d'autres décrivent des rituels et pratiques religieuses non magiques. Si les PJ fouillent les étagères, ils trouvent un livre dont la qualité semble nettement supérieure à celles des autres : le Liber Pestilencia.

### Le Liber Pestilencia

Rédigé par Hadrid il y a plus de cent cinquante ans de cela, il s'agit peut-être du livre le plus dangereux que connaisse le Moyen Monde. Il évite des centaines de maladies, mais fonctionne plus comme une liste de vérifications que comme un manuel d'invocations. Chaque maladie est décrite, sa progression stable et des rituels sont parfois mentionnés. En guise de « bonus », Hadrid a inséré chaque page de la maladie en question. Chaque fois qu'un personnage touche une nouvelle page, il doit réussir un test d'Endurance ou acquiesce la maladie de votre choix.

### 3. La cantine

Cette pièce contient plusieurs tables de longues tables en bois encadrées de chaînes. Elle servait de cantine lors de la Grande Incurie mais n'est la présent plus utilisée que par les quelques cultistes qui résident encore ici. Des ustensiles en bois usés traînent dans des fioles infectées de pourriture. L'entrée des cultistes se trouve de l'autre côté de la pièce.

### 4. Les cuisines

Les cuisines sont un immense raphaëlien. Des bras, jambes et torses humains pendent à des crochets en fer fichés dans le plafond. Des entrailles et des viscères traînent dans le plus parfait désordre dans le coin du bouchon, qui est hébété de contraintes et de baches plantés à même le bois. Les abats qui recouvrent le sol lui donnent un aspect laisssant ainsi par des marges de crasse noire. Les PJ risquent de contracter la peste si la pourriture de Naugle s'ils touchent quoi que ce soit et ils doivent à un test d'Endurance.

### 5. Les quartiers du grand prêtre

Un moment de faire vers le nord (probablement au Pays des Tholids). Raprecht confie la garde du temple à Johann, un adepte acolyte du culte. Johann se trouve en ce moment à l'autel de la Poste, où il assiste Tobias dans ses préparatifs pour le rituel qui leur fait et Raprecht.

Sa chambre contient un lit sans literie et une commode contenant des habits simples et un livre en plusieurs fois rempli de marges et de signes intelligibles. Les personnages qui sont en mesure de lire le langage démagogique sont en mesure de déterminer s'il s'agit d'un message dérivant des rituels et rituels à l'honneur de Naugle qui doivent être accomplis chaque jour. Les rituels n'ont pas de propriétés magiques : ils ne font que rendre gloire à Naugle.

## 6. La salle d'attente

Après avoir descendu de nombreuses escaliers, les PJ arrivent au niveau inférieur du temple. Là, ils trouvent un long couloir orné à l'est par un mur abrité vers le sud. Dans cette section, les personnages trouvent une douzaine de cages aux portes en barreaux, toutes disposées de part et d'autre de la pièce, celles-ci constituaient très probablement la dernière étape des victimes destinées aux sacréfiés rituels de culte. Certaines cages contiennent encore des corps étendus à l'état de masses blanches qui apparaissent auvents à des fins barbares. La prisonnier se couche pile là qu'elle était à l'étage supérieur, ou qu'un/une des personnages s'aurait jamais eu possibilité. Un chariot vide de la pièce était transféré après le couloir que fait le couloir. Le fait que les cellules postérieures ainsi devaient servir les joueurs : le chariot pour les Karl à l'appel d'un débat.

Mais que les PJ progressent parmi les rangées de cages, un homme tend soudainement son bras hors de sa cage dans l'espoir d'agripper l'un des PJ. Celui-ci est couvert de sang et bête à pleurer. Le corps de son compagne de cellule porte de nombreuses marques de morsures qui semblent être le fait d'un être humain. La prisonnier a en fait dévot le cadavre de son ancien compagne de cellule afin de pouvoir rester en vie. Il débilité de façon compétente incohérente et rien de ce que les PJ lui disent ne semble avoir le moindre effet sur lui.

Le prisonnier ne représente aucun véritable danger, mais le rituel qu'il fait risque d'attirer les cultistes dans l'autre pièce de la présence des personnages. Les PJ doivent trouver un moyen de le faire taire s'ils souhaitent conserver l'élément de surprise. Les cultistes entendent le murmure étrange s'ils arrivent en **test de Perception** **Assez difficile** (7-10). Notez que les cultistes dans une telle effet de la nouvelle de l'après, il n'est plus un moyen immédiat de l'aide du geyser. Reportez-vous au **chapitre IV** où nous lisons plus d'informations au sujet de cette maladie. Si les cultistes parviennent à entendre le bruit venant de la salle d'attente, l'un d'eux va vibrer pour aller jeter un coup d'œil et s'entretenir dans qu'il approuve les joueurs.

La solution la plus simple consiste à tuer l'homme dans la cage. Un **test de Capacité de Combat Très facile** (4-6) que le prisonnier sur le corps mais les PJ peuvent aussi tenter de le libérer. Un **test de Force Difficile** (6-8) permet de forcer la porte de la cage. Une fois libre, le prisonnier dément se jette sur le plus proche PJ et tente de le mordre et le griffer.

### Prisonnier dément

#### Payson humain

La captivité prolongée a rendu cet homme complètement fou. Il a survécu en mangeant des rats, des insectes et les prisonniers dans les cages proches de la sienne. Il fit un temps où celui-ci pouvait parler et s'échapper, mais il a à présent perdu tout espoir d'en s'échapper. Il servit à présent par habitude plutôt que dans l'espoir de voir la lumière du jour.

Points de Révé : 6

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
28	29	34 (2)	36 (3)	34	24	30	22

Compétences : Connaissance (Sox), Connaissances générales (Empire), Langue (Inlégué) (Int)

Talents : Sens d'après, Sincère mort

#### Combat

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Points de Blessures : 3 sur un total de 10

Armes : mains nues (1d10-2, spéciale)

#### Détails

Le dément porte des barreaux imprégnés de déjections.

## 7. L'Autel de la Peste

Les PJ trouvent l'autel de la Peste sur leur droite après avoir traversé la salle d'attente. À l'autre bout de la pièce, ceux-ci aperçoivent un autel haut d'un mètre environ qui est décoré par ce qu'il semble être des guirlandes de violons. Un exorcisme se trouvait au centre exact de la pièce est tracé à la surface des carreaux de couleur verte qui démonte au sol la table de la morte. Le trou blanc s'étend derrière l'autel. Des garçons sont présents tout autour du trou, comme si quelque chose était installé dans le temple de force, soulignant le toit et la roche à cet endroit.

Si les PJ ont réussi à faire taire le prisonnier sans alerter les cultistes, ceux-ci n'ont aucune idée de leur présence. À leur arrivée, les PJ trouvent neuf cultistes tournés vers l'autel, agacés autour de l'exorcisme. Tobias, Karl et le grand prêtre se trouvent au pied de l'autel. Ce dernier fait le cœur de l'insupportable équilibre un système de ses incantations et s'apprête à le passer au cas de Karl.

Si le prisonnier a alerté les cultistes, ceux-ci attendent les joueurs de pied ferme à leur arrivée. Tobias et le grand prêtre sont devant l'autel et Karl, seuls au sol, regarde les PJ.

Une PJ (ou PJ) s'étant pas étonné au parents de Karl se sent le besoin irrésistible de venir en aide au garçon (reportez-vous au **chapitre III** pour plus d'informations au sujet du geyser de Karl). Si les cultistes ne sont pas au courant de l'entrée des joueurs, les PJ peuvent intervenir sur le rituel en utilisant Tobias ou le grand prêtre. Dans le cas contraire, les PJ peuvent soit tenter de négocier la libération de Tobias, soit tenter d'arrêter Tobias. Tobias tente de gagner un maximum de temps, faisant scandale de considérer attentivement toute proposition des PJ, pendant qu'il continue lentement Karl vers le trou dans le sol. Si les PJ réussissent dans sa direction, il continue immédiatement ses cultistes d'attaque.

