

L'Ennemi Intérieur

Le Guide



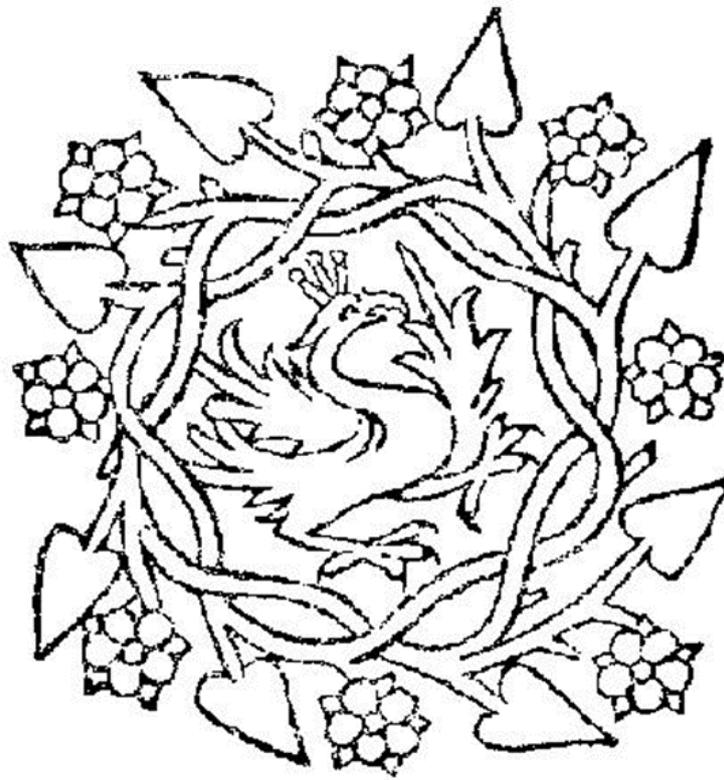
**WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY**

UN GUIDE POUR LA CAMPAGNE ORIGINALE

THE ENEMY
WITHIN
CAMPAIGN

L'Ennemi Intérieur

Le Guide



**TRADUCTION FRANÇAISE
DE LA
SEPTIÈME ÉDITION**

Sommaire

PRÉFACE	- 7 -	Un bon bouquin	- 46 -
INTRODUCTION	- 11 -	Roman épistolaire	- 46 -
PRÉSENTATION	- 13 -	DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 47 -
VERSIONS	- 13 -	DOCUMENTS	- 49 -
Première période Game Workshop	- 13 -	NOUVELLES ET RUMEURS	- 63 -
Période intermédiaire Games Workshop	- 13 -	PHASE DEUX	- 65 -
Dernière période Games Workshop	- 14 -	COMMENTAIRE	- 67 -
Période Hogshead Publishing	- 14 -	VERSIONS	- 67 -
Périodes ultérieures :	- 14 -	SYNOPSIS	- 67 -
Autre	- 14 -	PROBLÈMES	- 67 -
Traductions françaises.	- 14 -	Arrangement	- 67 -
STRUCTURE	- 15 -	Chronologie	- 67 -
AIDE POUR LE MJ	- 15 -	Style	- 67 -
Temps de jeu	- 15 -	Erratum	- 68 -
Composition du groupe :	- 15 -	STRUCTURE	- 68 -
Préparation	- 16 -	CHRONOLOGIE	- 68 -
Thèmes et Arcs narratifs	- 17 -	Voyager sur la rivière	- 68 -
TERMINOLOGIE	- 19 -	Voyage en Voiture	- 69 -
POLICES DE CARACTÈRE	- 19 -	Voyage à cheval	- 69 -
VISUELS	- 20 -	Synchronisation	- 69 -
AVERTISSEMENT	- 20 -	Ligne du Temps de MsR	- 73 -
DISTRIBUTION	- 20 -	AIDE POUR LE MJ	- 78 -
AUTEUR ET TRADUCTEURS	- 20 -	Temps de jeu	- 78 -
DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 21 -	Connecter les épisodes de la campagne	- 78 -
PHASE UNE	- 35 -	MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE	- 79 -
COMMENTAIRE	- 37 -	Le Dernier des von Wittgenstein	- 79 -
VERSION	- 37 -	La Pierre qui chût sur Terre	- 79 -
SYNOPSIS	- 37 -	Le Prophète Gris	- 79 -
Erreur sur la Personne	- 37 -	DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 81 -
Ombres sur Bögenhafen	- 37 -	DOCUMENTS	- 83 -
PROBLÈMES	- 38 -	NOUVELLES ET RUMEURS	- 96 -
Arrangement	- 38 -	PHASE TROIS	- 99 -
STRUCTURE	- 38 -	COMMENTAIRE	- 101 -
Erreur sur la Personne	- 38 -	VERSIONS	- 101 -
Ombres sur Bögenhafen	- 38 -	SYNOPSIS	- 101 -
CHRONOLOGIE	- 41 -	Charogne sur le Reik	- 101 -
Ligne du Temps d'EsIP	- 41 -	Les Raisins de la Colère	- 101 -
Ligne du Temps de OsB	- 42 -	Pouvoir derrière le Trône	- 102 -
AIDE AU MAITRE DE JEU	- 43 -	PROBLÈMES	- 102 -
Général	- 43 -	Charogne sur le Reik	- 102 -
Index	- 43 -	Les Raisins de la Colère	- 102 -
MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE	- 46 -	Pouvoir derrière le Trône	- 102 -
La piste des papiers	- 46 -	STRUCTURE	- 103 -

Charogne sur le Reik	- 103 -	Cartes	- 182 -
Les Raisins de la Colère	- 103 -	Routes	- 182 -
Pouvoir derrière le Trône	- 103 -	Modes de Transport	- 183 -
CHRONOLOGIE	- 105 -	Ligne du Temps de QPK	- 183 -
Pouvoir Derrière le Trône	- 105 -	AIDE POUR LE MJ	- 187 -
Middenhein – la cité du Loup Blanc	- 105 -	MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE.	- 187 -
Les Raisins de la Colère	- 105 -	Les Rumeurs disent	- 187 -
Le Joueur de Flute	- 105 -	La Longue et Sinieuse Route	- 189 -
Ligne du Temps de PDT	- 106 -	Quelque Chose de Moins Pourri	- 190 -
AIDE POUR LE MJ	- 106 -	Le Rat Cornu	- 193 -
Préparation	- 106 -	Le Rat Cornu se lève	- 193 -
Connecter l’aventure	- 106 -	Terreur à Talabheim	- 200 -
Débuter l’aventure	- 106 -	DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 201 -
Fils de campagne supplémentaires	- 106 -	DOCUMENTS	- 203 -
Le Carnaval	- 107 -	NOUVELLES ET RUMEURS	- 206 -
PNJ	- 107 -	PHASE CINQ	- 211 -
Matrice des relations inter PNJ	- 108 -	COMMENTAIRE	- 213 -
Index	- 109 -	VERSIONS	- 213 -
MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE	- 115 -	SYNOPSIS	- 213 -
En Chemin	- 115 -	STRUCTURE	- 213 -
Bienvenue à la maison	- 117 -	PROBLÈMES	- 214 -
Le Joueur de Flute	- 118 -	Continuité	- 214 -
Mordre à l’hameçon	- 118 -	Artificialité	- 214 -
Tous les plaisirs de la foire	- 121 -	Linéarité	- 214 -
Tout savoir sur la question	- 122 -	Tonalité	- 214 -
La Piste des Papiers	- 122 -	Style de jeu	- 214 -
A l’Ouest, rien de Nouveau	- 122 -	CHRONOLOGIE	- 214 -
Vis ma vie d’Espion	- 122 -	Date de début	- 214 -
Futurs plans de la Couronne Rouge	- 122 -	Temps de Voyage	- 215 -
DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 123 -	Ligne du Temps de EeF	- 217 -
DOCUMENTS	- 125 -	AIDE AU MJ	- 220 -
NOUVELLES ET RUMEURS	- 173 -	Général	- 220 -
PHASE QUATRE	- 179 -	La guerre civile	- 221 -
COMMENTAIRE	- 181 -	MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE	- 222 -
VERSIONS	- 181 -	Les Derniers Jours de l’Empire	- 222 -
SYNOPSIS	- 181 -	Empire en Chaos.	- 236 -
L’Enfant-Bête	- 181 -	Futurs plans de la Couronne Rouge	- 238 -
La Mort en Vacances	- 181 -	DOCUMENTS & INFORMATIONS	- 239 -
Les Champions de la Mort / Bolgasgrad	- 181 -	DOCUMENTS	- 241 -
STRUCTURE	- 182 -	NOUVELLES ET RUMEURS	- 251 -
PROBLÈMES	- 182 -	APPENDICES	- 257 -
Tonalité	- 182 -	APPENDICE 1 – CULTES DU CHAOS	- 259 -
Continuité	- 182 -	APPENDICE 2 – HEURE DE CLARTÉ	- 261 -
Style	- 182 -	APPENDICE 3 – LIENS INTERNET	- 264 -
Mécanismes	- 182 -	APPENDICE 4 – PAGE RECONCILIATION	- 266 -
CHRONOLOGIE	- 182 -		

Préface



Voici le Guide de la campagne originale l'Ennemi Intérieur pour la première édition de Warhammer jeu de rôle fantastique. Il s'agit d'un document non officiel qui n'est ni autorisé ni approuvé par Games Workshop. S'il fait référence à la propriété intellectuelle de Games Workshop, c'est sans n'avoir demandé ni obtenu d'autorisation. Aucune contestation n'est prévue à l'égard des titulaires de droits.

L'objectif de ce volume est de fournir une assistance aux maîtres de jeux pour mener la campagne. Cette assistance s'inscrit dans deux domaines.

Premièrement du matériel de background tel que des synopsis, indices et chronologie donnant plus d'explications sur le matériel publié.

Deuxièmement du matériel supplémentaire complétant et modifiant les textes originaux. L'étendue de ceux-ci a été délibérément limitée. Cela en partie parce que L'Ennemi Intérieur est une campagne déjà très longue mais aussi afin de préserver le caractère originel de la campagne. Dans le même esprit, les aides de jeux ont été composés, quand cela était possible, par le matériel des auteurs de la campagne originale.

Le background et les règles est celui de la première édition de WJDRF. Cependant les discussions sur les mécanismes de jeu spécifiques sont volontairement élusives ce qui devrait rendre son adaptation à d'autres éditions de WJDRF plus aisé.

Cette traduction se base sur la septième version publiée du document original en langue anglaise.

L'auteur aimerait remercier chaleureusement Graeme Davis, qui a fait des commentaires sur une édition antérieure de ce document. Ces commentaires ont été intégrés à cette édition.



Introduction

Présentation

VERSIONS

Première période Game Workshop

(NdT : Lorsque les titres figurent en anglais, ils désignent l'édition anglaise de l'aventure. Lorsqu'ils sont traduits en français, ils font référence à la séquence de la campagne, indépendamment de sa traduction, ou à la VF)

La campagne *The Ennemi Within* a été conçue par Phil Gallagher et Jim Bimbra qui ont décrit une série de six tranches. Ces tranches devaient être *The Ennemi Within*, *Shadows over Bögenhafen*, *Death on the Reik*, *Power behind the Throne*, *The Horned Rat* et *Empire in Flames*.

Deux des aventures existaient déjà à divers degrés avant la composition de la campagne, bien que sous forme de discrets épisodes. *Ombres sur Bögenhafen* avait été esquissé par Graeme Davis en réponse à une demande de "une aventure sans effusion de sang de style *Call of Cthulhu* pour Warhammer". *Le Pouvoir derrière le Trône* était un projet d'aventure esquissé par Carl Sargent pour *Advanced Dungeon and Dragon*.

La publication de la campagne commença avec *The Ennemi Within* en 1986. Celle-ci correspondait aux formats standard de l'époque, c'est à dire un album à couverture souple avec une partie détachable contenant 56 documents et cartes. L'album contient un guide de l'Empire, des notes sur la conduite d'une Campagne et une aventure courte intitulée *Mistaken Identity*. Cet ouvrage a été écrit par Phil Gallagher et Jim Bimbra et relu par Graeme Davis.

Il était suivi de *Shadows over Bögenhafen* en 1987. Cet ouvrage avait les mêmes taille et format. Ecrit comme une aventure isolée, cet épisode n'avait qu'un vague lien avec le reste de la campagne. Cet ouvrage a été écrit par Graeme Davis et relu par Phil Gallagher et Jim Bimbra

Les mêmes trois auteurs rédigèrent *Death on the Reik*. Jim Bimbra et Phil Gallagher écrivirent le texte de l'aventure principale tandis que Graeme Davis pris en charge la description de la *Vie sur le Fleuve*. La relecture de chaque partie fut assurée par les auteurs de l'autre. Durant la rédaction, *Mort sur le Reik* gagna en importance. Il fut publié en 1987 au format "Set en boîte" beaucoup plus important que les précédents opus. Celui-ci incluait un livret

d'aventure de 88 pages, un livret de background de 20 pages intitulé *River life of the Empire*, des cartes et documents.

Période intermédiaire Games Workshop

Le volet suivant a également pris plus d'ampleur que prévu et a été publié en deux volumes à couverture rigide, chacun de 96 pages, plus cartes et documents.

Le premier volume est le guide de la ville *Warhammer City* publié en 1987, œuvre d'une étroite collaboration entre Jim Bimbra, Graeme Davies, Paul Cockburn et Sean Masterson.

Il a été suivi par l'aventure *Power behind the Throne* écrite par Carl Sargent en 1988 qui avait converti une aventure originalement écrite pour *Advanced Dungeon and Dragon*. Comme *Ombres sur Bögenhafen*, cet épisode de la campagne a commencé comme une aventure indépendante et ne se raccorde pas parfaitement aux épisodes précédents.



En 1988 Games Workshop réimprime les premiers ouvrages en album à couverture rigide afin d'établir une présentation unifiée de la campagne. *The Ennemi Within* et *Shadows over Bögenhafen* furent réunis sous le titre *Warhammer Campaign*. *Death on the Reik* fut imprimé en un seul volume.

Ken Rolston fut engagé pour écrire une aventure dans l'espoir d'attirer un plus large public aux USA. Cette aventure s'intitule *Something Rotten in Kislev* et à l'origine n'était pas envisagée comme s'intégrant dans la campagne mais il fut décidé de l'y inclure pour des raisons marketing. Après une relecture intensive de Graeme Davis, *Something Rotten in Kislev* fut publié en 1988 comme le chapitre suivant de la campagne, introduisant de sérieuses discontinuités dans celle-ci.

A ce moment Games Workshop privilégiait ses jeux de figurines et il fut décidé d'accélérer la conclusion de la campagne pour raisons commerciales. *The Horned Rat* fut annulé bien qu'il était déjà en préparation. Carl Sargent fut engagé pour produire *Empire in Flames*, basé sur les notes de Phil Gallagher et Jim Bimbra. Mike Brunton assura la relecture du brouillon avant publication. *Empire en*

INTRODUCTION

Flamme fut publié en 1989, amenant la campagne à une conclusion quelque peu bâclée.