Après trois rounds de combat (ou à tout autre moment que vous jugez bon), Tobias se joint au combat accompagné de deux compagnons, se contentant de dire : « Je serais que vous vous enregistrez à l'Église. Les hommes sont toujours prêts. Mais avant d'être nous ne peut parler d'œil avec lui. Il est à nous, il est accablé au destin. Il sera le champion de la Karl ! »

### Tobias

#### Acolyte mutant du culte de Nurgle (ex-Charlatan, ex-Compagnon sorcier, ex-Apprenti sorcier)

Tobias est fait plus le moindre effort pour tenter de se faire passer pour un et porte à présent de dignitaires robes noirs qui démontre son statut d'acolyte du culte de Nurgle. Son long voyage jusqu'à Wollenburg l'a par ailleurs rendu fou.

Points de Révé : 6

#### Caractéristiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sox
39	41	86 (10)	63 (8)	47	36	46	39

Compétences : Baratin (Sox), Chantier (Sox), Connaissance (Sox +30), Connaissances académiques (Géométrie, magie) (Int +10), Connaissances générales (Electronik) (Int), Connaissances générales (Empire), Pays (Pard) (Int +10), Déplacement (Sox +10), Déplacement silencieux (Ag), Désorientation (Ag), Escamotage (Ag), Evaluation (Int),

Focalisation (GM +10), Fossile (Int), Intimidation (F +30), Jeu (Int), Langage mystique (Généraliste) (Int +10), Langage mystique (spécif) (Int), Langage secret (Langage des sorciers) (Int), Langue (Neoclassique) (Int), Langue (Sémiotique) (Int +10), Langue (Trilopéd) (Int +20), Lire/Écrire (Int +10), Marchandage (Sec), Mutation (F), Sève de la magie (FM +10), Service (Int), Perception (Int +10), Tactique (Sec).

**Talents :** Œil à nu, Esquaperce, Feuille, Grand voyageur, Harmonie acoustique, Imitation, Intelligence, Intégrité, Magie commune (occulte), Magie mineure (Généraliste, archange, alchimiste), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Rompe au Chaos, Sans peur, Sauter sans fil (Chaos ou Nurgle), Trouillard.

**Si vous avez le Sève de la Corruption à votre disposition, utilisez Nurgle.**

**Trains :** Mutation (Boss), Organe du Chaos

**Combat**

**Attaques :** 1; **Points de Dents :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 10

**Magie :** 2; **Magie commune (occulte), archange archange, dissipateur et Sauter sans fil (Chaos ou Nurgle)**

**Armes :** arme à une main (épée) (1d10+5), dague (1d10+1)

**Dotations**

Tobias porte des robes vertes soignées et des chaussures d'écru sur leur poitrine. Une amulette de Nurgle protégeait peut-être son cou et il reste du travail à faire aux commissaires de ses lieux.

**Organe du Chaos**

Un organe du Chaos émettant de faibles grognements possède dans le ventre de Tobias. Si Tobias est tué, celui-ci se fraie un chemin hors du corps de Tobias, malgré des tentatives et échouant dans la pièce, expirant les alentours de fluides divers. Il possède les caractéristiques suivantes :

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Sec
19	20	36 (1)	38 (2)	25	28	25	29

**Trains :** Armes naturelles (écroux)

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 8

**Armes :** écroux (1d10+1)

**Johann**

**Acolyte mutant du culte de Nurgle (ex-Bateleur)**

Le pauvre Johann est tombé sous l'emprise d'un être terrible capable de séduire par l'évidence de sa puissance et de son influence sur la réalité. Il se joignit à Baprecht en venant son lieu de Possession de la Butte en échange du pouvoir que celui-ci lui promettait. Inapparemment, au moment de le lui offrir, Johann régressa à l'état d'incantation pure et simple. Ce sont cependant ces mutations et son talent pour la magie qui lui valurent de devenir l'acolyte responsable des cultistes du temple.

**Points de Vie :** 4

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Sec
38	44	19 (1)	38 (10)	42	35	34	35

**Compétences :** Baratin (Sec), Charisme (Sec), Connaissance (Sec), Connaissance académique (Généraliste) (Int), Connaissances générales (Général) (Int +10), Dissipateur (Sec), Dissipateur silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Expression artistique (Acteur, chanteur) (Sec), Focalisation (FM), Intimidation (F), Langage mystique (Généraliste) (Int), Langue (Trilopéd) (Int)

+10), Lire/Écrire (Int), Mutation (F), Sève de la magie (FM), Service (Int), Tactique (Sec)

**Talents :** Esquaperce, Feuille, Harmonie archange, Magie commune (Chaos ou occulte), Magie noire, Projectile éclair, Résistance aux maladies, Rompe au Chaos, Sans Peur, Trouillard

**Trains :** Mutation (Substitution sanguine, Voie corrodé)

**Combat**

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 16

**Magie :** 1; **Magie commune (Chaos ou occulte)**

**Armes (Dépense) :** veste de cuir (Int +1, coupe 1)

**Armes :** arme à une main (épée) (1d10+5)

**Dotations**

Johann porte une robe verte recouverte de taches sombres, de traces de sang et de restes de viande.

**Substitution sanguine**

Le sang de Johann a été remplacé par une solution d'insectes porteurs de mandibules. Si Johann meurt, son corps explose, saupoudrant tout ce qui se trouve à 1d10 x 2 mètres autour de lui. Quand celui-ci subit des dégâts au cours d'un combat, les insectes jaillissent des ouvertures et se ruent sur son adversaire, infligeant 1d10+1 points de dégâts et une pénalité de -10 à tous ses tests jusqu'à ce que le personnage prenne une décision pour balayer les insectes. Ces pénalités peuvent cependant être évitées grâce à un test d'Agilité réussi.

**Voie corrodé**

Johann peut prendre une décision tous les 1d10 rounds pour expurger du vent un adversaire se trouvant proche de lui. Le vent cause 1d10+2 points de dégâts et ignore l'Armure de son cible. Il peut être esquivé mais ne peut pas être l'objet d'une parade.

**Cultistes de la Maladie Éternelle (9)**

**Mutants Hors-la-loi, hommes et femmes**

Comme tous les membres de la Maladie Éternelle, ces individus sont d'une beauté sans faille envers Baprecht et donnent volontiers leur vie au service du sorcier du Chaos et de leur Dieu Souverain.

**Points de Vie :** 4

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Sec
35	35	27 (2)	32 (3)	39	28	40	28

**Compétences :** Alphabet secret (Voleur) (Int), Connaissances générales (Intelligence) (Int +10), Déplacement silencieux (Ag +10), Dissimulation (Ag +10), Équitation (Ag), Escalade (F), Esquaperce (Ag), Langue (Trilopéd) (Int), Mutation (F), Perception (Int)

**Talents :** Camouflage rural, Corps acoustiques, Feuille

**Trains :** Mutation (variable), Trouillard

**Combat**

**Attaques :** 1; **Mouvement :** 4; **Points de Blessures :** 17

**Armes (Dépense) :** gilet de cuir (coupe 1)

**Armes :** arme à une main (épée), épée ou hache (1d10+2), boomerang (1d10), épée à arc et 10 flèches (1d10+3 ; portée 24/48, rechargement demi-action)

**Dotations**

Les cultistes d'ont gu grand-chance sur eux hormis leurs armes et leur armure. Il y a 30 % de chances pour qu'un cultiste possède une petite bourse contenant 1d5+1 pièces et 1d10+1 sèves.

**Mutations**

Chaque cultiste est affligé d'une ou de plusieurs mutations, comme l'indique la liste suivante :

## GÉRER LA PAGAILLE

Une mêlée mettant aux prises de nombreux combattants ne manquera pas de valoir considérablement le rythme de jeu. Il est plus que probable que ce qui devrait être la conclusion épique des affronts de vos joueurs se verra en un épisode proprement épiquique, en particulier si le combat s'éternise. Ne vous désolez pas si vous êtes obligés de faire jouer chaque action mais accordez plutôt ce qui se passe en insistant sur les événements qui concernent vos joueurs. En particulier, ne perdez pas votre temps à effectuer des jets de dés pour les combats opposant les lahmians aux autres. Rien n'est plus important que d'assurer une certaine fluidité dans le combat.

À la fin de chaque round, assurez-vous qu'au moins un des combattants a été tué par l'une des deux factions. Si vous êtes en mesure de le faire, gardez le compte du nombre de cultures et d'habitants de maïs et ajoutez le nombre de morts en fonction de la performance des joueurs. Si vos joueurs semblent rencontrer des difficultés, faites perdre la balance (un côté paie de l'autre de sorte que les PP) faussent le gros du travail. Sinon, faites en sorte qu'une des factions (votre) fasse également avant de se pointer son attention sur les PJ. N'oubliez jamais que cette bataille est censée être difficile et que sa difficulté dépend en partie de la stratégie qu'ont mise les joueurs et des rencontres qu'ils ont faites jusqu'ici. Enfin, n'oubliez jamais ceci : un PJ qui se comporte de manière inattendue subira tout ce que vous voudrez bien lui infliger.

N'hésitez pas à véritablement immerger vos joueurs dans l'action. Sans jamais cesser de leur faire prendre part à l'action, décrivez leur le déroulement de la bataille qui se déroule autour d'eux. Prenez à toutes les possibilités offertes par une bataille opposant des mutants, des hommes de maïs et un vampire. Soit à penser le meilleur de montrer un mutant dont la sang est acide, ou de voir un être pouvant se dissoudre sous l'effet du vent d'un des mutants, etc.

Si vous parvenez à maintenir l'excitation de vos joueurs au milieu de toute cette action, vous ne le regretterez pas.

**Afiliés** : Afiliés est affilié d'un visage monstrueux qui n'est pas sans rappeler celui d'une gorgone. Deux sommets d'ailles lui ont poussé dans le dos mais celui-ci est trop lâché et déformé pour lui permettre de voler. Elle peut se servir de sa langue et puissante langue afin d'attirer à distance un adversaire lui faisant face jusqu'à trois mètres de distance. Si son test de CF est réussi, la tête revient le bout de sa langue (l'affilié) point de départ à sa victime (la langue possède l'attribut *Perforant*). Afiliés utilise le même profil que les autres mutants, à l'exception de sa Sociabilité, qui est de 21.

**Eckhardt** : Eckhardt a le corps et la stature d'un homme normal mais il est affilié d'une tête de rat en lieu et place d'une tête humaine (ce qui procure une bonne fois pour toutes que ces histoires de skunks ne sont que des rumeurs au sujet des mutants). Eckhardt bénéficie de talent Acouït auditive, mais sa Sociabilité tombe à 23.

**Loupold** : affilié jusqu'à un niveau avancé, Loupold se sent avec plaisir à l'aide de deux énormes jambes pareilles à des tentacules. Il possède une Force de 20 et 15 points de Blessures.

**Mattilda** : Mattilda serait une jolie fille si elle possédait une bouche. Ses caractéristiques sont normales à part sa Sociabilité, qui tombe à 24.

**Pierre** : le visage de Pierre semble avoir fondu, ce qui lui confère une Sociabilité de 18.

**Radiger** : cette abominable créature ressemble à un mélange d'être humain et de mille-pattes. Son torse, sa tête et ses bras ont une apparence humaine mais il possède un long corps segmenté doté de petites pattes au lieu de jambes normales. La caractéristique de Mouvement de Radiger est de 7 et son endurance passe à 27 (4). Il possède également le talent Armes naturelles. Sa mutation a par ailleurs fait de lui un coureur, ce qui lui impose une possibilité de 20 à tous ses tests de Force et réduit sa caractéristique de Force Mentale à 30.

**Singfried** : Singfried est couvert d'horribles pustules noires de la tête au pied. Cor - habillage - est complété par une myriade de tentacles de couleur violette. Les caractéristiques de Singfried sont modifiées de la façon suivante : Endurance 25 (2), Agilité 28, Sociabilité 12. Il bénéficie d'un bonus de +20 à tous ses tests de Tenace et d'Intimidation.

**Thelara** : cette jeune femme, autrefois ravissante, a presque été plébée en deux sous l'effet de sa mutation, qui fait à présent d'elle une terrifiante quadrupède. Ses bras lui servent de jambes, augmentant de 1 sa caractéristique de Mouvement. Sa Capacité de Tê est à présent de 8. Enfin, son corps est et déformé d'une étrange manière violente qui dénote à peu près autant qu'une bague.

**Ulrich** : la chair d'Ulrich a laissé place à une sorte de cristal vivant. Son Endurance passe à 35 (5) mais il ne possède que 6 points de Blessures.

### Sofia

**Vampire lahmian (Ex-Monte-en-Air, Ex-Voleuse)**

Les caractéristiques de Sofia n'ont pas changé depuis la dernière édition et ne sont détaillées ici qu'à titre de rappel.

#### Caractéristiques

CC	CT	F	V	Ag	Int	PM	Sec
53	41	56 (5)	56 (5)	64	42	52	51

**Compétences** : Alphabet secret (volant) (Int +10), Charisme (Sec +10), Commandement (Sec), Commande (Sec), Connaissance académiques (arts, astronomie) (Int), Connaissance générales (Empire, Klakon) (Int), Croquisage (Ag +10), Dictionnaire (Sec), Déplacement silencieux (Ag +20), Démonstration (Ag +10), Escalade (F +20), Encastrement (Ag), Enquête (Ag), Évaluation (Int +10), Exposition artistique (Charisme) (Sec), Filature (Ag), Focalisation (PM), Fouille (Int+20), Intimidation (F), Langage mystique (magick) (Int), Langage secret (langage des voleurs) (Int+10), Langue (Klakeria, volé) (Int), Lire/Écrire (Int), Marchandage (Sec), Perception (Int +20), Préparation de prison (Int), Soin de la magie (PM), Tenace (Sec)

**Talents** : Camouflage urbain, Combat de rue, Commande des pièges, Équilibre, Inaugurer, Magie courante (occult), Magie noire, Maître (maître de parade), Réflexe délaté, Sur ses gardes, Tactique, Voler/rien

**Traits** : Armes naturelles (crac, griffe), Dents de sang (apparence humaine, modification des vampires, reconnaissance de vampirisme), Effrayant, Mort-vivant, Sans signifié, Vision nocturne

#### Combat

**Attaques** : 2, **Mouvement** : 6, **Points de Blessures** : 21

**Magie** : 1, Magie courante (occult)

**Armes (Dépôt)** : vent et quantité de cuir (test 1, corps 1, jambes 1)

**Armes** : arme à une main de qualité exceptionnelle (épée) CC: 65, L110+5 ; main gauche de qualité exceptionnelle (CC: 65, L110+4 ; défensive)





**Détailions**

Sotha porte des vêtements d'homme noirs et deux bagues (valant 1 ou chacune). Une longueur de corde et un grappin perdent par-dessus son épaule et elle porte un sac vide accroché à sa ceinture. Son gant gauche dissimule quelques outils de crocheteur. Elle vient à peine d'apprendre le voltagé et porte pour cette raison un livot de gaineuse dans son sac à dos.

**Shires Inhumaines (12)**

**Coupe-jarrets humains, hommes et femmes**

Ces hommes et femmes vêtrent Sotha et sa maîtresse comme des diables, utilisant chacun de leurs outils et satisfaisant leur monstruosité au lieu que le besoin s'en fait sentir.

Points de *Pain*: 3

**Caractéristiques**

CC	CT	F	E	Ag	Int	PM	Sexe
46	56	45 (40)	41 (40)	25 (28)	32	41	40

**Compétences:** Alphabets secrets (Inconnu) (Int), Comportage (Sex), Connaissance générales (Empire) (Int), Escapade (Ag), Intimidation (F), Jeu (Int), Langue Inconnue (Int), Mémoire à l'écrit (Int)

**Talents:** Corps anatomiques, Coupe précise, Désarmement, Guérison so, Saint d'Empire, Sang-froid, Sur ses gardes

**Combat**

**Armes:** 2; **Mouvement:** 4; **Points de Blessures:** 19  
**Armure (moyenne)** gilet de mailles et gilet de cuir (Corps 3)  
**Armes** avec à une main (épée) (1d10+1 ; valeur de critique +1), coup-de-poing (1d10+1 ; valeur de critique +1; automatique)

**Détailions**

Les hommes de main portent des vêtements noirs et de longues capes, noires elles aussi. Des masques à l'effigie de divers animaux couvrent leurs visages. Ils possèdent tous une petite boucne contenant 1d10-2 pièces et 1d10 sous.