Dernière période Games Workshop

Games Workshop réimprima les ouvrages de la campagne en recueil sous couverture souple. *Warhammer Adventure* comprenait *Ennemi Within*, *Shadows over Bögenhafen* et *Death on the Reik*. *City of Chaos* comprenait *Warhammer City* et *Power behind the Throne*.



Période Hogshead Publishing

Après l'arrêt de la publication de WJDRF par Games Workshop, Hogshead Publishing repris la publication de la campagne, sous licence GW. Cependant les épisodes furent encore une fois organisés de façon différente.

En 1995 *The Enemy Within* et *Shadows over Bögenhafen* furent publiés ensemble sous le titre *Shadows over Bögenhafen* qui constitue le premier volume de la nouvelle édition de la campagne. L'année suivante *Death on the Reik* fut réédité. En 1998 une nouvelle édition de *Power behind the Throne* fut éditée, incluant une aventure courte appelée *Carrion Up the Reik*, par James Wallis. Il fut suivi en 1999 par une réimpression de *Something Rotten in Kislev*.

Warhammer City fut réimprimé sous le titre *Middenheim City of Chaos* en 1998 et n'était plus inclus dans la campagne.

Empire in Flames ne fut jamais réédité. James Wallis tenta de produire une fin alternative à la campagne intitulée *Empire in Chaos* mais elle ne fut jamais publiée. Il a annoncé la perte de son brouillon dans une défaillance informatique.

Périodes ultérieures :

La campagne n'a pas été adaptée pour WJDRF V2 ou V3. Il existe une campagne *the Ennemi Within* publiée en 2012 pour WJDRF V3 mais il s'agit d'une création entièrement nouvelle.

Autre

En 1988, White Dwarf 98 a publié une aventure intitulée *The Grapes of Wrath*, écrite par Carl Sargent et développée par Derrick Norton. Elle a été réimprimée en 1989 dans *The Restless Dead*. Dans les deux cas, elle est décrite comme faisant partie de la campagne *The Enemy Within*.

Après la publication de la deuxième édition de WJDRF, une autre fin non commerciale de la campagne a été proposée. Il s'agissait de *The Empire at War*, qui était destiné à remplacer l'épisode final original et à combler le fossé entre les backgrounds de la première et de la deuxième édition de WFRP.

Traductions françaises.

Les différents livres de la campagne ont été traduits en français par Descartes Editeur pour former la campagne de *L'Ennemi Intérieur* qui est usuellement désignée par le nom de son premier volume : *La Campagne Impériale*

1. *La Campagne Impériale* – 1989. Traduction : Michel Serrat et Perceval Wilson. Inclut *Erreur sur la Personne* et *Ombres sur Bögenhafen*.
2. *Mort sur le Reik* – 1989. Traduction : Michel Serrat et Perceval Wilson. Comprend *Mort sur le Reik* et *Vie Fluviale de l'Empire*
3. *Le Pouvoir derrière le Trône* – 1990. Traduction : J.P. Chardousse et Michel Serrat. L'aventure *Carrion Up the Reik* n'est pas incluse. Cette aventure ne semble pas avoir été officiellement publiée en français.
4. *Il y a Quelque chose de Pourri à Kislev* – 1990 - Traduction : Liz Ker
5. *Empire en Flammes* – 1990 - Traduction de Liz Ker

Warhammer city a été traduit *Middenheim la Cité du Loup Blanc* comme un ouvrage indépendant de la campagne en 1991 chez Descartes Editeur. Traduction : Michel Serrat

L'aventure *Grapes of Wrath*, traduite *Les Raisins de la colère*, constitue l'un des chapitres de *Repose sans Paix* – Descartes Editeur – 1991. Traduction : Liz Ker

L'aventure *Carrion up the Reik - Charogne sur le Reik* – n'a jamais été officiellement traduite. Il est possible que des traductions officieuses existent mais la traductrice n'en a pas trouvé.

STRUCTURE

En raison des différences de présentation de la campagne à travers son histoire, ce volume divise la campagne en cinq phases. Celles-ci sont :

- **Phase Une** comprend le voyage et les événements à Bögenhafen.
- **Phase Deux** englobe la poursuite de la météorite Wittgenstein.
- **Phase Trois** couvre les événements à Middenheim.
- **Phase Quatre** inclut les événements à Kislev.
- **Phase Cinq** est le Grand Final de la Campagne.

Dans chaque phase le matériel est divisé en deux sections :

- **Commentaires** présente le synopsis, la chronologie, des conseils au MJ et du matériel.
- **Documents** contiennent des facsimilés en couleurs de tous les documents (originaux ou personnalisés).
Une présentation courte des nouvelles et rumeurs est également proposée. Cette présentation peut être utilisée par le MJ qui souhaite fournir des nouvelles hors roleplay. Ces Nouvelles & Rumeurs peuvent être données aux PJ pour résumer les informations qu'ils ont récoltés au cours d'un voyage, par exemples. Elles sont supposées être utilisées lors d'une séquence.

Table 1 : Résumé des éditions de The Enemy Within / L'Ennemi Intérieur

	1ere Ed. Games Workshop	2eme Ed. Games Workshop	Flame Publications	Hogshead Publishing	Descartes Editeur
Phase Une	<i>The Enemy Within</i>	<i>Warhammer Campaign</i>	<i>Warhammer Adventure</i>	<i>Shadows Over Bögenhafen</i>	<i>La Campagne impériale</i>
	<i>Shadows Over Bögenhafen</i>				
Phase Deux	<i>Death on the Reik</i>	<i>Death on the Reik</i>		<i>Death on the Reik</i>	<i>Mort sur le Reik</i>
Phase Trois	/	<i>Warhammer City</i>	<i>City of Chaos</i>	<i>Middenheim City of Chaos</i>	<i>Middenheim la Cité du Loup Blanc</i>
	/	<i>Power Behind the Throne</i>		<i>Power Behind the Throne</i>	<i>Le Pouvoir derrière le Trône</i>
Phase Quatre	/	<i>Something Rotten in Kislev</i>	/	<i>Something Rotten in Kislev</i>	<i>Quelque chose de Pourri à Kislev</i>
Phase Cinq	/	<i>Empire in Flames</i>	/	<i>Empire in Chaos</i>	<i>Empire en Flammes</i>

AIDE POUR LE MJ

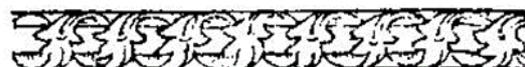
Temps de jeu

L'Ennemi Intérieur est une longue campagne. Il faut s'attendre à y consacrer un nombre d'heures important. En raison de la variabilité de roleplay, il est impossible de prédire exactement sa durée mais on peut faire l'estimation approximative suivante :

<i>Erreur sur la personne :</i>	4-8 heures
<i>Ombres sur Bögenhafen :</i>	8-12 heures
<i>Mort sur le Reik :</i>	40-80 heures
<i>Le Pouvoir derrière le Trône :</i>	30-50 heures
<i>Qqch de pourri à Kislev :</i>	30-50 heures
<i>Empire en Flammes :</i>	40-80 heures
Total :	150-280 heures

Composition du groupe :

La Campagne Impériale recommande l'utilisation de personnage pré-tirés inclus dans ce volume. Bien que ces personnages fonctionnent bien dans la campagne, beaucoup les trouveront restrictifs et souhaiteront utiliser des personnages propres. On peut utiliser des personnages propres avec juste un petit peu de travail du MJ pour les accommoder à la campagne. Les notes suivantes donnent quelques conseils à ce sujet :



Races

Humain. Un membre du groupe au moins devrait être humain afin de prendre le rôle du sosie de Kastor Lieberung. Si le groupe reflète la diversité raciale de l'Empire, la majorité des personnages devraient être des Humains.

Nains. L'expédition du Prince de la Couronne Hergard von Tasseninck dans les Montagnes Grises (*La Campagne Impériale* p 37, Document 1) précise que les Nains ne sont pas souhaités. Si la référence aux Nains est supprimée ou modifiée pour concerner une race dont aucun PJ ne fait partie, il n'y a aucun problème à en inclure dans le groupe.

Elfes. Les Elfes ne posent aucun problème. Un personnage Elfe pourrait même être un avantage dans *Pouvoir derrière le Trône* étant donné l'importance des PNJ Elfes dans cette aventure.

Halfelins. La rencontre initiale avec Elvyra Kleinstun dans *Ombres sur Bögenhafen* (p 13) présume la présence du PJ Halfelin pré-tiré Harbull Pédipoil. Cependant celle-ci fonctionnera aussi avec des personnages d'autres races.

Carrières

Batelier. Le batelier pré-tiré Johann Dassbüt permet d'introduire le PNJ Josef Quartjin dans *La Campagne Impériale - Erreur sur la Personne* (p 47, Document 5). Cependant Quartjin peut être introduit comme une connaissance d'un autre personnage avec quelques petits changements. La présence d'un batelier est également utile dans *Mort sur le Reik* sans être indispensable (p 12).

Soigneur. La rencontre avec Elvyra Kleinstun (*Ombres sur Bögenhafen* p 13 et *Mort sur le Reik* p 13-16) est calibrée pour le personnage de soigneur pré-tiré Harbull Pédipoil. Il est simple de l'adapter à n'importe quel personnage de soigneur. S'il n'y a aucun soigneur dans le groupe, le MJ aura plus de travail d'adaptation à fournir : le PNJ pourra offrir de soigner des blessures ou d'entraîner les personnages dans une nouvelle carrière. Les sections consacrées à Kleinstun peuvent même être totalement supprimées car elles n'ont pas d'incidences directes sur les intrigues.

Prêtre. Un prêtre de Sigmar ou Ulric peut poser des problèmes au MJ. Le schisme croissant entre ces deux cultes est un thème majeur de la campagne l'Ennemi Intérieur et les PJ doivent agir dans les deux camps concernés. Des membres modérés de ces cultes, qui épousent des vues conciliantes ne

devraient pas poser de problème mais les extrémistes devraient probablement être évités.

Filou. Le mutant Rolf Hurtsis est introduit comme un ancien compagnon du personnage pré-tiré Kirsten Krank (*La Campagne Impériale - Erreur sur la Personne* p 41, Document 2). A nouveau, il peut être connecté à d'autres personnages avec une légère adaptation du background.

Sorcier. *Mort sur le Reik* (pp 17-19) contient une grande rencontre avec le mentor du personnage pré-tiré d'apprenti pré-tiré Wanda Weltschmerz. Il peut être utilisé avec n'importe quel autre personnage de sorcier ou modifié pour devenir un mentor différent. Une fois encore, la rencontre peut même être totalement supprimée si nécessaire car elle n'affecte pas directement l'intrigue*



Préparation

Le MJ est fortement encouragé à lire la campagne entière à l'avance et se familiariser avec l'histoire et la structure de celle-ci.

Cela pour deux raisons.

Premièrement, les connections entre les épisodes sont sous-développées : des intrigues sont abandonnées sans qu'elles ne soient résolues et de nouvelles sont introduites sans avoir été exposées préalablement. Avoir une connaissance préliminaire des directions futures de la campagne permet au MJ d'anticiper certains problèmes que cela crée.

Deuxièmement il y a un nombre de choix possibles pour le MJ dans l'arrangement des épisodes. Le MJ doit décider lesquels sont les plus appropriés. Les choix sont les suivants :

1. Au début de la Phase Trois, un certain nombre d'aventures optionnelles permettent de remplir le hiatus entre *Mort sur le Reik* et *Pouvoir derrière le Trône*. Celles-ci incluent *Les Raisins de la Colère* (*White Dwarf* 98 et *Repose Sans Paix*), *Le Joueur de Flûte* (*Middenheim la cité du loup Blanc*) et *Carrion Up the Reik* (*Power Behind the Throne* version Hogshead Edition). Cela sera discuté dans Phase Trois, ci-dessous.

* NDT : la rencontre avec le sorcier de Delbrez permet de communiquer des informations aux PJ concernant Etelka Herzen,

un PNJ cité rapidement dans l'intrigue précédente, et les orienter vers le scénario de la météorite des Wittgenstein.

2. On peut omettre *Quelque chose de Pourri à Kislev*. Cela sera approfondi dans Phase Quatre ci-dessous.
3. Il y a deux fins différentes à la campagne. Le final original était *Empire en Flammes*. Cependant il existe aussi une fin alternative faite par des fans intitulée *L'Empire en Guerre*. Cela sera discuté dans la Phase Cinq ci-dessous.



Thèmes et Arcs narratifs

La plupart des épisodes de la campagne de *l'Ennemi Intérieur* ont leurs propres intrigues. Cependant il y a plusieurs thèmes et arcs narratifs qui se développent à travers plusieurs épisodes. Un survol de ceux-ci est fourni ci-dessous. Malheureusement certains de ces thèmes et intrigues ne sont pas suffisamment développés. Il existe en particulier une forte discontinuité entre les Phases Trois et Quatre. Il est suggéré au MJ d'introduire des éléments supplémentaires pour remédier à ces faiblesses. Des suggestions peuvent être trouvées dans les Phases Trois et Quatre ci-dessous.

La Main Pourpre

La Main Pourpre est le Culte du Chaos le plus important dans la campagne. Il est impliqué dans trois arcs narratifs :

1. **Kastor Lieberung.** Cette histoire est introduite dans *Erreur sur la Personne* où elle est essentielle à l'intrigue. Ensuite elle développée dans *Mort sur le Reik* (p 6-8). Puis elle est quasiment totalement abandonnée dans la campagne telle qu'elle a été écrite à l'origine. On y fait une courte référence dans une prophétie p 83 de *Middenheim la cité du Loup Blanc* tandis que dans *Le Pouvoir derrière le Trône* (p 90-93), on évoque des documents que les PJ sont peu susceptibles de trouver. Autrement, il n'y a plus de développement ultérieur de l'intrigue.

Il y a eu des tentatives de rectifications ultérieures. *Carrion Up the Reik* (pp xiii-xiv) ajoute un bref évènement supplémentaire mais qui ne conduit pas à une résolution. *L'Empire en Guerre* contient plus de matériaux pour résoudre à la fois le matériel de la campagne originelle et les ajouts de *Carrion Up the Reik*.

Bien entendu il n'est pas vital de résoudre cet arc narratif. Cependant beaucoup trouveront frustrante l'absence de conclusion, surtout après une exposition aussi longue. Ci-dessous, la Phase Trois contient des suggestions sur ce point.

2. **Schisme.** *La Campagne Impériale* (p 36) fait référence à un complot de la Main Pourpre pour créer un conflit entre les cultes de Sigmar et Ulric. Bien que la campagne originelle fasse mention de tensions entre ces deux cultes, l'implication de la Main Pourpre n'est pas développée. *Empire en Guerre* (p 6-7, 9), donne plus d'information à ce sujet.
3. **Karl-Heinz Wasmeier.** Les activités du dirigeant de la Main Pourpre à Middenheim, Karl-Heinz Wasmeier, sont au cœur de l'intrigue de *Pouvoir derrière le Trône*. A la fin de cette aventure (p 92), il est suggéré qu'il reviendra peut-être plus tard. Il ne fait plus d'apparition dans la version originale de la campagne. Bien qu'il soit peu probable que le MJ ou les PJ l'attendent, le MJ peut cependant choisir de lui faire effectuer un retour spectaculaire. *L'Empire en Guerre* (p 88-99) ajoute du matériel sur Wasmeier. Il y a aussi du matériel alternatif dans la Phase Cinq ci-dessous.