**Une mêlée générale**

Le combat opposant les PJ, les cadavres et les Inhumaines a débuté. Les actions des PJ sont déterminées de déroulement et l'issue du combat. Si un des PJ a réussi à fuir de Karl et tente de fuir, Sotha et son groupe (et Gregor si celui-ci est encore présent) s'interposent entre eux, ce qui laisse à Tobias le champ libre pour s'affaiblir avec Karl en passant par le tunnel derrière l'autel. Si les PJ ignorent Tobias et Karl et choisissent d'attaquer les Inhumaines ou les cadavres, Tobias disparaît dans le tunnel, entraînant Karl avec lui.

Si Karl et Tobias parviennent à s'enfuir, Sotha et son groupe décident qu'il ne vaut pas le coup de rester se battre. Ils se retirent du combat et font route vers la surface, aussi rapidement se diriger sur leur chemin.

Si les personnages attaquent Tobias et parviennent à le tuer, ils acquiescent quelque chose bouger sous les vêtements de cobalt. Une masse de chair noire s'échappe de sous de l'habitement de Tobias

et commence à coulisser au sol, engendrant la piste de fluides visqueux, ainsi que de petits morceaux lui posent. La chose qui vient de s'échapper de Tobias est un organe du Chaos. Elle ressemble à présent à une verrue minuscule de Tobias et dissimulée dans la piste un moment avant de disparaître dans le tunnel. Les Inhumaines tentent de profiter de la distraction pour se saisir de l'autel, forçant les PJ à empêcher leur attention sur le vampire et ses alliés alors que la chose se libère.

Quel qu'il en soit, il est possible que les PJ parviennent à se débarrasser de cette chose, des shires de Sotha et d'elle-même. Ils ont sauvé Karl. Celui-ci pleure de joie et se jette dans les bras du PJ qui lui a révoqué le plus de gravité par le passé (sa, le cas échéant, dans les bras du PJ ayant fait le moins tort). Il leur demande de le ramener à sa famille, la Croisée, qui l'aurait d'après lui à Wollenburg. Il se donne aucune explication si les PJ lui demandent comment il sait cela.

Si les PJ décident de se lancer à la poursuite de Tobias lors de l'organe du Chaos, ou s'ils souhaitent entraver Tobias à Wollenburg en passant par le dédale de tunnels, il y a de fortes chances que ce soit se perdre. Un groupe comprenant au moins un personnage doit de la compétence Pistage à 30 % de chances de revenir sur ses pas ou d'atteindre la surface et de se retrouver au milieu de mille pain brisé à vous de voir. Si les PJ réussissent un test de Pistage, ceux-ci parviennent à retrouver la piste de cobalt en fait mais ne peuvent la poursuivre qu'en déplacement silencieux. Tobias connaît par contre très bien ces tunnels, ce qui lui permet d'arriver à Wollenburg largement en tête.

Si les PJ ont tué le grand prince et inspectent ses cadavres, ils découvrent un anneau à sa main droite portant le blason de la famille Dietrich, prouvant qu'il s'agit bien de Johannes. Aux joueurs de décider s'ils souhaitent effectuer un long voyage vers Kanchhof pour annoncer la mauvaise nouvelle à Gerhard.



## Conclusion

Si les PJ ont réussi à tuer Johannes devant l'autel de la Forêt et récupérer le Collier de l'Inéditible Lysant, ils doivent à présent décider de ce qu'ils vont en faire. Ils peuvent tenter de l'offrir, ce qui aura très probablement de tragiques conséquences. Si vous le voulez, ils ont un peu de temps, ils chercheront probablement à le confier à quelqu'un de plus respectable qu'eux afin de le faire détruire. Un prêtre de Sigmar ou d'Illio de Weiskburg fera l'affaire. Ils peuvent aussi le confier aux autorités d'une grande ville et le collier devient alors le problème de quelqu'un d'autre.

Si les PJ décident de conserver le Collier de l'Inéditible Lysant, il est possible que Ruprecht (ou quelqu'un d'autre) plus tard, leur vole le plus tard. Si les PJ ont tout simplement oublié de prendre le bijou et ont quitté le Temple de la Forêt, un cultiste passera tôt ou tard le récupérer.

### Pistes pour de nouvelles aventures

Les PJ confient le collier aux autorités religieuses, mais aucune explication ne parvient à convaincre le prêtre qu'ils ne sont pas des hérétiques. Ils auront beau expliquer la situation à qui veut l'entendre, personne ne voudra croire qu'ils sont innocents, le prêtre étant fermement convaincu qu'il tient là les véritables propriétaires du collier.

Les PJ confient le Collier de l'Inéditible Lysant à l'un des ordres religieux et celui-ci les charge d'effectuer un périlleux voyage afin de détruire l'artefact. Il doit soit être détruit d'une façon particulière (en le jetant au cœur d'un volcan par exemple) ou en l'enterrant dans des sables mouvants sans fond) soit par une personne dotée de compétences uniques (un esprit elle serait dans les arcanes) ou d'outils appropriés (le marteau de guerre par d'un seigneur des runes maies).

Si les PJ ont laissé le Collier de l'Inéditible Lysant dans le temple, ils finissent par avoir vent d'un policier de grande importance qui s'est mis à faire preuve d'un certain comportement.

Après avoir quelques peu enquêté, les personnages découvrent qu'un cultiste s'est approprié le collier et s'en sert afin de contrôler la personne en question, versant les gains de la dévotion et de la sève dans la région. Les PJ doivent trouver un moyen de traquer le cultiste et de convaincre les gens de la ville que les actions de son parti ne sont pas les siennes.

*A suivre dans le tome II des Nuits Froides*

## RÉCOMPENSES

Les PJ doivent toucher à peu près 500 points d'expérience pour avoir complété cette aventure.

Action	XP
Engager Devin	15
Pour chaque personnage ayant survécu à la traversée de la Denskveld	5
Les PJ acceptent de se mettre à la recherche de Johannes	10
Tuer le mari de la famille du Berger	15
Les PJ découvrent un indice à Ketchbald (par indice)	5
Explorer Vormannhus	15
Les PJ ont raison des cultistes	25
Trouver un sens des mouches	15
Staver Gregor Schlossbagger	15
Thar Genevieve	20
Tuer les parents de Genevieve	25
Les PJ trouvent le centre du labryrinthe	25
Mettre fin aux cris du poissonier	10
Les PJ ont raison des cultistes du temple	10
Thar Tobias	25
Les PJ triomphent des libérateurs	25
Les PJ sauvent Karl	50



# APPENDICE 1: TRAITS

**L**es *Mille Trésors* sont l'essence des Maîtres de la Nuit et de la *Force Mentele* en faisant de certains talents de simples traits, ce qui permet de distinguer les talents liés aux créatures et ceux qui sont associés à un arbitre, à l'aspect d'une race ou encore à un type de créature. Voici le détail des traits qui apparaissent communément lors de votre campagne.

## Apparence humaine

Vous êtes capable de rétracter griffes et crocs et d'adopter vos traits pour vous faire passer pour un humain. Sous cette forme, vous jouez le trait *Effaçant*. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.

## Aura démoniaque

Vous êtes le fruit de la magie et chaque fois qu'une arme non magique vous touche, on considère que votre bonus d'Endurance augmente de 42. Vos attaques sont elles-mêmes considérées comme magiques et vous êtes totalement immuni au poison et à l'empoisonnement.

## Carrure de titan

Vous gagnez le trait *Puissance inébranlable*, qui impose un malus de -50 aux adversaires désireux de parer vos attaques.

## Défi de l'aube

Vous volez au tel point que vous pouvez voir à bout de la journée puissance du soleil. Ils révéleront un trait de *Force Mentele*, vous êtes au moins de marquer en plus une suite de désignés ou de malus. Vous devez effectuer un jet supplémentaire après chaque heure d'exposition, avec un malus cumulatif de -10 par heure passée au soleil. En cas d'échec, vous subissez vos caractéristiques de moitié et commencez à subir des dégâts pour chaque minute d'exposition. Si vous êtes au moins en parvenue une seconde fois, vous bénéficiez d'une immunité totale contre le soleil et pouvez vous y exposer en toute impunité.

## Dénué de conscience

Vous ne pouvez pas entreprendre (ou raté) de tout basé sur l'intelligence, la *Force Mentele* ou la *Socialité*.

## Domination

Au prix d'une action complète, vous pouvez tenter de prendre le contrôle d'une créature vivante située dans un rayon de 6 mètres. Ce test oppose votre *Socialité* à la *Force Mentele* de la victime. Si vous réussissez le test, vous gagnez le contrôle total de votre victime et pouvez la faire ce que vous voulez. La victime peut tenter de se libérer après 1000 rounds en effectuant un nouveau test opposé. De votre côté, vous pouvez libérer le sujet de votre domination à tout moment au prix d'une action gratuite.

## Éthéré

Vous n'avez ni conscience ni poids. Vous pouvez traverser les objets solides, y compris les murs et les portes. Cela ne vous rend pas dépendant pas la localité de soit à travers les objets solides. Lorsque vous n'êtes que partiellement caché à l'intérieur d'un objet, vous bénéficiez d'un bonus de +50 aux tests de Dissimulation. Si tel est votre désir, vous pouvez rester partiellement caché, sans vous soumettre au moindre test de Déplacement silencieux. Vous êtes également immuni contre les armes normales. Les démons, sorts, autres créatures

éthérées et adversaires dotés d'armes magiques peuvent néanmoins vous blesser normalement. Vous ne pouvez affecter le contrôle des mortels, si bien que vous êtes incapable de blesser les adversaires qui ne sont pas éthérés eux-mêmes.

## Innocence perdue

Vous êtes particulièrement beau et gagnez le talent *Touche-tout*.

## Invocation de goules

Une fois par jour, au prix d'une action complète, vous pouvez convoquer des goules pour attaquer vos ennemis. Lancez 1d10 sur un résultat de 1-3, vous obtenez 3 goules en 2 rounds; sur un 4-6, vous en obtenez 4 en 3 rounds; sur un 7-8, vous en obtenez 5 en 4 rounds; sur un 9, vous en obtenez 6 en 5 rounds. Lorsqu'elles apparaissent, elles agissent à votre initiative et obéissent à vos ordres. Elles flent au bout d'un nombre d'heures égal à votre valeur de Magie (sans leurs limitations). Ce pouvoir part du principe que les machines sont tout près. 50 est impossible qu'il y en ait dans les environs, ce pouvoir est inutilisable.

## Maître d'armes

À chaque round, au début de votre tour de jeu, vous pouvez réduire de 1 la valeur d'Attaque de l'un de vos adversaires au corps à corps au prix d'une action gratuite.

## Maître en magie noire

Quand vous lancez un sort de Nécromancie, vous bénéficiez d'un bonus de +9 au jet d'incantation.

## Malédiction des vampires

Vous souffrez d'un certain nombre de malédictions. Pour commencer, vous n'avez pas de reflet. En présence de griffonniers ou de Séducteurs-nocturnes, vous devez réussir un test de *Force Mentele* pour vous approcher à moins de 2 cases. Vous devez également réussir un tel test pour vous approcher à moins de 2 cases d'un symbole religieux et devez supporter un test de *Force Mentele Difficile* (200) pour entrer dans un temple ou vous tenir d'un symbole religieux. Si vous tentez de traverser un cours d'eau (il faut s'y enfoncer et non l'enjamber), vous subissez 1d10 points de Blessures qui ignorent l'Armure et le bonus d'Endurance (si vous vous retrouvez à 0 point de Blessures la cause de cela, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des coups critiques). Si vous perdez au moins 1 point de Blessures au cours d'un coup porté par une arme en acier, vous en perdez 5 de plus. Exposé aux rayons du soleil, vos caractéristiques sont réduites de moitié et vous perdez 1 point de Blessures par minute d'exposition ou ignorez l'Armure et le bonus d'Endurance (si vous vous retrouvez à 0 point de Blessures à cause de cela, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des coups critiques). Enfin, pour chaque round d'exposition, vous devez réussir un test d'Endurance *Assez difficile* (100) sous peine de prendre feu. Pour plus d'infos de malédictions, reportez-vous aux *Mémoires de la Nuit*.

## Nécromancien né

Vous contrôlez les morts-vivants comme le font les nécromanciens.

## Regard hypnotique

Vous êtes capable d'immobiliser un adversaire étalé dans un rayon de 6 mètres qui rate un test de *Force Mentele*. Le regard nécessite une

destinée et vous pouvez prolonger l'effet au prix d'une action gratuite à chaque round. Avant tout de Force Mentale vous êtes plus susceptible dès lors que le premier à débaucher.

### Secret arthurique

La maîtrise naturelle que vous obtenez sur les Vents de Magie vous permet de dissimuler et de déjouer les détecteurs arthuriques qui vous envoient. Les individus qui ont le troisième œil et qui vous observent doivent réussir un test de Force Mentale opposé et obtenir au moins un degré de réussite pour détecter quoi que ce soit d'anormal à votre sujet. De plus, vous êtes immunisé contre la guillemotte, le fluide-déconstructeur et autres protections invisibles.

### Sombre majesté

Vous êtes un personnage si puissant que vous pouvez prendre le rôle d'armées entières de morts-vivants. À tout moment, vous pouvez contrôler un nombre de morts-vivants égal à votre valeur de Force Mentale +50.

### Transformation en chauve-souris

Au prix d'une destination, vous pouvez vous transformer en chauve-souris vampirique. Vous obtenez alors le profil de votre nouvelle forme (cf. page 85 du *Guide de l'Univers Mégalé*), mais vous conservez vos valeurs d'Intelligence et points de Blessures. Vous pouvez conserver cette forme aussi longtemps que vous le souhaitez et recouvrer votre forme habituelle au moyen d'une destination.

### Vampirisme

Vous êtes capable de sucer le sang de vos proies à l'aide de vos crocs. Si vous faites perdre au moins 1 point de Blessures à votre victime au cours d'une prise, celle-ci perd aussi 100 points de Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1 point de la Force perdue par laose.

### Vision de l'au-delà

Vous distinguez les morts-vivants invisibles.

### Volonté de fer

Vous êtes immunisé contre le Peur et le Terror, mais également contre les effets de la compulsion instantanée et du trait Fouillant.

## APPENDICE II – AIDES DE JEU

Tout au long de cette campagne, les personnages des joueurs peuvent découvrir et collecter de nombreux indices précieux qui les aident à progresser. La philosophie de toutes ces aides de jeu est autorisée à être parcourue librement.

### AIDE DE JEU I

*Lutgen est une imbécile qui se ment à elle-même comme à vous autres. Vous devez vous adresser à la véritable mère abbesse, devant l'ancien temple de Sigmar à Tempelwijk tant qu'elle est encore de ce monde. Le gamin est dangereux.*

*- Une fidèle toujours loyale*

## AIDE DE JEU 2



## AIDE DE JEU 3

*Jorgen.*

*Votre aide a été très précieuse en cette période, mais ainsi que l'enseigne notre Seigneur, toutes choses doivent s'éteindre et pourrir, et le temps de notre implantation à Marlenberg touche à sa fin. Nous avons maintenant un nouvel objectif, pour guider l'enfant vers la douce étreinte de notre Maître. Puisse son nom être entendu sept fois et être porté sur les ailes des moines à cadavres !*

*Je pars sur l'heure pour Aldorf avec l'enfant et les Trois Lunes en tant que telles n'existent plus. Restez là, n'oubliez pas vos locataires, célébrez toute la beauté qui s'offre à vous, et partagez vos joies avec la bénédiction du Seigneur de la Pastorance. Une fois notre plan accompli, et quand le Maître aura étreint le garçon, nous reviendrons sur la vague d'une marée de glorieuse corruption. Les terres des hommes pourriront, et les dieux de Nergle danseront dans les champs.*

*J'ai une dernière tâche pour vous : le prophète Eghan n'est plus utile aux yeux du Grand Corrupteur. Je vous confie le soin de le tuer.*

*Gloire à Nergle ! Gloire au Roi des Autocrates !*

AIDE DE  
JEU 4

À la signeresse Frederick,

J'en espère que ce pli vous trouvera en pleine forme ! Vous vous demandez peut-être pourquoi j'écris en votre honneur un groupe de fies-à-ben - et de criminels, pas moins !