La Couronne Rouge

1. **Etelka Herzen.** Malgré de courtes références dans *Erreur sur la Personne* et *Ombres sur Bögenhafen*, les activités de Etelka Herzen et son associé Ernst Heidleman sont principalement contenus dans *Mort sur le Reik* où elles constituent une partie importante de l'intrigue. Cette intrigue est totalement résolue à une exception mineure : il y a une référence au supérieur de Herzen à Middenheim qui n'est plus suivie à aucun moment et qui semble être une erreur (*Erreur sur la Personne* p 41-42 - *Ombres sur Bögenhafen* p 38, *Document 5 - Mort sur le Reik* pp 20-21).
2. **Bandes de guerriers.** *Mort sur le Reik* pose que la Couronne Rouge recrute des mutants et des Hommes-Bêtes en prévision du temps où l'ordre s'effondrera dans l'Empire. Cependant on n'en entend plus parler ensuite dans la campagne originelle. *L'Empire en Guerre* contient plus de références aux activités de la Couronne Rouge (*Mort sur le Reik* p 20 - *L'Empire en Guerre* p 9, 60, 62-64, 66-69, et *passim*).

Le Sceptre de Jade

Mort sur le Reik utilise Gotthard von Wittgenstein pour connecter cet épisode à *Pouvoir derrière le Trône* se déroulant à Middenheim où il est un dirigeant du culte du Sceptre de Jade

Middenheim la Cité du Loup Blanc détaille les activités de Wittgenstein (p 61-62) mais *le Pouvoir derrière le Trône* encourage le MJ à laisser cette histoire sans résolution.

La Phase Trois ci-dessous fait quelques suggestions aux MJ qui souhaitent rajouter du matériel pour corriger ce point. (*Mort sur le Reik* p 81, *Document 15 - Middenheim la Cité du Loup Blanc* p 61-62)

L'émergence du Chaos

Le contexte de l'aventure est la montée en puissance du Chaos. Les aventuriers devraient trouver des indices de celle-ci tout au long de la campagne.

- Les mutations prennent de plus en plus d'importance. (*La Campagne Impériale*, p 39, Rumeurs 5 p 43 - *Empire en Flammes*, p 9, Rumeurs 4)
- Les Hommes-Bêtes prolifèrent. (*Carrion Up the Reik*, p XI, Travellers from Middenheim 4 - *Empire en Flammes*, p 9, Nouvelles Impériales 4, p 10-11, 24).
- Les routes et voies navigables de l'Empire deviennent de plus en plus dangereuses. (*La Campagne Impériale*, p 37, Rumeurs 2, 4,

7 - *Pouvoir derrière le Trône*, p 15, Rumeurs 11)

- Le pouvoir des Skavens augmente également. (*Empire en Flammes*, p 23, Information 8)

La santé de l'Empereur

Il y a de nombreuses références à la santé de l'Empereur qui se détériore au fil de la campagne. (*Mort sur le Reik*, p 9, Document 3 - *Pouvoir derrière le Trône*, p 14, News 1 - *Empire en Flammes*, p 8, Imperial News 1.)

Le MJ peut souhaiter développer cela d'avantage puisque cela joue un rôle dans les événements de *Empire en Flamme* (p 14-15). Cependant il faut faire remarquer que la "maladie" de l'Empereur n'a aucun rapport avec sa mort qui résulte d'une tentative réussie d'assassinat.

Dans *l'Empire en Guerre*, la maladie de l'Empereur a plus d'importance que dans *Empire en Flamme*. La Partie Cinq, ci-dessous, contient des informations pour développer ce thème.

Le Prince de la Couronne

Les rumeurs de la séquestration du Prince de la Couronne préfigurent sa transformation et sa succession ratée dans *Empire en Flammes* (p 26-28). Ces références sont dispersées. (*Mort sur le Reik*, p 9, Rumeurs 2 - *Empire en Flammes*, p 9, Rumeurs 3)

Le MJ peut souhaiter ajouter plus de contenu. Cependant il est important de ne pas trop appuyer cette intrigue afin de garder la surprise sur la transformation du Prince de la Couronne.

Le Décret sur les Mutants

Le décret impérial controversé prohibant la persécution des mutants est un facteur du déclenchement de la Guerre Civile (*Mort sur le Reik*, p 9, News 5, Document 3).

Le MJ devrait rajouter du contenu supplémentaire, en plus des allusions à la réception du décret proposées dans *Le Pouvoir derrière le Trône* et *Empire en Flammes* - Voir le matériel proposé dans *Empire en Guerre* (ex. Massacre de Bösel p 9) et Phase Trois et Phase Quatre ci-dessous. (*Pouvoir derrière le Trône* - p 14 - news 4 - *Empire en Flamme* p 8 - nouvelles impériales 2)

Cultes de Sigmar et d'Ulric

La division religieuse entre les cultes de Sigmar et d'Ulric est un autre facteur crucial dans la Guerre Civile qui reste sous-développé jusqu'à *Empire en Flammes*.

Avant cet épisode, la seule référence aux tensions religieuses se trouve dans *Mort sur le Reik*. *Carrion up the Reik* ajoute quelques informations,

mais autrement ce sujet reste largement ignoré des joueurs jusqu'à *Empire en Flammes*. (*Mort sur le Reik* p 9 – Nouvelle 6 - *Carrion up the Reik* p1XX, XI Priest Rumours 1-4, pp XII-XIII - *Empire en Flamme* p 9, Nouvelles Impériales 5-6 Rumeurs 5, p 9-10, p 23, p 24, p 25, Document)

Il est conseillé au MJ de développer d'avantage ce thème. *Empire en Guerre* ajoute des informations. Plus de suggestions peuvent être trouvées dans Phase Trois et Phase Quatre ci-dessous.

Ostland et Talabecland

Les tensions entre Ostland et Talabecland constituent un facteur majeur dans l'éclatement de la Guerre Civile. Cependant il y a peu d'élément qui les annoncent. Il y a quelques nouvelles dans *Mort sur le Reik* (p 9, News, 1-3) et *Le Pouvoir derrière le Trône* (p 14, Nouvelles 2-3). En dehors de ces références courtes, il n'y a aucun indice de conflit jusqu'à *L'Empire en Flamme* (p 8, Nouvelles Impériales 3 et p 11-12). Les événements de *L'Empire en Flammes* peuvent donc paraître brutaux. Les MJ devraient ajouter des événements pour mettre en lumière la tension grimpante entre Ostland et Talabecland. Ceci est discuté plus avant dans Phase Quatre ci-dessous.

La Moisson

Il y a des références isolées à une mauvaise moisson, qui exacerbe la pression sur l'Empire durant la Guerre Civile. On les trouve dans *Le Pouvoir derrière le Trône* (p 14, Nouvelles, 5-6) et *L'Empire en Flammes* (p 9, Nouvelles impériales, 8, et p 95). Ce thème est repris dans *L'Empire en Guerre* et est brièvement abordé dans la Phase Quatre ci-dessous.



TERMINOLOGIE

Comme déjà remarqué les épisodes de la campagne ont été publiés en de multiples formats et sous de multiples noms. Dans ce document, les références renvoient aux n° de page de l'édition FR de Descartes Editeur.

Les abréviations suivantes sont employées

MJ	Maitre de Jeu
IC	Calendrier Imperial
PNJ	Personnage Non Joueur
PJ	Personnage Joueur
WJDRF	Warhammer Jeu de Rôle Fantasy

POLICES DE CARACTÈRE

Les polices suivantes ont été utilisées dans la traduction de ce document. Toutes sont disponibles gratuitement dans des catalogues en ligne.

NDT: Attention, dans certaines polices tous les caractères ne sont pas disponibles (voir exemple). Pour les utiliser dans la création d'aides de jeu, il faudra faire un des choix suivants : utiliser une police alternative, conserver des fautes et corriger manuellement lors de l'impression du document ou choisir avec soin ses mots pour éviter les caractères absents.

1672 Isaac Newton	- Test : çéâïdoù
Acadian Runes	- Test : çéâïdoù
ALGERIAN	- TEST : ÇÉÂÏDOÙ
Alte Schwabacher	= Test : çéâïdoù
ANIRON	- TEST:çéâïdoù
Anke Calligraphic FF	- Test : çéâïdoù
ardagh	- test : çéâïdoù
Barlos-Random	- Test : çéâïdoù
Benographic	- Test : çéâïdoù
Bernard MT Condensed	- Test : çéâïdoù
Blackadder JTC	- Test : çéâïdoù
BlackCastleME	- Test : çéâïdoù
Bodoni MT Poster Compressed	- Test : çéâïdoù
Brush Script MT	- Test : çéâïdoù
Carolingia	- Test : çéâ do
Caslon Antique	- Test : çéâïdoù
Crayon hand regular 2016 demo	- Test : çéâïdoù
Dawning of a New Day	- Test : çéâïdoù
Dominican	- Test : çéâïdoù
EWERT	- TEST : ÇÉÂÏDOÙ
Freestyle Script	- Test : çéâïdoù
Gf Gesetz	- Test : çéâïdoù
Gutenberg Textura	- Test : çéâïdoù
Javacom	- Test : çéâïdoù
Kunstler Script	- Test : çéâïdoù
Luthersche Fraktur	- Test : çéâïdoù
MAILART RUBERSTAMP	- TEST : ÇÉÂÏDOÙ
Matura M7 Script Capitals	- Test : çéâïdoù
Mistral	- Test : çéâïdoù
Newton Hand	Test : çéâïdoù
OPINSON	- TEST : ÇÉÂÏDOÙ
Old English Text MT	- Test : çéâïdoù
O.S.B.	- Test : çéâïdoù
Onciale Phf	- Test : çéâïdoù
p 22 Suzanne	- Test : çéâïdoù
p 22 Dalinci	- Test : çéâïdoù
PentaGram's Calligraphy	- Test : çéâïdoù
Playbill	- Test : çéâïdoù

INTRODUCTION

Rage Italic - Test : çéâïdoù

Rastanty Cortez - Test : çéâïdoù

Rockwell Extra Bold

- Test : çéâïdoù

Roman Antique - Test : çéâïdoù

Schwabacher - Test : çéâïdoù

Segoe Script - Test : çéâïdoù

September morning - Test : çéâïdoù

Signature - Test : çéâïdoù

Sylvan Flare - Test : çéâïdoù

Thin Press - Test : çéâïdoù

Times New Roman - Test : çéâïdoù

Viner Hand ITC - Test : çéâïdoù

Vladimir Script - Test : çéâïdoù

Wide Latin

- Test : çéâïdoù

Zai Drukarnia Akademii

- Test : çéâïdoù



VISUELS

Les illustrations proviennent de *Medieval Woodcuts Clipart Collection and Retrokat*. Elles peuvent être obtenues aux adresses web suivantes :

<http://www.godecookery.com/clipart/clart.htm>

<http://www.retrokat.com/medieval/>

AVERTISSEMENT

Warhammer, *Warhammer Fantasy Roleplay*, *WFRP*, *White Dwarf* et toutes les marques, noms, races, insignes raciaux, personnages, véhicules, lieux, unités, artefacts, illustrations et images associés au monde de *Warhammer* sont soit ©, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd enregistrés de manière variable au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde.

Ils sont utilisés sans permission. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs.



DISTRIBUTION

La redistribution de ce document est autorisée aux conditions suivantes :

- Il est réalisé sur une base non commerciale.
- Aucune revendication concurrente n'est faite concernant la paternité et le droit d'auteur du document.
- Il n'est pas utilisé à des fins malveillantes.
- Il est convenu que l'autorisation de distribuer le document peut être retirée, auquel cas la distribution cessera.
- L'auteur est indemnisé contre toute réclamation légale découlant de la distribution.

AUTEUR ET TRADUCTEURS

Le document original en anglais a été écrit par Gideon - <https://awesomeliesblog.wordpress.com/>

La présente traduction a été rédigée par Anne M. aka Lledelwin et toutes les fautes d'orthographe et d'accord que ce document contient sont de son cru.

Documents & Informations

La Campagne Impériale contient un court résumé à donner aux joueurs qui décrit les éléments importants de l'Empire. Les pages suivantes contiennent un dossier alternatif à donner aux joueurs. Il se compose d'un résumé en une page des éléments de contexte les plus importants suivis de neuf pages d'informations plus détaillées si les joueurs souhaitent plus d'informations.

Introduction aux Joueurs

Le Vieux Monde. L'Ennemi Intérieur se déroule dans le Vieux Monde, un royaume fantastique comparable à l'Europe du début de la Renaissance. Sa population est composée en majorité d'humains mais d'autres races civilisées tel que les Elfes, les Nains et les Halfelins habitent également ces pays. Des créatures barbares tels qu'Hommes-Bêtes et Gobelinoïdes rodent à ses frontières et dans ses régions les moins peuplées. La technologie a progressé au point que les alchimistes font des avancées scientifiques, incluant la production de poudre à canon et les innovations tels que la presse d'imprimerie commencent à se répandre. La magie est aussi présente dans le Vieux Monde mais elle n'est ni commune ni extrêmement puissante. Elle est également aussi vue avec crainte et suspicion.

L'Empire. L'aventure commence dans la plus large nation du Vieux Monde, l'Empire. Il s'agit d'une fédération de provinces indépendantes dirigées par des autocrates aristocratiques qui élisent l'un d'entre eux à la dignité impériale. Il est comparable au Saint Empire Romain Germanique de notre histoire. Son dirigeant actuel est l'Empereur Karl-Franz. La capitale de l'Empire est la cite de Altdorf sur la Rivière Reik. Dans les autres cités remarquables, on peut citer Nuln, Middenheim et Talabheim.

Société. La majorité de la population du Vieux Monde est composée de paysans. Les artisans expérimentés, marchands et lettrés constituent une classe moyenne dont les professions sont dirigées par des guildes locales. Les plus hauts échelons de la société sont occupés par une aristocratie terrienne héréditaire.