Ils ont pu effectivement commettre des délits pas la passé, ce sont surtout de carillants zaitlands qui se sont arrogés d'un signale vous en votre nom. Vous avez indubitablement entendu parler des cultistes qui attendent tous pas à vous de l'enfant qu'ils pensent pour la dimensionner de notre signeresse signeres. La Capinde, qui a peu naissance en une ville, mais maintenant des attituf. Je ne saurais dire si elle n'en a déjà en les murs de la capitale lorsque vous avez cette mission entre les mains.

Cependant je l'ai dit, ces hommes en ont rendu un fies vous en décrivant les secrets de ce culte. Je leur ai montré de tout vous relaté en personne. Vous vous êtes peut-être avoué à décider de la suite à donner à l'affaire. Ne pouvant être en un charge moi-même, je vous prie d'une de toute votre influence auprès de la cour pour obtenir la grâce de nos agents. Je suis sûr si cela devait vous indispense de quelque façon que ce soit, mais je suis sûr aussi qu'il n'en est rien !

Bonne signeres guidez vos actes,

Viggo von Soulden 399  
Ambassadeur Impérial  
Marsbourg  
Marsbourg

Il y a un bon mot.

Les codes de l'Ambassadeur Impérial de Marsbourg et  
un certain nombre de lois portant la signature des codes de  
Marsbourg à Blahof, en direction de la capitale. Il est entendu  
que les bénéficiaires de ce document sont des citoyens sans genre de la loi  
impériale et de celle de Marsbourg, et ce dans toutes les villes  
jusqu'à leur arrivée à Blahof, et de ces codes de la province en la  
direction de signeres Frederick et Blahof. Ils seront entendus devant  
lui et se placent tout les provinces.

Théodé et après, le code de l'Ambassadeur Impérial de Marsbourg.

## Et un enfant guidera leurs pas

Quelques biens, à hommes de l'Empire,

Que Sigmar nous est revenu

Sous les traits d'un enfant

Agant la force à un homme fait

Et la bonté d'un dieu.

Et voici : il porte la marque

De la puissance de Sigmar

Tempérait sur son sein.

De l'Ordre le bœuf qui surbruit,

Ramment justier, paix et prospérité

Dans le pays de Sigmar

Pour bannir tous les maux qui nous assaillent

Et redresser tous les torts.

Toutes les gens, bons qui êtes ignorants

Et contemples au dieu.

Sortez ses balerouses bannière jusqu'à Allport

Et redonnez ce qui vous revient de droit,

Justier, paix et prospérité pour tous !

## AIDE DE JEU 5



## AIDE DE JEU 7

Mon bien cher Caspar,

Je me suis entretenu avec Lennhardt comme vous l'avez requis, et il a consenti à vous laisser trois heures la jouissance de sa bibliothèque à des fins de recherches généalogiques uniquement. Au cas où vos recherches aboutiraient, Lennhardt considérerait comme une faveur personnelle que vous lui fassiez part de vos découvertes au plus vite.

Wendell Ott

Sincèrement,

Wendell Ott

## AIDE DE JEU 8

Surefire remède herbiculaire  
11 East Ostrasse Way  
Martensburg

Somifère Keimfeldt  
1 flacon \_\_\_\_\_ 3 couronnes d'or

Régé en ce jour de marché  
Signé  
Claude Rether  
Propriétaire



## AIDE DE JEU 9

## - LA FAMILLE HOLLENBACH -

La famille Hollenbach s'enorgueillissait jadis d'avoir dans ses rangs plusieurs membres proéminents ayant l'oreille du Comte Électeur de Nordland. Mais la bonne fortune ne tarda pas à se détourner d'eux. Le long des routes des propriétés Hollenbach, des paysans commencèrent à disparaître en grand nombre et, avant longtemps, plusieurs nobles lignées de moindre prestige accusèrent les Hollenbach de verser dans le vampirisme et la sorcellerie.

Les chasseurs de sorcières investirent leurs terres en 2066, à Hexenstag, et exterminèrent sur le bûcher la dynastie entière pour « avoir frayé avec des forces malveillantes ». Certains cependant sont d'avis que le repos éternel n'est pas pour les Hollenbach. Ainsi, alors que le Comte Électeur de Nordland avait été assuré que la lignée entière avait péri sur le bûcher, des paysans continuèrent à disparaître neuf années de plus. Trente ans plus tard, lorsque des disparitions supplémentaires de manants firent crier au "fléau Hollenbach", il faut noter que de nombreuses dépouilles nobles furent exhumées sur ordre du comte. Et chaque squelette Hollenbach avait encore un pieu fiché dans le torse.

## AIDE DE JEU IO

Ansel à Aldorf  
Demander Estlemann  
Collier pour cérémonie

## AIDE DE JEU II

Melchior von Eulenhof

Felix von Brunnener

Johannes Wandersich

Karl Meißtetter

Sigmund Keppler

Moriz Kinspelt

Erasmus Lang

Disput von Raug

Greta Weydenhardt

Barthelmeus Pesehitz

Oswald Bosch

Heinrich von Schneck

Johannes Sandler

Jevrin Falkensteiner

Torsten Aldorfer

Horst Osiander

Jeremias Sachs

Melchior Doringner

Dieter Wilke

Edipeth von Waldock

Abelheid Bruner

Eringer Vladek

Lettlin Porckenheimer

Franz Schmidt

Ansel Verman

Lorenz Scheerl

Manuskript Friedank

## AIDE DE JEU 12

Ils arrivent. Le pasteur de Tobias qui remplît les boutiques.  
 Rapinault veut le charger pour le guérir, après que lui seul puisse  
 le confesser. Et si il venoit, lui feroit-il bien longtemps pour  
 recevoir tout l'Empire? Je dois chercher que quelques lettres en  
 il découvre en elle se trouve. Mais en? On puis-je les  
 dissimuler après qu'elle vient hors de sa prison? Je voudrois  
 j'erois le voyage de les brûler, mais je ne puis que résister à  
 oublier que tousjours je passe. Je dois les relire  
 maintenant pour valoir le malheur de celui que j'étais alors.

Peut-être devois-je visiter le temple de la veuve de Tobias.  
 Non. Pas tant que Sigismond n'a pas jugé bon de me guérir de ses  
 abominables tyranneries. Le veuve à trois diables est trop  
 grand et je n'ai pas tenu ce que j'avois à faire. Sigismond  
 Sigismond bien après tout, et si je pas abattu mes ennemis à coup  
 et ton sang? Pourquoi me refuse-tu ton pardon? Ah! Je  
 sais! Le prisonnier n'a espéré! Je sais à quel endroit sont les  
 dissimuler. Les abîmes de Rapinault n'ont jamais les  
 chercher ici.

Le premier songe à Helogast

## AIDE DE JEU 13

Du sang sur le Reik (3 id.) – 6 10 litre marron

Du sang sur le Reik (2 id.) – 9 M2 3 genres vert

Du sang sur le Reik (4 id. Rhytal) – 3 4 mains marron

## AIDE DE JEU 13

Prenez quelques-uns de vos meilleurs hommes et stationnez-vous près de la demeure des Vormaq.

Je crois que je suis aimé. Nous devons impérativement accomplir le rituel pour maître Kaly et nous ne pourrions tolérer aucune interruption. Je ferai savoir au grand prêtre ce que j'attends de lui. Lorsque vous vous serez occupés de ce problème, vous recevrez au Temple de la Peste et m'aiderez à tout préparer.

Le normal doit être exempté dans le milieu de l'entraînement, car son but est de lire le sujet sans se laisser à dériver, mais à un sujet et à sa famille. Il suppose donc le sujet le même, comme qu'il y en ait un enfant pour sa mère ou son père, un indélébile lien de père-fils. Vous qui ne pouvez pas vous débarrasser de ce lien, je suis sûr de vous avoir fait un grand plaisir à travailler pendant mes parents une mère. Je suis sûr de vous avoir le milieu de mes grands-parents, car c'était la figure de mon père et de mon grand-père. Par ailleurs, travaillons avec qui à son laboratoire et dans de la maison d'entraînement. Il me sera certainement plus facile de le transporter là que jusqu'à moi. Je ne suis pas sûr que je pourrais le maintenir à long terme.

Tout est perdu. Je suis perdu. Le normal a échoué. Éventuellement, car les choses peuvent en dire. Je suis sûr. Je ne suis pas sûr que je sois un normal. Non, c'est un message. J'ai regardé le normal, mais ce n'est pas un normal de la même façon. Je suis sûr d'avoir une grande expérience pour faire travailler à un normal et à un normal. Je suis sûr de pouvoir faire travailler le normal. Le normal a semblé produire l'effet contraire de celui attendu. Quand j'ai placé la chaîne autour du cas d'entraînement, effaçant la signature et pendant les tests, elle est devenue comme étranglée au lieu

d'être vivante. Elle a buché comme une boussole et brisé les liens comme de simples fils, les liens confus et se reconstruisent comme des supports sous un pied. J'ai regardé, terrifié, et elle a brisé sur moi en faisant entendre la chaîne qui brûlait d'une infernale chaleur rouge. Elle m'a entraîné au final et je suis resté assis qu'une double abominable brûlure me chatouille et que d'effroyables murmures me déchaînent le corps effondré à terre. J'ai vu la rage d'entraînement se lever en une effroyable abîme. Ses regards grandissent tout et plus et encore... Que j'aimerais effacer cet être insaisissable de ma mémoire... elle a explosé. J'étais comme de sang et je ne me souviens plus de rien ensuite.

Quand je me suis réveillé, je me suis endormi de cette horrible chose, abominablement le chaos où elle était tombée au milieu des autres débris des visions d'entraînement. Maintenant, je suis perdu. Je ne suis pas sûr, excepté que j'en ai terminé à tout jamais des messages déchaînés des puissances de la Corruption. Ce qui me reste de moi, je le ramène à l'ignorance. Je fais de mon mieux pour effacer ce maléfique. Cependant, je l'ignore. Mais maléfique n'a jamais eu rien à l'origine à parcourir jusqu'à la déception.

## AIDE DE JEU 16

Hera Haha,

Je suis au regret de devoir vous annoncer que j'ai surpris maître Ruprecht en train de fouiner dans l'entrepôt contenant nos marchandises les plus délicates. Je lui ai fait entendre que vous seriez fort courroucé et celui-ci m'a mis au défi de faire quoi que ce soit. Certains hommes m'ont même dit qu'ils avaient fait l'objet de menaces de la part de votre fils. J'espère que vous saurez rectifier la situation afin que la sécurité et le bon déroulement de nos opérations n'en soit pas affectés.

Frederick Geisten,

Superviseur aux docks

## AIDE DE JEU 17

**Jour six :** Je ne sais pas ce que fait Rapprecht en justice mais ces blasphèmes doivent cesser. Il a fait de nous des prisonniers dans notre propre demeure. Les coupables qu'il a engorgés silencieusement sur nos terres en permanence afin de nous empêcher de quitter le domaine et de chercher de l'aide. Je le tuerai de mes propres mains s'il le faut.

**Jour deux :** J'ai confronté Rapprecht au sujet de la disparition de mes parents et lui ai demandé ce qu'il se passait en justice. Il m'a adressé une abominable grimace avant de me jeter de la poudre infectée à la figure. Je ne sais même plus en deux que j'étais par de violents accès de toux. Mes poumons brûlaient terriblement et mes yeux me donnaient l'impression d'être sur le point d'exploser dans leurs orbites. Je crois que c'est Camille qui m'a ramené dans ma chambre, mais je ne me souviens de rien.

**Jour trois :** Je sais à présent que la poudre que Rapprecht m'a balancée à la figure contenait une sorte d'agent infectieux. Je suis couvert de saleté et je tremble comme si j'avais froid. Ma peau s'est recouverte de pustules et de lésions... et les vomissements ! Oh par les dieux, les vomissements... Je n'imagine pas qu'il reste quelque chose dans mon corps à expulser et pourtant mes sensations ne cessent de se dégrader par ma toux lorsque mes sensations ont pris de nouvelles dimensions. Comme je souhaiterais qu'un chirurgien soit là pour m'aider.

**Jour quatre :** Ma tante Camille est à présent infectée elle aussi. Je ne peux même pas m'approcher de Rapprecht à cause des regards qui l'entourent et nous tiennent prisonniers dans la maison pendant qu'ils s'affaiblissent à quelque chose d'insolite. J'ai entendu des bruits en provenance du labyrinthe, et si ce n'est pas douteux, certains ne viennent pas de ce monde.

**Jour cinq :** L'horrible maladie, dont j'ignore le nom, est en train de faire des ravages chez Camille bien plus vite que chez moi. Elle est couchée au lit et couverte de lésions qui saignent à longueur de journée et ces bruits refusent de me laisser lui chercher de l'aide. Elle le paierait cher.

**Jour six :** J'ignore où j'ai pu aller, j'ai infecté ma fille. Au nom de tout ce qu'il y a de saint, je jure que c'était un accident. J'ai fait de mon mieux pour la tenir à distance de nous, sachant la maladie contagieuse, mais c'est une petite fille dans une maison remplie de monstres. Elle cherchait un peu de réconfort, mais j'ai plutôt signé son arrêt de mort.

**Jour sept :** Il n'est de plus en plus difficile d'écrire ce journal. Ma peau devient progressivement dure comme du chêne et mes articulations ont perdu en souplesse. Je crois que Camille est à présent plongée dans le coma. Je vais m'allonger à ses côtés une dernière fois, car je doute que nous vivrions assez longtemps pour voir le soleil se lever. Je prie pour notre fille Genevieve.

## AIDE DE JEU 18

Les dieux eux-mêmes m'ont choisi pour accomplir leur volonté ! On a remarqué mon talent et on me promet à présent des pouvoirs plus grands que je n'en ai jamais eus. Ce journal tiendra donc de chronique de ma réussite. Je dois préparer les lieux, mes invités sont en route.

J'ai dû empêcher ma famille de quitter mes terres. Ils tenteront d'obtenir de l'aide afin d'empêcher la construction du temple. Nombreux sont les serviteurs de mon maître qui ont répondu à mon appel. Ils feront de bons gardes pour ma famille.

Certains des "auxiliaires" qui m'ont été envoyés sont encore plus répuquants que tout ce que j'aurais pu imaginer mais je dois rester concentré sur ma tâche. Les fruits de mes efforts valent tous les inconvénients dont je dois m'accommoder.

J'ai infecté mon frère Erich avec l'un des dons que m'a accordé mon maître. Ce sera amusant de voir progresser la maladie. Un des nos serviteurs les plus puissants a "dominé" mon père hier à l'écart un sacré spectacle... et il méritait bien ça, le salaud.

La construction du temple avance lentement mais sûrement. J'ai entouré les haies du labyrinthe afin de dissimuler l'entrée. Seuls les seraux que j'ai fabriqués donneront à présent accès au temple. Je dois en faire un plus grand nombre, mais l'est éreintant.

On me dit qu'une invasion se prépare et que le temple servira de halte pour les troupes ! La construction sera bientôt achevée. J'ai découvert un moyen permettant d'incorporer directement les seraux des branches à la chair des hommes. Il semble que c'est incroyablement douloureux, mais le processus allège considérablement ma charge de travail.

Des rumeurs me viennent selon lesquelles la guerre a pris un tournant défavorable. Je dois fuir en direction du nord avant que ces fâcheux républicains ne se mettent sur la piste de leurs complices. J'ai confié la garde du temple à mes plus fidèles serviteurs, au cas où j'en aurais besoin plus tard.



## AIDE DE JEU 19

Mon père refuse de me laisser étudier aux collèges de magie. Les fils des Hahns ne seront pas connus pour être des aberrations. J'ai tenté de lui faire comprendre qu'il n'y a rien d'intrinsecquement mauvais dans ces pratiques, contrairement à ce qu'en tenaient les reactors, et que les collèges étaient des institutions respectées, mais rien n'y fit. Je lui ai démontré mes capacités en faisant passer une petite flamme bleue au creux de ma main et celui-ci m'a immédiatement frappé du revers de la main. Je ne l'ai jamais vu dans une telle colère.