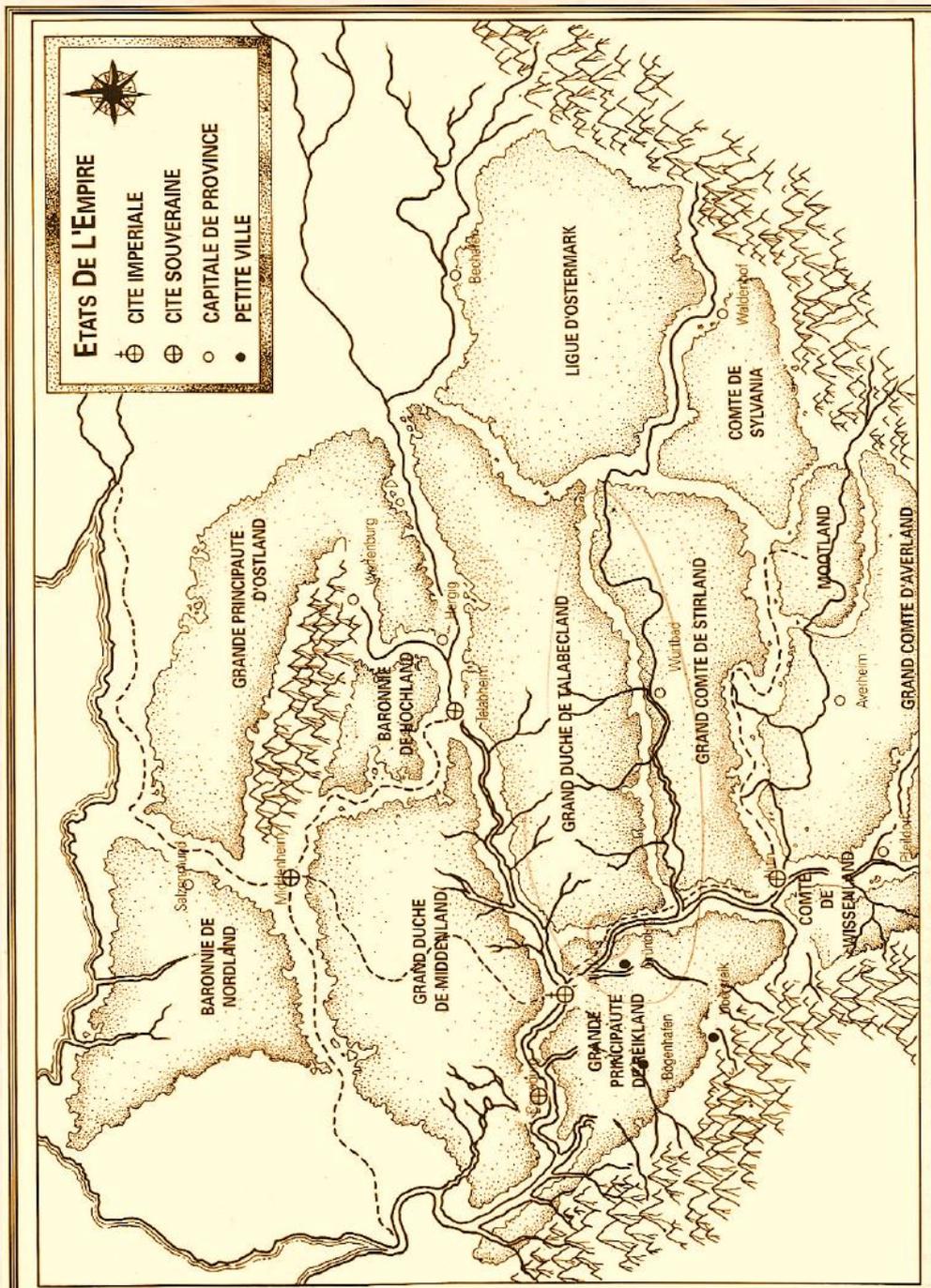
Religion. L'Empire est polythéiste. Sigmar, premier empereur déifié après sa mort, est sa divinité la plus importante. Parmi les autres cultes d'importance, citons Ulrick le dieu de la guerre, des loups et de l'hiver, Manaan le dieu de la mer, Taal le dieu de la nature et des lieux sauvages, Shallya la déesse de la santé et de la compassion et Mòrr le dieu des morts.

La Loi et le Chaos. Le Vieux Monde est pris entre deux force cosmiques opposées : la Loi qui représente l'ordre et la prédictibilité et le Chaos qui penche pour le changement et l'incertitude. Aucune de ces forces n'est bonne ou mauvaise. Si la Loi incarne la stabilité et l'ordre social, le Chaos représente l'anarchie, la destruction et les mutations physiques mais aussi la création et la liberté. Un équilibre entre les deux est souhaitable mais dans le Vieux Monde une incursion du Chaos menace et ses forces s'accroissent. Les mutations deviennent plus fréquentes et les Hommes-Bêtes se multiplient.

Le culte des Dieux du Chaos est proscrit dans tout le Vieux Monde. Cependant cela n'empêche pas certains de chercher une voie facile vers le pouvoir et le succès à travers leurs cultes. Les sectes cachées dans les villes du Vieux Monde représentent une menace aussi grande que les mutants et les hommes-bêtes qui se terrent dans ses forêts

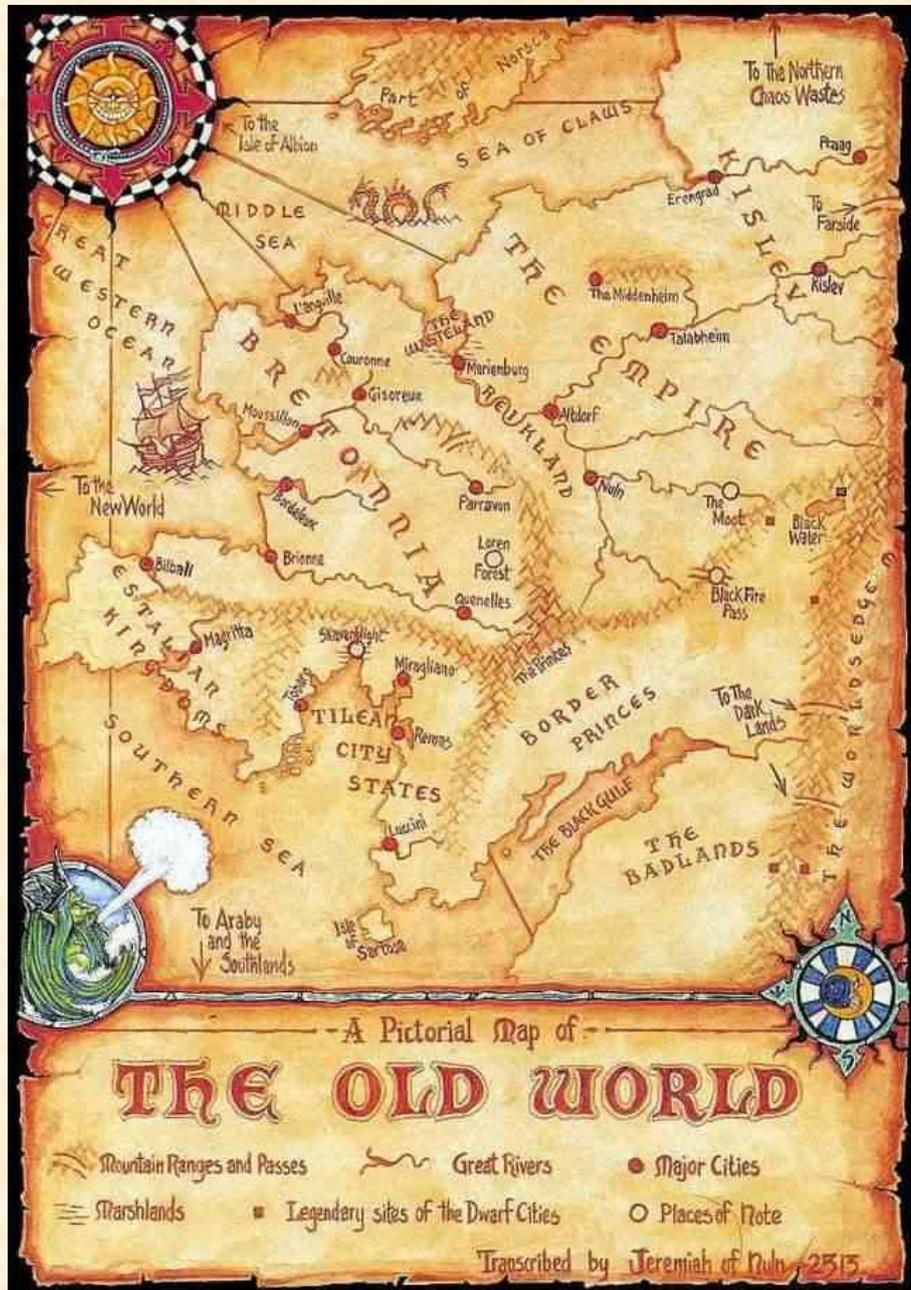
Introduction aux Joueurs

Carte de l'Empire



Introduction aux Joueurs

Carte du Vieux Monde



Introduction aux Joueurs

Histoire de l'Empire

Fondation. L'Empire a été fondé il y a 2.500 ans par Sigmar, chef de la tribu des Unberogen. Sigmar unifia les tribus en guerre du Nord du Vieux Monde et les dirigea contre les hordes invasives de gobelins. Avec l'aide de son fabuleux Marteau Ghal-maraz (" Fendoir de cranes "), Sigmar repoussa les gobelins vers les Montagnes du Bout du Monde et, avec l'aide des Nains, remporta une Victoire décisive à la Bataille du Col du Feu Noir qui mit fin à des siècles de guerre avec les gobelins.

Sigmar fut le premier Empereur couronné par le Grand Prêtre d'Ulrick et ainsi fut fondé l'Empire. Les forêts furent éclaircies et des villes furent construites. Pourtant cinquante ans après son couronnement, Sigmar abdiqua et annonça son intention de rendre Ghal-maraz à des fabricants nains. Il partit pour la citadelle naine de Karaz-a-Carak, ne permettant à aucun de l'accompagner au-delà du Col du Feu Noir et disparu de l'histoire des Hommes. Beaucoup espèrent que Sigmar reviendra à l'heure où l'Empire sera dans le plus grand besoin et que son retour sera annoncé par le passage d'une comète à deux queues.

Croissance. Sigmar ne laisse nul successeur et les gouverneurs des provinces de l'Empire établirent un système où ils éliraient l'Empereur parmi leurs rangs. Sous ce système l'Empire cru et prospéra. Le culte de Sigmar déifié fut institué après une vision de Sigmar entouré des dieux.

Déclin. Après presque mille ans l'Empire amorça son déclin. Il avait été affaibli par des dirigeants corrompus et incompetents et par une épidémie de Peste Noire en 1111. En 1152 il sombra dans une guerre civile après que le Conseil Electoral failli à choisir un nouvel Empereur. Cela début l'Age des Guerres, une période de conflit et d'instabilité qui dura des siècles. En 1547 l'Empire était si morcelé que pas moins de trois aristocrates se prétendaient l'Empereur. Les élections cessèrent après 1979 lorsque l'Impératrice Margaritha devint la dernière dirigeante à être désignée par le Conseil Electoral.

Renaissance. En 2302 l'Empire était en miette et ses restes furent la cible d'une attaque des forces du Chaos durant sa dernière Incursion. Face à la perspective de leur destruction, les provinces s'unirent sous la direction de Magnus le Pieux qui forma une alliance avec le Tsar de Kislev et leurs forces combinées repoussèrent les armées d'invasisseurs. En 2304 Magnus fut couronné Empereur et s'attela à restaurer la gloire passée de l'Empire.

Aujourd'hui, en 2512, l'Empire est dirigé par l'Empereur Karl-Franz, un homme jeune qui accéda au trône il y a tout juste dix ans. L'espoir est grand de voir un nouvel Age d'Or de l'Empire sous sa direction.

Introduction aux Joueurs

Géographie

Forêts. L'Empire est une nation étendue, dominée par de vastes forêts. Elles sont réputées pour être dangereuses et sombres. Citons la Reikwald, la Drakwald, la Forêt des Ombres et la Grande Forêt.

Routes. Voyager est une entreprise hasardeuse même pour ceux qui restent sur les routes. Cela le serait encore plus sans les relais bien défendus qui sécurisent les routes à intervalles réguliers. Des patrouilles fréquentes de patrouilleurs ruraux font de leur mieux pour protéger les voyageurs des bandits et autres mais leurs ressources sont limitées. Par conséquent la justice est souvent sommaire et rendue sur le champ.

Rivières. Le vaste fleuve Reik traverse le cœur de l'Empire. C'est le plus long fleuve de l'Ancien Monde et il serpente sur plus de 1200 km depuis sa source dans les Montagnes Noires jusqu'à la mer à Marienburg. C'est une artère vitale au moins aussi importante que les routes de l'Empire pour le transport et le commerce. Les autres cours d'eau notables sont le Talabec, le Stir et l'Aver qui se jettent dans le Reik.

Villes. Les villes de l'Empire sont construites dans une grande variété de styles architecturaux, mais les constructions à colombages sont les plus fréquentes. Les toits peuvent être de chaume, d'ardoise ou de tuiles. La plus grande des cités de l'Empire est Altdorf, capitale de la nation, qui s'érige sur les îles au confluent du Reik et du Talabec. C'est le siège du Palais Impérial et de la Cathédrale de Sigmar. Les autres cités notables de l'Empire sont Middenheim, centre du culte d'Ulrick, Nuln, une cité universitaire renommée et Talabheim au cœur de la Grande Forêt.

Voisins. Le Wasteland s'étend directement à l'ouest de l'Empire et est la patrie du plus grand port du Vieux Monde, Marienburg à l'embouchure du Reik. Il s'agissait jadis d'une province de l'Empire qui fit sécession en 2429. Plus loin à l'ouest s'étend la Bretonnie, un grand pays prospère dirigé par le roi Charles de la Tête d'Or III. A l'Est s'étend Kislev, dirigé par le Tsar Raddi Bokha, un pays pauvre au climat rigoureux frontalier des dangereuses terres du Chaos.

Société

Non-humains. Les Nains sont les plus nombreux des non-humains dans l'Empire. Pour la plupart ils sont bien intégrés aux communautés humaines et considérés comme des citoyens à part entière. Les Elfes des Bois sont plus rares et vivent principalement dans leurs propres communautés, tel que la Laurelorn ou Athel-Loren, cachées profondément dans la forêt. Ils suscitent la méfiance dans les régions rurales mais sont bien acceptés dans les villes plus sophistiquées. Les Halfelins sont répandus à travers tout l'Empire mais sont les plus nombreux dans le Moot, province autonome depuis plus de 1500 ans.

Introduction aux Joueurs

Communications

Les communications dans l'Empire sont en général lentes. Les messages sont délivrés de la main à la main ou parfois par pigeon voyageurs. Pour augmenter la vitesse des communications officielles, l'Empereur Karl-Franz a débuté la construction d'un réseau de sémaphores sur les hauteurs rayonnant à partir d'Altdorf

Chaque machine se compose de deux imposants drapeaux de bois qui peuvent être actionné par des engrenages et des poulies pour passer les signaux à la machine suivante de la chaîne.

Loi & Ordre

L'Empire ne dispose pas d'un code juridique unique et unifié. Ses lois combinent les Edits Impériaux, les décrets provinciaux, la loi des guildes, la loi militaire, la loi religieuse et des siècles de coutumes et de jurisprudence. L'application des lois est encore plus variable. Les responsables de l'application des lois, y compris les Gardes des villes et cité, les patrouilleurs ruraux, les patrouilleurs fluviaux et les répurgateurs, dispensent souvent une justice expéditive, surtout pour les crimes les plus graves tel que le vol de chevaux ou le meurtre. Le statut social est également un facteur d'importance dans la décision d'engager un procès. Les marchands et les nobles fortunés sont rarement jugés. Les personnes très pauvres sont également rarement traduites en justice mais peuvent croupir en prison pendant des années. Lorsqu'un procès a lieu, il peut être long et coûteux. Les particuliers doivent être prudents lorsqu'ils s'adressent à la justice.

Force militaire

Il y a beaucoup de types différents de soldats dans l'Empire. Les principales cités maintiennent leur propre armée de métier. Elles sont suppléées par des appelés et des mercenaires. Les ordres religieux entretiennent aussi leurs propres forces de chevaliers connus comme Templiers. Parmi ceux-ci citons l'Ordre du Cœur Ardent et l'Ordre du Loup Blanc qui servent les cultes de Sigmar et d'Ulrick respectivement

Introduction aux Joueurs

Monnaie

1 couronne d'or = 20 pistoles d'argent

1 pistole d'argent = 12 sous de cuivre

Les montants sont souvent écrits comme ci-dessous :

6d = six sous

3/- = trois pistoles

3/6 = trois pistoles et six sous

5CO 3/6 = cinq couronne d'or, trois pistoles et six sous



Introduction aux Joueurs

Religion

Sigmar Heldenhammer (“**Marteau des Gobelins**“) est la divinité tutélaire de l'Empire, populaire dans toutes les parties du pays et particulièrement au Sud. Le dirigeant de son culte est le Grand Théogone Yorri XV à Altdorf. Le culte de Sigmar est le plus puissant dans l'Empire et obtient trois voix au Conseil de Succession. Son symbole est le Marteau de guerre, la comète à deux queues et un octogone formé de deux carrés superposés.

Ulric est le dieu de la guerre, des loups et de l'hiver. Son culte est le second en puissance dans l'Empire avec une voix attribuée à son grand-prêtre Ar-Ulric. Il est le plus populaire dans le nord de l'Empire et son centre cultuel est Middenheim, où réside son grand-prêtre. Son symbole est le loup.

Beaucoup des adorateurs d'Ulric considèrent la déification de Sigmar comme une hérésie. En résulte une rivalité significative entre ces deux cultes. Celle-ci est actuellement mise en sourdine mais a débouché dans le passé sur des hostilités ouvertes.

Manann est le dieu de la mer. Son culte est prééminent à Marienbourg. Son symbole est une couronne à cinq pointes ou des vagues.

Mòrr est le dieu des morts, des rêves et des illusions. Son symbole le plus populaire est le corbeau et le portail.

Shallya est la déesse de la guérison et de la compassion. Elle est symbolisée par une colombe ou un cœur avec une goutte de sang.

Taal est le dieu de la nature, des bêtes, des lieux sauvages et du temps. Il est dépeint comme un homme en fourrure portant le crane d'un cerf en cimier.

Myrmidia est la déesse de la guerre et de la stratégie, représentée par une lance et un bouclier.

Ranald est le dieu des voleurs, tricheurs et joueurs, représenté par des doigts croisés

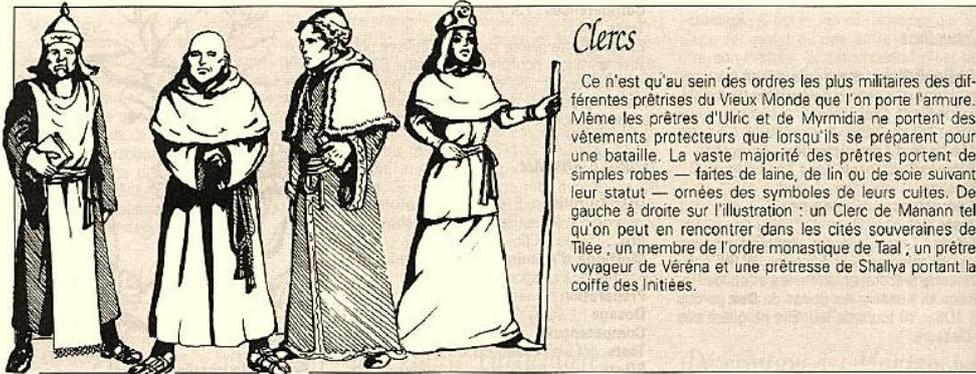
Verena est la déesse de la sagesse et de la justice. La chouette, la cuirasse et une épée pointant vers le bas sont ses symboles

La Vieille Foi est la religion pratiquée par les druides et ovates. C'est une ancienne religion abstraite concernée par les énergies qui traversent le monde naturel. Certains de ses adhérents se réfèrent à une déesse appelée la Mère ou Rhya. Ses sanctuaires sont des bois sacrés et des cercles de pierres

Cultes interdits. Le culte de Khaine, dieu du meurtre, de Stromfels, dieu des récifs, des courants, des naufrageurs et des pirates, et les cultes des dieux du Chaos sont interdits dans tout l'Empire.

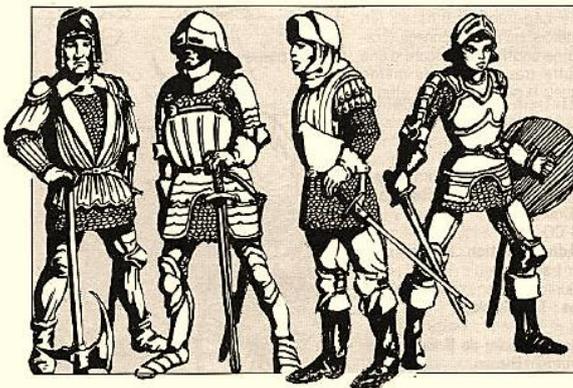
Introduction aux Joueurs

Vêtements typiques



Magiciens

Il va sans dire que les magiciens portent l'armure encore moins souvent que les prêtres. La plupart choisissent des vêtements en rapport avec leur tempérament ou leur profession. Les Elfes préfèrent des robes simples, sans ornement (à gauche) alors que les Illusionnistes choisissent plutôt des soies chatoyantes et multicolores (le second à partir de la gauche). Les Élémentalistes privilégient l'aspect pratique de tenues de voyage assez strictes pendant que les Nécromants et les Démonistes (à droite), lorsqu'ils ne dissimulent pas leur apparence corrompue sous de lourds vêtements, ont un penchant pour les robes élaborées, sombres et ornées de symboles magiques. En fait il y a presque autant de tenues de magiciens que de magiciens.

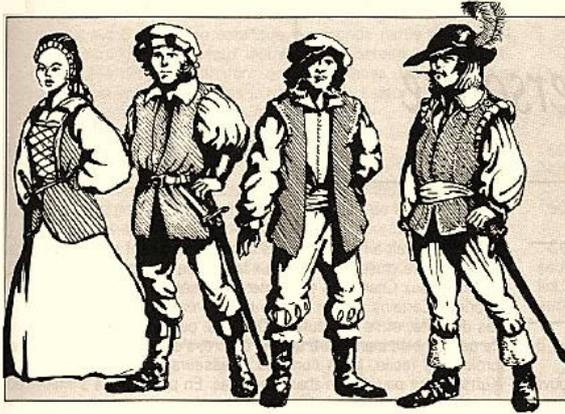


Guerriers

A l'inverse, les Guerriers auraient plutôt tendance à se sentir à moitié nus lorsqu'ils ne ressentent pas le poids de leurs cottes de mailles ou celui de leurs plaques de métal bien solides. Au pire, ils porteront au moins une veste de cuir renforcée pour supporter les coups légers. C'est particulièrement vrai pour les mercenaires et les autres soldats de profession qui sont représentés ici. Il est évident que leurs tenues ne gardent pas longtemps cet aspect du neuf. Quelques coups encaissés et les plaques sont cabossées, les attaches des mailles sont brisées et le cuir est râpé, troué et a le plus grand besoin de quelques pièces. De gauche à droite : Mercenaire bretonnien en chemise de mailles et jambières de plaques ; garde estalien en armure de plaques complète ; cavalier léger de Tilée en cotte de mailles et pantalon de cuir ; mercenaire irlandaise de la Légion de Myrmdia en armure de plaques avec bouclier.

Introduction aux Joueurs

Vêtements typiques



tenues de Ville (classes basses et moyennes)

La tenue de ville normale des hommes consiste en une chemise, un pourpoint de couleur vive, des chausses et des bottes ou des chaussures de cuir. Le pourpoint est fermé par une écharpe ou une ceinture de cuir à laquelle pend une dague ou une petite épée ainsi qu'une bourse de cuir. Les chemises ont parfois des manches bouffantes et de larges cols qui peuvent être brodés ou ornés de dentelle. Les pourpoints peuvent être décorés ou ajourés. Les chapeaux sont de feutre. La tenue féminine est composée d'une lourde jupe portée sur plusieurs épaisseurs de jupons et d'un corsage de dentelle sur une blouse de coton.

En extérieur, un châle ou un gilet vient parfois compléter l'ensemble. Certaines femmes, pour des raisons pratiques, adoptent parfois les tenues masculines, si leur profession et leur style de vie le nécessite.

Forestiers

Les trois impératifs vestimentaires en ce qui concerne la vie au grand air sont : un chapeau à large bord pour se protéger du soleil et de la pluie, un manteau imperméable et une solide paire de bottes. Les chapeaux sont en cuir ou en feutre, les manteaux sont faits de cuir ou d'un solide tissu à l'épreuve de l'eau. Le cuir est le matériau le plus apprécié ; bien que plus cher, il est plus imperméable à l'eau. Les bottes sont en cuir épais. Les couleurs employées sont généralement ternes car le forestier ne se soucie guère de la mode colorée des citadins. Une bordure de fourrure ou de plumes est généralement la seule décoration qu'il admet. Les forestières choisissent des tenues d'hommes plutôt que les lourdes jupes et l'empilement de jupons portés par la plupart des campagnardes.



Tenues de Ville (classes supérieures)

Les tenues citadines de la classe supérieure sont similaires à celles des classes sociales plus basses mais elles sont de meilleure fabrication et taillées dans des matières plus coûteuses ; elles subissent des modifications constantes dues aux fluctuations de la mode. Les chemises, blouses et chapeaux sont en soie ou en satin, les pourpoints sont en cuir de veau ou en velours. Les souliers de cuir fin ou de velours sont plus utilisés que les bottes. Les vêtements sont brodés de fils d'or ou d'argent, bordés de fines dentelles et souvent on y remarque des ouvrages de perles ou de petits bijoux. Les boucles, boutons et autres décorations sont en or ou en argent, souvent rehaussés de pierres précieuses. Il n'est pas d'usage, pour une femme de la haute société, d'adopter des tenues masculines ; son style de vie s'y prête rarement et la pression sociale l'en découragerait vite.

Introduction aux Joueurs

Calendrier

Hexenstag (Jour du Nouvel An)				5. Sommerzeit				Mitterherbst (Equinoxe d'automne)			
1. Nachexen				Wellentag - 6 14 22 30				9. Brauzeit			
Wellentag 1 9 *17 25				Aubentag - 7 15 23 31				Wellentag - 3 11 19 27			
Aubentag 2 10 18 26				Markttag - 8 16 24 32				Aubentag - 4 12 20 28			
Markttag 3 11 19 27				Backertag 1 9 17 25 33				Markttag - 5 13 21 29			
Backertag 4 12 20 28				Bezahltag 2 10 18 26				Backertag - 6 14 22 30			
Bezahltag 5 13 21 29				Konistag 3 11 19 27				Bezahltag - 7 15 23 31			
Konistag 6 14 22 30				Angestag 4 12 20 28				Konistag - 8 16 24 32			
Angestag 7 15 23 31				Festag 5 13 21 29				Angestag 1 9 17 25 33			
Festag 8 16 24 32				Sonnstille (Solstice d'été)				Festag 2 10 18 26			
* Premier jour du printemps				6. Vorgeheim				10. Kaldezeit			
2. Jahrdrung				Wellentag - 5 13 21 29				Wellentag - 2 10 *18 26			
Wellentag 1 9 17 25 33				Aubentag - 6 14 22 30				Aubentag - 3 11 19 27			
Aubentag 2 10 18 26				Markttag - 7 15 23 31				Markttag - 4 12 20 28			
Markttag 3 11 19 27				Backertag - 8 16 24 32				Backertag - 5 13 21 29			
Backertag 4 12 20 28				Bezahltag 1 9 17 25 33				Bezahltag - 6 14 22 30			
Bezahltag 5 13 21 29				Konistag 2 10 18 26				Konistag - 7 15 23 31			
Konistag 6 14 22 30				Angestag 3 11 19 27				Angestag - 8 16 24 32			
Angestag 7 15 23 31				Festag 4 12 20 28				Festag 1 9 17 25 33			
Festag 8 16 24 32				7. Nachgeheim				* Premier jour de l'hiver			
Mitterfruhl (Equinoxe de Printemps)				Geheimnistag (Jour des Mystères)				11. Ulriczeit			
3. Pflugzeit				Wellentag - 4 12 20 28				Wellentag 1 9 17 25 33			
Wellentag - 8 16 24 32				Aubentag - 5 13 21 29				Aubentag 2 10 18 26			
Aubentag 1 9 17 25 33				Markttag - 6 14 22 30				Markttag 3 11 19 27			
Markttag 2 10 18 26				Backertag - 7 15 23 31				Backertag 4 12 20 28			
Backertag 3 11 19 27				Bezahltag - 8 16 24 32				Bezahltag 5 13 21 29			
Bezahltag 4 12 20 28				Konistag 1 9 *17 25				Konistag 6 14 22 30			
Konistag 5 13 21 29				Angestag 2 10 18 26				Angestag 7 15 23 31			
Angestag 6 14 22 30				Festag 3 11 19 27				Festag 8 16 24 32			
Festag 7 15 23 31				* Premier jour de l'automne				Mondstille (Solstice d'hiver)			
4. Sigmazeit				8. Erntezeit				12. Vorhexen			
Wellentag - 7 15 23 31				Wellentag - 4 12 20 28				Wellentag - 8 16 24 32			
Aubentag - 8 16 24 32				Aubentag - 5 13 21 29				Aubentag 1 9 17 25 33			
Markttag 1 9 17 25 33				Markttag - 6 14 22 30				Markttag 2 10 18 26			
Backertag 2 10 *18 26				Backertag - 7 15 23 31				Backertag 3 11 19 27			
Bezahltag 3 11 19 27				Bezahltag - 8 16 24 32				Bezahltag 4 12 20 28			
Konistag 4 12 20 28				Konistag 1 9 17 25 33				Konistag 5 13 21 29			
Angestag 5 13 21 29				Angestag 2 10 18 26				Angestag 6 14 22 30			
Festag 6 14 22 30				Festag 3 11 19 27				Festag 7 15 23 31			
* Premier jour de l'été											

Dans le calendrier impérial, l'année compte quatre cents jours, répartis en douze mois et six jours intercalaires. La semaine compte huit jours.

Il y a deux cycles lunaires. La plus grosse lune, Mannslieb, croît et décroît selon un cycle prévisible de 25 jours. La petite lune, Morrslieb, est imprévisible, sauf les nuits de Hexensnacht ("Nuit de la sorcellerie") et Geheimnisnacht ("Nuit du mystère"), lorsque les deux lunes sont pleines. Ces occasions sont très redoutées, et même les cyniques les plus endurcis restent à l'écart de la lumière sinistre des lunes.

L'aventure commence le soir de Festag, 24 Jahrdrung, 2512.