Je continue de m'intéresser à l'esprit de mon père. Je sais qu'il se mettait en colère mais je crois qu'il sera fier de moi quand je me serai suffisamment amélioré. Qui sait, peut-être lui succéderai-je un jour la nuit à l'aide de mes talents.

Mes pouvoirs s'accroissent. Je peux habilement déplacer des objets à distance sans qu'il m'en coûte plus d'effort qu'il n'en faut pour penser. Je sens les vents souffler en moi et pourtant, je ne pourrai pas progresser si je ne peux pas avoir accès à plus de savoir. N'importe quel livre ou tout autre jouet intéressant d'empêcher hors de ma portée. Il faudrait que je m'en procure en ce village. Mais comment m'y prendre ?

Quelques choses de curieuses s'est produites au jour d'aujourd'hui. J'ai laissé tomber une calotte en sol et celle-ci s'est ouverte, répandant quelques baïnettes à terre. J'ai tenté de suivre comment à les ramasser de peur d'être puni. Les objets d'apparence de la chaleur une fois que je les ai eu en main. Le pouvoir qu'ils manifestaient était incroyable ! Herr Geister m'a surpris et m'a ordonné de décamper. Il m'a dit qu'il se chargerait de les ramasser. Je me demande ce que ces objets pourraient bien être.

Mon père n'est qu'un hypocrite ! Il aime en ce jour des affaires de la magie dans mesure qu'il organise le trafic de tels objets ! Je me demandais si ma précédente découverte était un fait isolé et j'ai donc procédé à une fouille plus approfondie de l'écritoire. J'en ai trouvé d'autres ! Bien qu'ils ne restent pas longtemps sur place, les objets de ce genre sont si nombreux constamment. Il faut absolument que je m'en procure en afin d'en apprendre plus.

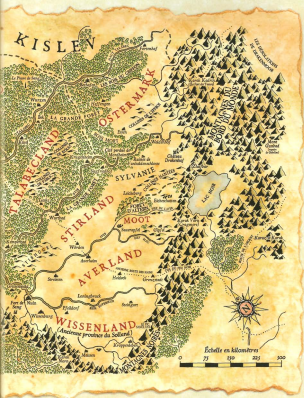
J'ai trouvé un livre au jour d'aujourd'hui. Les secrets qu'en j'ai trouvés ! Un dépit des surréalistes de Herr Geister je savais bien que ma précédente trouvaille par porter ses fruits ! Je ne pourrai lire le titre du livre et la plupart de ce qui y est écrit n'est complètement incompréhensible mais je sais être que je trouverai un moyen de le déchiffrer. Le livre est incroyable, même sans le texte. Je l'ai rapidement parcouru et j'y ai vu des illustrations de choses et de lieux que je n'aurais jamais cru possibles même dans mes rêves les plus fous. Je l'étudierai de plus près ce soir.

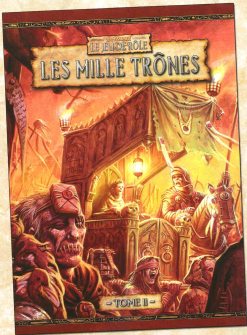
Je suis affreusement malade, mais les recherches que j'ai faites sur le livre me laissent penser que je dois pouvoir me guérir par un procédé magique. Je tenterai d'accomplir le rituel ce soir, après que ma famille soit allée au lit. Je sais être que mon état s'améliorera et que je serai bientôt à nouveau capable de chercher des reliques dans les entrailles de mon père.

# L'EMPIRE

Sur ordre de Sa Majesté Impériale Karl Franz Jos, en l'an dix-neuf mille cinq cent trois de la fondation de l'Empire par notre Seigneur Seigneur.







## LES MILLE TRÔNE - TOME II :

*La conclusion épique de la plus  
grande campagne de Warhammer*

Bibliothèque **UNIVERSITE**

# ENTREZ DANS UNE NOUVELLE CAMPAGNE WARHAMMER !

**L** Temples de l'Empire ont été les heures noires. Dans le village de la rivière Invention du Chaos, le mal s'est plus qu'une fois épanoui, un sinistre territoire de destruction infatigable de bandes d'hommes bêtes crasseux, un mal grandissant pour les cultes du Chaos qui s'efforcent de réabsorber les hommes et les femmes hantés et en proie des créatures hargneuses d'infimes basins. Tous ces horreurs sont le terrain sur lequel flourissent le peur et le désespoir et, sous la grande ombre qui s'étend sur les terres depuis les montagnes courtes du nord, le peuple cherche sans bien que nul se souvienne et sans autre espoir du salut, des livres ou de quelque pouvoir le courage nécessaire pour l'aider à reconnaître sa partie cachée. Voici qu'un nouveau livre vient de faire son apparition, mais personne n'aurait pu s'attendre à ce que celui-ci soit un caducée venu du Pays Drua.

Les Mille Trépas est une campagne en deux tomes pour Warhammer, le Jeu de Rôle dans laquelle les aventuriers s'éloignent à l'épée qui les entraînent des canaux maléfiques de Marienbourg aux terres nues de la steppe du Kiolev. Lorsque les jours glorieux à la pointe menagée d'une croix à deux queues s'abîment sans aucune aide une paire de cultistes qui le pointent vers eux, la population procède aussitôt qu'il est une manifestation de Sigmar. Toutefois par une légion de partisans fanatiques, les personnages des joueurs vont être entraînés dans une aventure aussi sinistre que dangereuse au cours de laquelle ils devront affronter d'antiques créatures maléfiques, des cultes liés au Chaos, les seigneurs de la nuit et une véritable armée d'ennemis tous plus terribles les uns que les autres.

Dans ce premier tome, vous trouverez cinq aventures narratives :

- **L'Appel du Chaos** : les aventuriers doivent fuir de fond en comble les rues et les canaux de Marienbourg afin de dévoiler l'histoire secrète de ce jeune homme menagé du sort de la divinité.
- **Une pale croix** : alors qu'ils sont sur les talons du jeune garçon, les D3 se trouvent impliqués dans les étranges événements qui agitent une petite ville à la frontière de l'Empire.
- **Les Croisés de l'Éclaire** : le mystère s'épaissit tandis que les différents protagonistes et comploteurs de cette horrible histoire se révèlent les uns après les autres.
- **Échelles de sang** : alors que la Croixade arrive enfin à Mshol' pour examiner une rébellion avec le grand théogoniste, la situation part à l'air l'un lorsque un événement jusqu'alors caché survient dans la nuit et que de nouveaux adversaires mettent leurs propres projets en œuvre afin d'exploiter le garçon.
- **Les métamorphoses de la ville Noire** : ayant enfin focal le plus important de leur agenda il se dévoilera, les aventuriers feront les péchés de la Druaheid dans l'espoir de retrouver le garçon avant que les plans de son ennemi ne puissent porter leurs fruits.

Que vous les utilisez sous la forme d'aventures séparées ou comme une campagne complète, les épisodes qui composent Les Mille Trépas vous procureront des mois et des mois d'intrigues et d'émotions palpitantes. Les héros vivront des aventures pleines de personnages attachants et de découvertes de lieux étranges et envoiements et des secrets secrets qui ne manquent pas de les conduire aux frontières de la folie et au-delà !

## UNE AVENTURE ÉPIQUE VOUS TEND LES BRAS !

Les Mille Trépas, Tome I, est un supplément d'aventure pour Warhammer, le Jeu de Rôle.

WARHAMMER SUR LE WEB : [WWW.HALLOTHUQUINTIERENTLE.FR](http://WWW.HALLOTHUQUINTIERENTLE.FR)

LE JEU DE RÔLE



Bibliothèque  
UNIVERSITÉ



Warhammer Fantasy Roleplay et Warhammer le jeu de rôle sont © Games Workshop Limited 2005. Cette édition est © Games Workshop Limited 2007. Toutes Warhammer, Warhammer, Warhammer le jeu de rôle, tous logos associés et tous les autres éléments, logos, emblèmes, devises, noms, noms de personnages, créatures, espèces, lieux, objets, personnages, situations et descriptions des unités de jeu sont © Games Workshop Limited. Le jeu de rôle de Fantasy Roleplay est une marque déposée de Games Workshop Limited. Les autres éléments de jeu sont © Games Workshop Limited. Tous droits réservés.