Phase Une

Erreur sur la Personne
& Ombres sur Bögenhafen

Commentaire

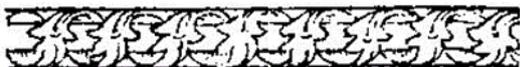
VERSION

Games Workshop a publié les éditions originales de *L'Ennemi Intérieur* (incluant l'aventure *Erreur sur la Personne*) et *Ombres sur Bögenhafen* dans des ouvrages à couverture souple séparés.

Les deux furent republié dans *Warhammer Campaign* et *Warhammer Adventure*.

Hogshead Publishing les a également réimprimés en un seul volume qui a pour titre *Shadows over Bögenhafen* qui, contrairement au précédent ouvrage du même titre, comprend aussi l'aventure *L'Ennemi Intérieur*.

L'édition française réuni un dossier d'aide de jeu, *Erreur sur la Personne* et *Ombres sur Bögenhafen* sous le titre " *La Campagne Impériale* "



SYNOPSIS

Erreur sur la Personne

Les aventuriers voyagent vers Altdorf avec l'intention de rejoindre l'expédition du prince Héritier Hergard von Tasseninck vers les Montagnes Grises. En chemin ils trouvent le cadavre de Kastor Lieberung qui voyageait vers Bögenhafen pour rentrer en possession d'un héritage. Curieusement, Kastor Lieberung présente une ressemblance remarquable avec un des aventuriers.

Lorsque les PJ arrivent à Altdorf, ils découvrent que l'expédition de Von Tasseninck est déjà partie et donc décident de poursuivre à Bögenhafen pour réclamer l'héritage.

Cependant il y a plus qu'il n'y parait sur Kastor Lieberung et son héritage. Lieberung est un membre d'un culte du Chaos appelé la Main Pourpre. Il est traqué par un Chasseur de Prime appelé Adolphus Kuftsos qui a inventé l'héritage comme un piège pour conduire sa cible dans ses filets.

Dans leur voyage vers Bögenhafen, les personnages joueurs vont traverser une série de rencontre qui culmine par une tentative d'assassinat du sosie de Lieberung.

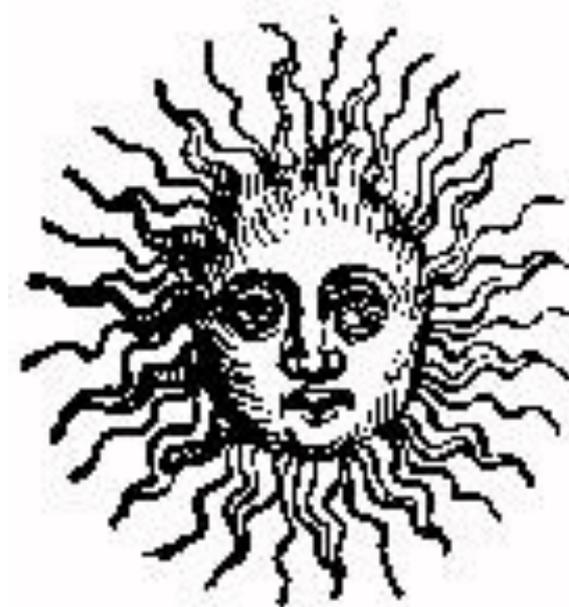
Ombres sur Bögenhafen

Johannes Teugen a fait un pacte avec un démon nommé Gideon et a troqué sept ans de succès en échange de son âme. Comme la fin des sept années approche, Gideon a offert à Teugen une échappatoire à son pacte. S'il peut trouver sept victimes pour prendre sa place, son âme sera sauvée.

Teugen a déjà établi une société secrète nommée l'Ordo Septenarius. Il a raconté aux membres du conseil intérieur qu'en participant à un rituel magique, ils apporteraient le succès commercial à la ville. Bien entendu c'est une tromperie. Il envisage de les sacrifier pour sauver son âme.

Mais Teugen a lui-même été dupé. Le rituel ne lui apportera pas le salut mais ouvrira un portail chaotique au cœur de Bögenhafen

Après une rencontre fortuite avec un goblin en fuite à la foire locale (le Schaffenfest), les aventuriers découvrent le temple que Teugen a préparé pour le rituel. Plus d'investigations révèlent graduellement la menace planant sur la ville. Finalement les aventuriers trouvent le site de remplacement du rituel et ont l'opportunité d'empêcher son achèvement.



PROBLÈMES

Arrangement

L'arrangement du matériel dans *Ombres sur Bögenhafen* est quelque peu confus.

Les descriptions de lieux sont éparpillées dans le livre, souvent dans un ordre hasardeux. Un chapitre est consacré aux lieux (p 78-90) mais les lieux 27, 7 et 25 sont décrits à part p 75-77 tandis que la foire est décrite p 60-62 et les égouts en p 66-71.

Les informations générales sur l'histoire de Bögenhafen sont également éparpillées entre différents chapitres (p 55-58 et présentation des lieux)

La plupart des événements sont listés p 23-26. Cependant une rencontre avec le Doktor Malthusius n'est pas incluse là mais p 28-29. Il aurait peut-être aussi été utile d'inclure la rencontre importante avec Magirius dans la liste des événements plutôt que p 30.

Les PNJ sont pour la plupart décrit en détail au moment de leur première rencontre, sauf Johannes Teugen, Franz Steinhäger et Gideon décrits p 94-95

L'index dans Aide au MJ ci-dessous tente d'apporter de l'aide à ce sujet.

STRUCTURE

Erreur sur la Personne

Cette aventure est une simple suite de rencontres.

Ombres sur Bögenhafen

La section initiale de cette aventure est assez simple dans sa structure. Les aventuriers arrivent à Bögenhafen et découvrent que l'héritage est une tromperie (*Bienvenue à Bögenhafen*, p 9). Ils explorent ensuite le Schaffenfest (*Que la Fête commence !* p 9-16), poursuivent le goblin fugitif dans les égouts et découvrent le temple secret (*Sous la Ville*)

Dans la section suivante (*Il y a Quelque Chose de Pourri...*) les choses se compliquent. Cette phase de l'aventure comprend plusieurs rencontres et événements dans un ordre libre. Les incidents les plus importants sont les rencontres avec le Magistrat Richter (*Un travail bien Fait*) et Friedrich Magirius (*La Truite Dorée*) La première fournit aux aventuriers la piste de Franz Steinhäger et Johannes Teugen. La seconde préfigure la rencontre finale avec Magirius (*l'Heure Fatidique*)

La dernière partie est le Climax (*l'Heure Fatidique*). Elle est linéaire et assez simple pour le MJ. Elle commence avec Magirius contactant les aventuriers puis se poursuit en une suite de rencontres jusqu'à la confrontation finale.

Le tableau 2 page suivante résume cette structure

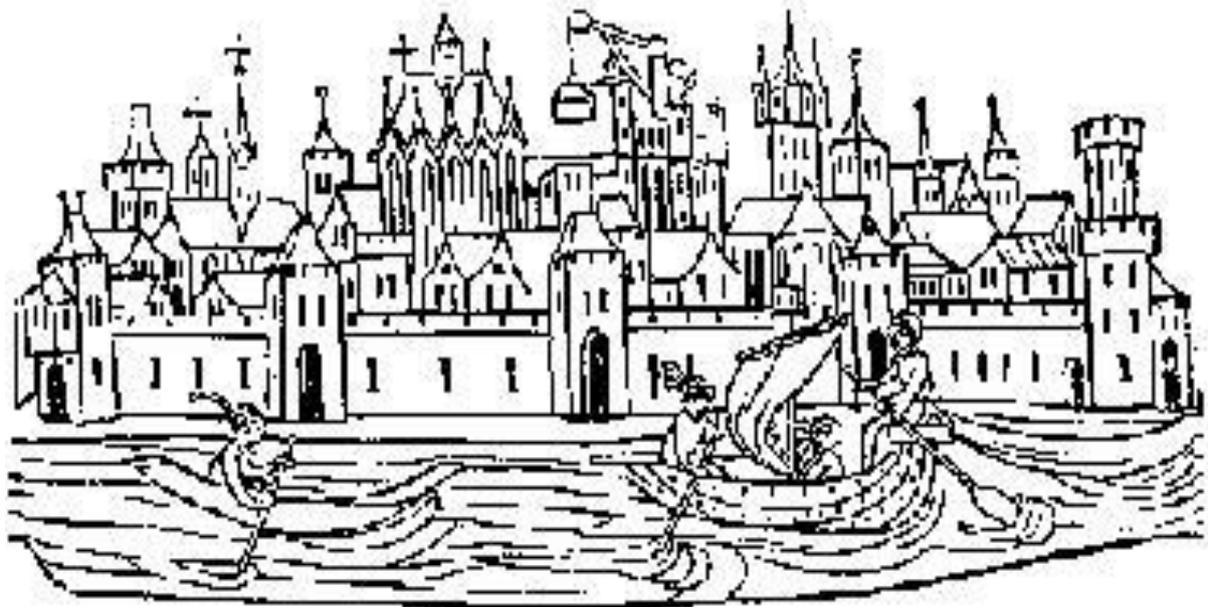
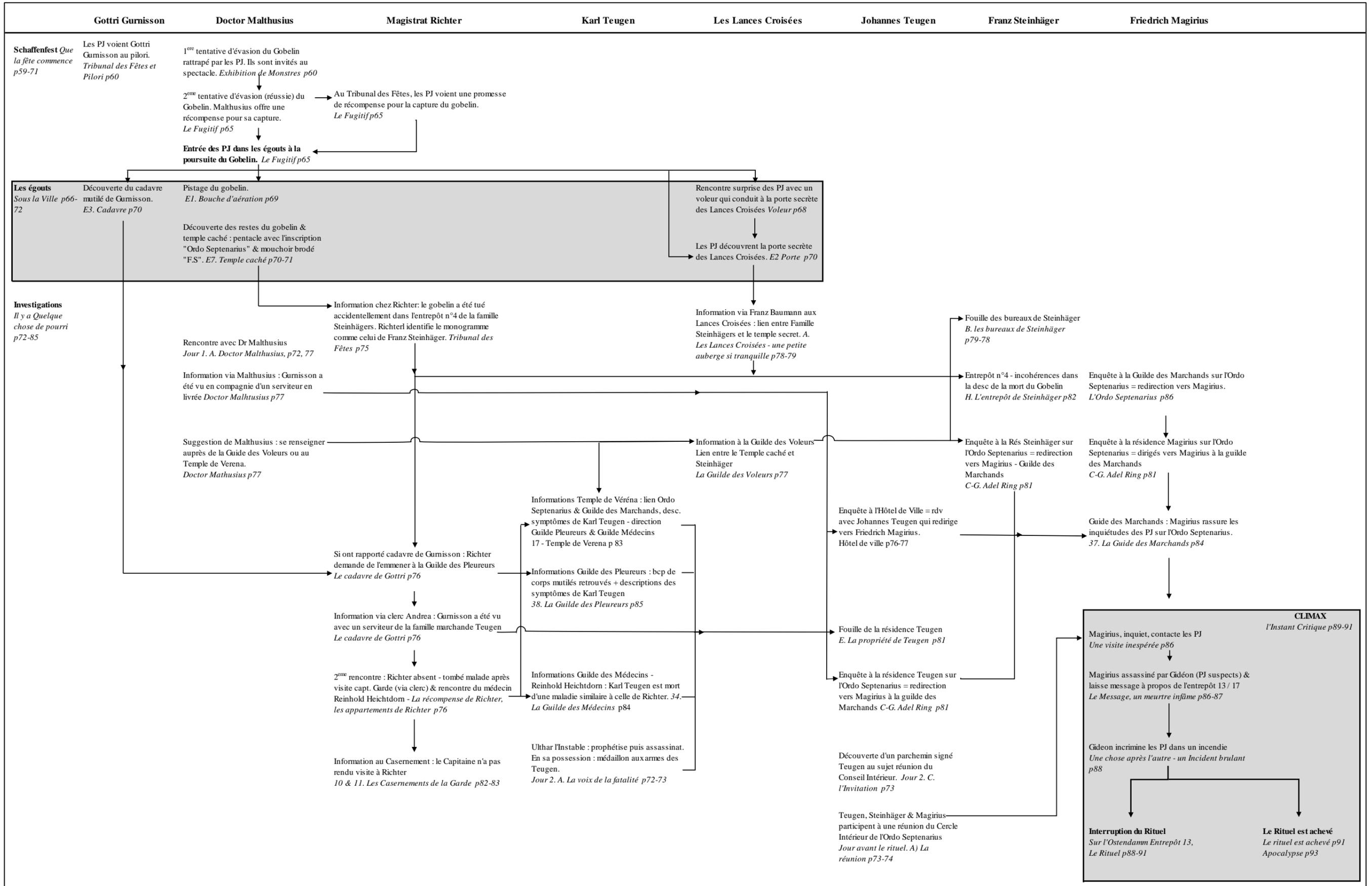


Table 2 : Organigramme des rencontres de *Ombres sur Bögenhafen*



CHRONOLOGIE

La chronologie des évènements de la Phase Une est clairement définie dans les scénarios. Il y a cependant une difficulté mineure. Le texte de *la Campagne Impériale* implique que le bateau de Josef Quartijn “ le Bérébéli ” voyage à M 3 (*La Campagne Impériale*, p 47 ; *WJDRF*, p 290). Cela signifie que *le Bérébéli* arrive à Bögenhafen deux jours plus tôt par rapport à ce qui est présenté dans l’Ennemi Intérieur. (Voir le Schéma chronologique I)

Le problème peut être résolu soit en posant que *le Bérébéli* s’arrête pour deux jours pendant le voyage (par exemple pour des réparations du bateau, soigner les blessés ou faire une déposition aux autorités après l’attaque d’Adolphus Kufthos à Weissbruck) ou en posant qu’il voyage dans un convoi avec d’autres barges à M 2. Le tableau chronologique II, ci-dessous, part de cette dernière hypothèse.

Pour plus d’informations sur les temps de voyage en rivière, voir Phase Deux, ci-dessous

Table 3 : Schéma Chronologique I

Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain/ Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance par jour	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Jour arrivée	Jour
Altdorf	80,5	4,5	5,93	0%	10	11,7	59,3	1,4	0,6	2,4	3,0
Weissbruck	72,5	3	3,95	0%	10	11,8	39,5	1,8	0,2	4,8	5,0
Bogenhafen	96,5	3	3,95	0%	10	11,9	39,5	2,4	5,6	7,4	13,0

Table 4 : Schéma Chronologique II

Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain/ Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance par jour	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Jour arrivée	Jour
Altdorf	80,5	4,5	5,93	0%	10	11,7	59,3	1,4	0,6	2,4	3,0
Weissbruck	72,5	2	2,63	0%	10	11,8	26,3	2,8	0,3	5,7	6,0
Bogenhafen	96,5	2	2,63	0%	10	11,9	26,3	3,7	5,3	9,7	15,0

Ligne du Temps d’Erreur sur la Personne

La Ligne du Temps suivante est basée sur le Schéma chronologique II, ci-dessus.

Jour	Date	Evènement	Page
1	24 Jahrdrung	<i>Auberge-relais “ La Diligence ”</i> Les aventuriers arrivent à l’auberge-relais “ <i>La Diligence</i> ”. Ils rencontrent le joueur Philippe Destrées	P 35
2	25 Jahrdrung	<i>Le Voyage</i> Les aventuriers voyagent par diligence vers Altdorf. Embuscade de mutants. Découverte du corps de Kastor Lieberung, membre du culte de la Main Pourpre en voyage vers Bögenhafen pour réclamer un héritage. Ils passent la nuit à l’auberge des <i>Sept Rayons</i> . Ernst Heidleman, membre du culte de la Couronne Rouge, voyage dans la même diligence.	P 40
3	26 Jahrdrung	<i>Altdorf</i> Les PJ et Ernst Heidleman arrivent à Altdorf. L’expédition de von Tasseninck est déjà partie. Contact avec la Main Pourpre. Rencontre du batelier Josef Quartijn. Confrontation avec de jeunes nobles et Max Ernst. Les PJ aperçoivent le chasseur de prime Adolphus Kufthos qui tue deux cultistes de la Main Pourpre.	P 43
4-6	27-29 Jahrdrung	<i>Le Voyage vers Weissbruck</i> Les aventuriers voyagent vers Weissbruck. A Weissbruck ils sont attaqués par Adolphus Kufthos.	P 47
7-10	30-33 Jahrdrung	<i>Vers Bögenhafen</i> Ils voyagent vers Bögenhafen.	P 49

Ligne du Temps de Ombres sur Bögenhafen

Jour	Date	Evènement	Page
1	Mitterfrühl	<i>Bienvenue à Bögenhafen, Que la Fête Commence ! Sous la Ville</i> Premier jour du Schaffenfest. Les aventuriers découvrent que l'héritage est un canular. A la foire, un goblin s'échappe de l'exhibition de monstres du Doktor Malthusius. A la requête du Doktor Malthusius et du Magistrat Richter, les aventuriers poursuivent le goblin en fuite dans les égouts et découvrent le temple secret.	P 59-71
2	1 Pflugzeit	<i>Il y a quelque chose de Pourri</i> Second jour du Schaffenfest. Premier jour de l'enquête des aventuriers. Le Magistrat Richter les informe que le goblin est mort dans un entrepôt de Steinhäger. Le Magistrat Richter visite Johannes Teugen. Gideon, sous l'apparence du Capitaine de la Garde, infecte Richter avec la fièvre cérébrale pourpre. Malthusius rencontre encore les aventuriers et les informe que le goblin a été tué dans un entrepôt de Steinhäger	p 72, 76-85
3	2 Pflugzeit	<i>Il y a quelque chose de pourri</i> Dernier jour du Schaffenfest. Deuxième jour des enquêtes du groupe. Les aventuriers rencontrent Ulthar l'Instable et trouvent un parchemin à propos d'une réunion du Conseil Intérieur de l'Ordo Septenarius. Ils sont observés par Gideon et attaqué par des crapules engagés par Johannes Teugen.	P 72-73, 76-85
4	3 Pflugzeit	<i>Il y a quelque chose de Pourri</i> Troisième jour de l'enquête des PJ. Le Conseil Intérieur de l'Ordo Septenarius se rencontre pour réarranger le rituel.	P 73-74, 76-85
5	4 Pflugzeit	<i>L'Heure Fatidique</i> Les aventuriers sont encore attaqués par des crapules. Inquiet de la nature du rituel, Friedrich Magirius contacte les PJ. Gideon tue Magirius et piège les aventuriers sur les lieux du crime. Avec les informations de Magirius, les PJ localisent le nouveau site du rituel et l'interrompent.	P 74, 86-91

AIDE AU MAITRE DE JEU

Général

Erreur sur la Personne et *Ombres sur Bögenhafen* pose quelques difficultés. Le MJ devrait prêter attention aux points décrits ci-dessous

Kastor Lieberung. Comme souligné dans l'introduction, cette sous-intrigue continue dans *Mort sur le Reik* mais elle est ensuite quasiment abandonnée. Le MJ devra s'intéresser au développement futur de cette intrigue. Voir Phase Trois.

Ernst Heidleman et Etelka Herzen. Ces deux personnages jouent un rôle important dans *Mort sur le Reik*. Cela ne devrait pas poser de problèmes au MJ mais il est peut-être utile que le MJ se familiarise avec les grandes lignes de l'histoire qui suit.

Elvyra Kleinestun. La première rencontre durant *Ombres sur Bögenhafen* est suivie d'une seconde dans *Mort sur le Reik*. Il faut savoir que cette seconde rencontre est accessoire à l'intrigue principale et peut facilement être omise.

Magistrate Richter. Les premières rencontres avec Richter (*Ombres sur Bögenhafen*) sont très utiles pour fournir des pistes aux PJ (voir aussi *Structure*, ci-dessus). Il est conseillé au MJ de s'assurer qu'elles ont bien lieu. Dans la plupart des cas ce n'est pas un problème mais il y a deux situations où il pourrait y avoir une difficulté.

Premièrement des personnages avec la compétence Contorsionniste peuvent poursuivre le Gobelin

directement dans les égouts évitant ainsi la rencontre avec Richter.

Deuxièmement, les PJ peuvent fuir le guet et ainsi éviter la rencontre suivante avec Richter.

Parmi les solutions possibles, on peut faire en sorte que le gobelin soit un Snotling et que l'entrée de l'égout soit totalement infranchissable ou faire en sorte que les PJ trouvent une affiche "*Offre Récompense*" de Richter pour toute informations concernant le gobelin en fuite.

Johannes Teugen. Lors de la rencontre avec Teugen (*Ombres sur Bögenhafen*, p 77), plusieurs signes indiquent que Teugen pourrait être un vampire. Ce sont des diversions qui peuvent être utilisées pour encourager les soupçons des aventuriers à l'égard de Teugen, si nécessaire. Si le MJ craint de distraire inutilement les PJ, il peut les omettre.

Friedrich Magirius. Il est très important que les PJ rencontrent Magirius à la Truite Dorée (*Ombres sur Bögenhafen* - voir aussi *Structure*, ci-dessus). Si les PJ ne suivent aucune des pistes menant à Magirius, il peut être utile d'en créer d'autres. Par exemple :

- D'autres PNJ pourraient organiser la rencontre des aventuriers et Magirius.
- Les PJ pourraient tomber sur la soupe populaire gérée par l'Ordo Septenarius et y rencontrer Magirius.
- Magirius pourrait même chercher les aventuriers, après avoir été informé de leurs recherches.



Index

L'index catalogue le matériel dispersé dans *Ombres sur Bögenhafen*.

Carte

Ville

Districts

Egouts

Lieux

General

1	Porte Est	p 128
2	Porte Ouest	p 128
3	Poterne	P 129
4	Porte de l'Eau	p 129

Carte annexe

p 130 & Documents du MJ (*Plan 3*)

p 100 & Documents du MJ (*Plan 4*)

Schaffenfest

5	Marché aux Bestiaux	p 129, 60
6	Ring de Lutte	p 129, 60-61
7	Tribunal de la Foire & pilori	p 129, 60, 75
8	Exhibition de Monstres	p 129, 60
9	Lices	p 129, 60
-	Médecin ambulant	p 63
10	Casernement des gardes	p 129
11	Casernes nord – Fort du Feu Noir	p 129
12	Le Park	p 129

Göttenplatz

13	Temple de Sigmar	p 129
14	Temple d’Ulric	p 129
15	Temple de Myrmidia	p 129
16	Temple de Bögenauer	p 129, 83
17	Temple de Verena	p 129, 83
18	Temple de Handrich	p 129
19	Temple de Shallya	p 129, 83
20	Cimetière	p 129
21	Chapelle à Mórr	p 129
22	Oratoire à Taal	p 130
23	Le Bac	p 130
24	Appontement de Haagen	P 130

Dreieckeplatz

25	Hôtel de Ville	p 130, 76
26	Palais de Justice	p 130, 76
27	Auberge “ La Fin du Voyage ”	p 130, 75, 26
28	Cercle de la Truite Dorée	p 130, 84 & Documents du MJ (<i>Plan 9</i>)
29	Gilde des Dockers	p 130, 83-36
30	Gilde des Charretiers	p 130
31	Gilde des Menuisiers	p 130
32	Gilde des Ferronniers	p 130, 84
33	Gilde des Charrons	p 130
34	Gilde des Médecins	p 130, 55, 84
35	Gilde des Maçons	p 130
36	Gilde des Joaillers	p 130
37	Gilde des Marchands	p 130, 55, 84
38	Gilde des Pleureurs	p 130, 85
39	Gilde des Tailleurs	p 130
-	Gilde des Voleurs	p 80

Spécifique

A	Auberge des Lances Croisées	p 79-80 & Documents du MJ (<i>Plan 6</i>)
B	Bureaux de Steinhäger	p 80-81 & Documents du MJ (<i>Plan 7</i>)
C	Maison de Steinhägers	p 81
D	Maison de Magirius	p 87
E	Maison de Teugen	P 81 & Documents du MJ (<i>Plan 8</i>)
F	Maison de Ruggbroder	p 81
G	Maison Haagens	p 57
H	Entrepôt n°4 (Entrepôt Steinhägers)	p 75, 81
I	Entrepôt n°13	p 89-91 & Documents du MJ (<i>Plan 10</i>)
-	Le <i>Bérébéli</i>	p 75
-	Chambre de Richter	p 75

Egouts

E1	Puit d'aération	p 68-69
E2	Porte	p 69
E3	Cadavre	p 69
E4	Tuyau de décharge	p 69
E5	Tuyau de décharge	p 69
E6	Canal ouvert	p 69
E7	Temple caché	p 70 & Documents du MJ (<i>Plan 5</i>)

PNJ Principaux

Doktor Malthusius – Expo de monstres	p 61, 65, 72, 77
Elvyra Kleinestun, Apothicaire et Charlatan	P 60
Franz Baumann, Propriétaire et Voleur	p 80
Franz Steinhäger, Marchand	p 95
Friedrich Magirius, Marchand	p 74, 84, 86
Gideon, Démon mineur	p 95
Gottri Gurnisson, Nain alcoolique	p 60
Heinrich Steinhäger, Marchand	p 32
Johannes Teugen, Marchand	p, 75, 77, 94-95
Karl Teugen (décédé)	p 83, 84
Klaus Schattiger, Lutteur de Foire	p 60
Magistrat Richter	p 65, 75-76
Reiner Goertrin, Capitaine de la Garde	p 82-83
Reinhold Heichtdorn, Médecin	p 75, 84
Ulthar l'Instable, Lunatique	p 72-73

PNJ Secondaires

p 108 (Documents du MJ)

Sujets

Connaissances Générales	p 55
Economie	p 55
Guildes	p 56, 83, 130
Tavernes	p 55
Familles Marchandes	p 56
Politiques	p 55-56
Services	p 55
Taxes	p 57
Temples	p 129
La Garde	p 96



MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

La piste des papiers

Si le MJ souhaite que les joueurs poursuivent Gotthard von Wittgenstein dans la Phase Trois de la campagne, il peut envisager la modification suivante dans *Erreur sur la Personne*.

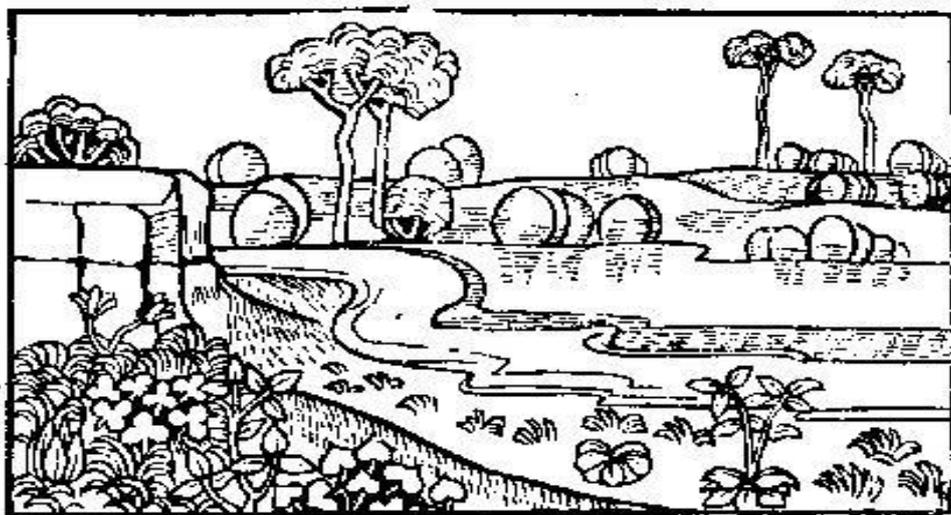
Lorsque les aventuriers découvrent le corps de Kastor Lieberung (*L'Ennemi intérieur*, p 45), ils trouvent également une déclaration sous serment de son identité (Document 4). Si l'un des signataires du document est changé en Gotthard Goebbels, un alias de von Wittgenstein, les joueurs ont l'occasion de repérer les similitudes entre cette signature et celle de von Wittgenstein (voir *Mort sur le Reik*, Document 15). Voir aussi *Le Joueur de Flute* dans la Phase Trois, ci-dessous.

Une version modifiée du document se trouve dans la section Documents, ci-dessous.



Un bon bouquin

Dans le cadre de leur enquête, les PJ peuvent choisir d'effectuer des recherches dans les bibliothèques de Bögenhafen. Le document supplémentaire D1, dans Documents ci-dessous donne un exemple de ce que les PJ pourraient y découvrir en effectuant des recherches sur l'Ordo Septenarius



Roman épistolaire

Les PJ ont très peu d'occasions, au cours de l'aventure, de découvrir les strates de duperie qui se cachent derrière le rituel de l'Ordo Septenarius. Pour remédier à cela, le MJ pourrait souhaiter permettre aux PJ de trouver d'autres preuves des plans de Teugen.

Les documents 2 et 3 dans les Documents, ci-dessous, sont des exemples de telles preuves. Il s'agit de lettres de Teugen à Etelka Herzen dans lesquelles il est question du rituel prévu. La première lettre (document 2) est supposée être le précurseur immédiat de la lettre de Herzen dans le document 7. La seconde lettre (document 3) est la réponse de Teugen à la lettre de Herzen.

Les aventuriers peuvent trouver ces documents de plusieurs façons :

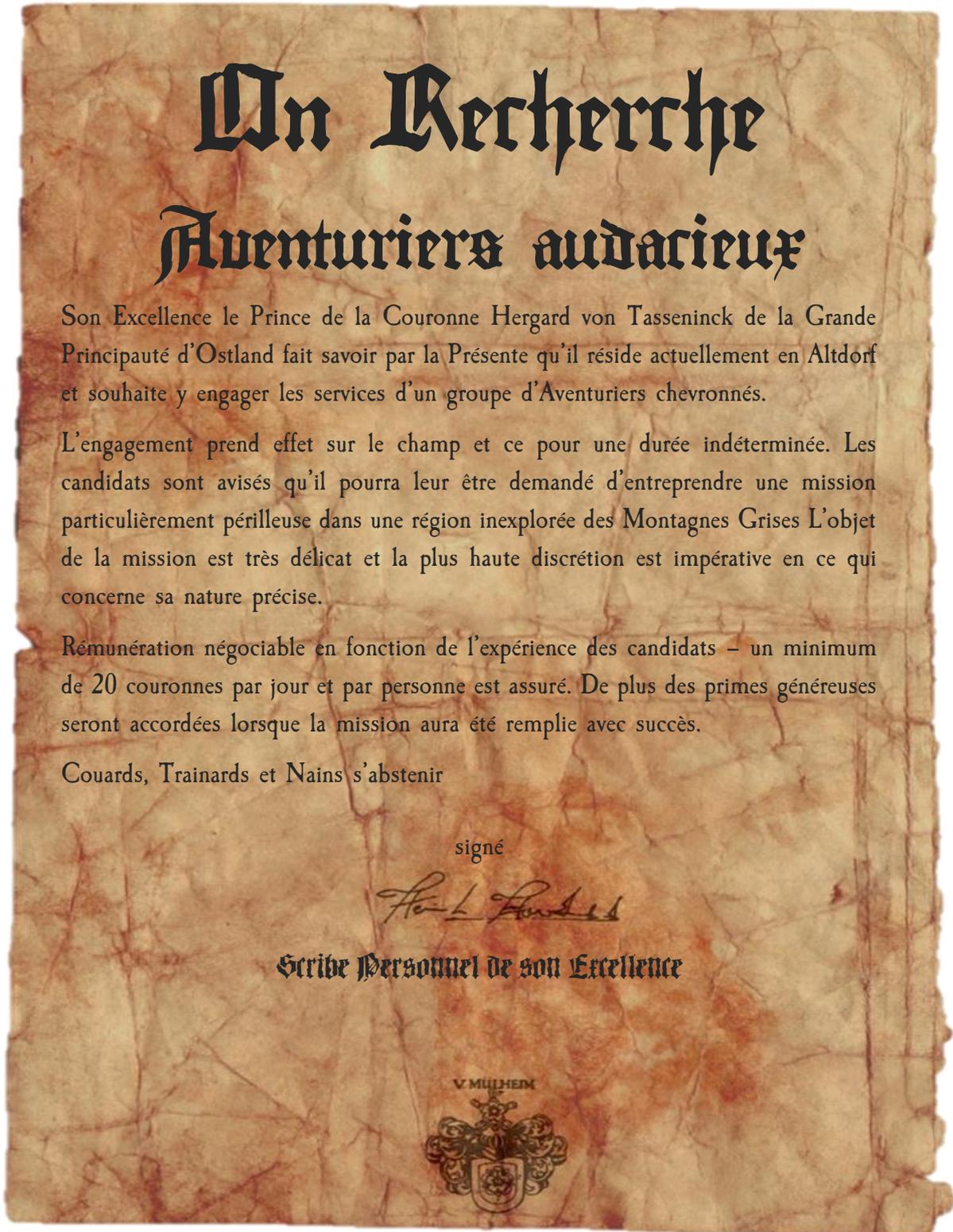
- La plus simple est de les découvrir parmi les papiers de Herzen au Crêtes Noires. Cependant, cette solution est nettement moins efficace car il faut un délai considérable avant que les joueurs ne découvrent la nature du rituel.
- Des copies des lettres pourraient être trouvées parmi les papiers de Teugen si les PJ fouillent sa maison ou ses bureaux.
- Magirius pourrait avoir trouvé les lettres peu avant sa mort, et les PJ pourraient les trouver chez lui.
- Les PJ pourraient intercepter un coursier envoyé pour livrer les lettres.
- Les PJ pourraient même tomber sur un brouillon incomplet. Un brouillon partiel de la deuxième lettre de Teugen est reproduit dans le Document supplémentaire D4 de la section Documents, ci-dessous

Documents & Informations

DOCUMENTS

Erreur sur la Personne Document 1

Deux versions de ce document sont données ci-dessous. La première version copie le texte original. La seconde réduit la somme proposée par jour à un montant plus réaliste et supprime la mention relative aux Nains.



On Recherche Aventuriers audacieux

Son Excellence le Prince de la Couronne Hergard von Tasseninck de la Grande Principauté d'Ostland fait savoir par la Présente qu'il réside actuellement en Altdorf et souhaite y engager les services d'un groupe d'Aventuriers chevronnés.

L'engagement prend effet sur le champ et ce pour une durée indéterminée. Les candidats sont avisés qu'il pourra leur être demandé d'entreprendre une mission particulièrement périlleuse dans une région inexplorée des Montagnes Grises. L'objet de la mission est très délicat et la plus haute discrétion est impérative en ce qui concerne sa nature précise.

Rémunération négociable en fonction de l'expérience des candidats – un minimum de 3 couronnes par jour et par personne est assuré. De plus des primes généreuses seront accordées lorsque la mission aura été remplie avec succès.

Couards et Trainards s'abstenir

Signé

Scribe Personnel de son Excellence



Erreur sur la Personne Document 3

Bögenhafen
 Messieurs Lock, Stöck, & Barl
 Avocats civils, commissaires à l'assermentation, etc.
 Garten Weg
 Bögenhafen

Cher Herr Lieberung,

Après de longues recherches, nous pensons que vous êtes le seul parent vivant d'un Baronnet Lieberung, anciennement de la ville d'Ubersreik. Cela étant, et nonobstant tout autre facteur pertinent et inconnu à ce jour, je suis chargé par la présente de vous informer que vous êtes le seul bénéficiaire des dernières volontés et du testament du Baronnet (ci-après dénommé le document de la première partie).

Je soussigné, agissant en ma qualité d'exécuteur testamentaire de l'acte de la première partie susmentionnée, vous prie donc instamment de vous rendre au plus vite dans mes bureaux de la ville de Bögenhafen. Après quoi, à condition que vous puissiez produire une déclaration sous serment de votre identité en tant que Kaspar Aloysius Lieberung, signée par deux témoins, nous aurons le plaisir de vous remettre les titres de propriété du manoir du baronnet ainsi que son contenu (qui comprend une cave à vin garnie avec beaucoup de goût), ses vastes domaines et la somme de vingt mille couronnes d'or.

Je reste votre très humble et respectueux serviteur,

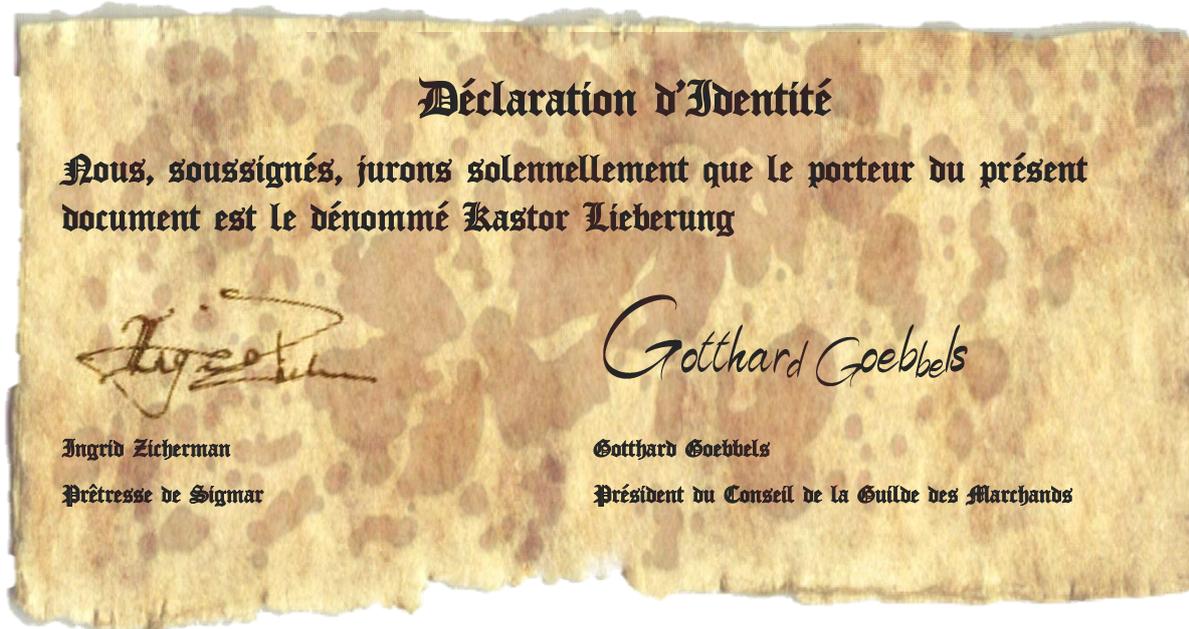
Dietrich Barl, K.R., LL.B. (Amt)

Signé, ce jour, le 10 de Nœvember, en la deux mille cinq cent douzième année de l'Empire.

Imprimé par Schulz & Friedman - Bögenhafen

Erreur sur la Personne Document 4

Deux versions du document sont fournies. La première est une réplique du document original. Le second inclus une référence à Gotthard Goebbels. Si le MJ souhaite que les joueurs l'identifient comme Gotthard von Wittgenstein à la Phase Trois, ce document peut leur permettre de remarquer une similitude dans les signatures.



Erreur sur la Personne - Document 6, Ombres sur Bögenhafen Document 1

Le Conseil et les Bourgeois de Bögenhafen

annoncent que la grande ouverture de la

Schaffenfest

aura lieu sur la prairie de la ville ce

Jour DE Mitterfrühl

La fête durera trois jours, pendant toute la durée du jour

Avec l'aimable autorisation de Son Excellence

Graf Wilhelm von Saponatheim.

et de Sa Grâce

Le Grand-Duc Léopold de Middenland

une

Grande Joute

sera organisée entre les chevaliers et écuyers de chaque maison.

Tout ceci en plus des attractions habituelles de notre célèbre marché aux bestiaux et la plus grande foire itinérante du Reikland.

Foire itinérante du Reikland

imprimé par Schulz et Friedman, Bögenhafen



Erreur sur la Personne Document 7 (voir page suivante)

A l'attention personnelle d'Adolphus Kufstos

Société de Diligence Neufs Etoiles

Route de Middenheim

Altdorf

Mon cher Herr Kufstos,

Vous vous souvenez certainement de la conversation que nous avons eue au dernier Brauzeit à l'auberge du Crochet et du Rochet à Nuln.

Vous y aviez mentionné votre intérêt pour les activités de certaine Société dont je ne mentionnerai pas le nom ici et en particulier des agissements de l'un de ses membres connus sous le nom de Magister Impedimentae.

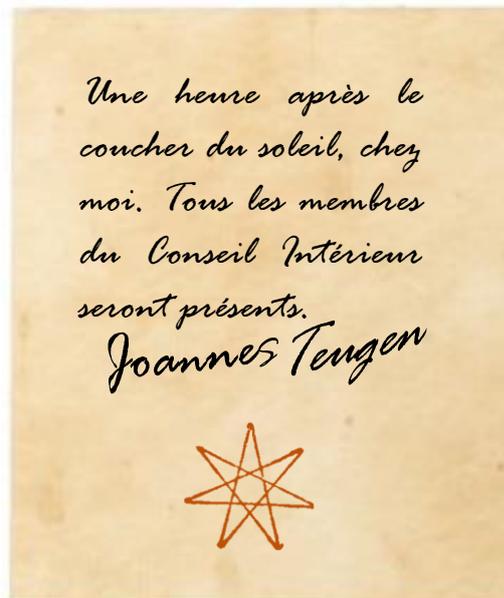
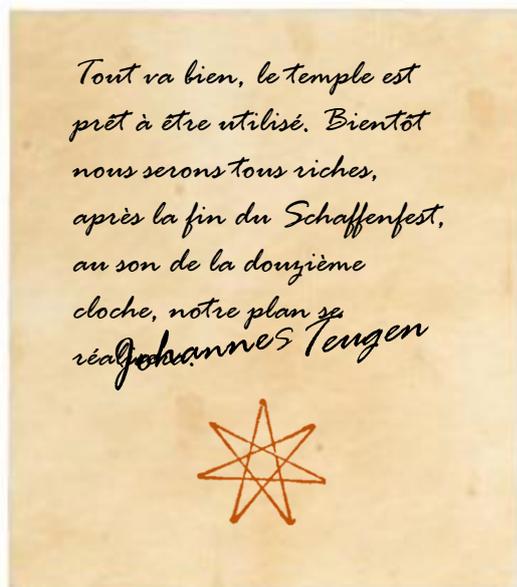
Je suis maintenant en mesure de confirmer chacun de vos soupçons. Après votre départ, j'ai fait quelques recherches discrètes et j'ai pu établir que le "gentilhomme" que vous recherchez utilise désormais le nom de Kastor Lieberung.

Conformément à votre plan, Herr Lieberung se rendra à Altdorf par la route de Middenheim vers la fin du mois de Jahrdung.

J'ai également eu la chance d'obtenir une image de Herr Lieberung que je joins à cette lettre.

Je demeure, Monsieur, votre très obéissant serviteur

Q.F.



Ombres sur Bögenhafen Document 4



Ombres sur Bögenhafen Document 4

Crêtes Noires
Grissenwald / Nuhn

Mon cher ami,

Voici le parchemin dont vous avez besoin pour le rituel que vous avez mentionné dans votre dernière lettre. N'oubliez pas que le Temple pour une telle entreprise doit être correctement sanctifié avec du sang frais.

Comme toujours je suis remplie d'une admiration sincère devant les hauteurs, ou devrais-je plutôt dire les profondeurs, auxquelles votre savoir vous a permis d'accéder.

Il me semble que c'était hier encore que, dilettantes inexpérimentés que nous étions alors, nous implorions le Grand Maître de nous accorder sa tutelle. Et maintenant vous vous tenez sur le seuil de l'abîme lui-même. Si au milieu de vos recherches vous parvenez à trouver le temps, écrivez-moi pour détailler le déroulement du rituel. Peut-être un jour pourrais-je moi aussi suivre vos traces illustres ?

Votre amie
Etelka Herren

Document Supplémentaire D1

ordo, -inis *m.* ordonnance, ordre, rang

septenarius *adj.* qui contient sept, qui se constitue de sept

Extraits du *Lexique Classique* de Ludwig & Kurz

Documents supplémentaires – attractions du Schaffenfest



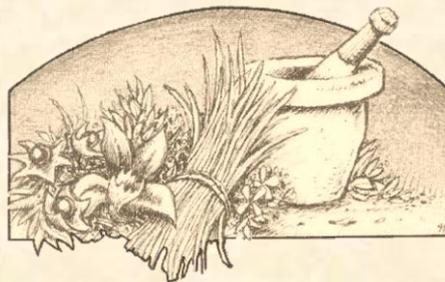
FORCE • LUTTE • COURAGE

Misez 5 pistoles - Tenez 3 minutes - Gagnez 5 couronnes

Contre

“BRAUGEN la BRUTE”

PRÉPARATIONS & REMÈDES



ELVYRA KLEINESTUN

~Apothicaire~

WEIßBRUCK

Documents Supplémentaire D2, D3 et D4

Résidence Teugen

Adel Ring

Bögenhafen

Très chère Etelka

J'ai fait une pause dans mes recherches. Comme je le suspectais, mon marché peut être invalidé en sacrifiant sept Ames en place de la mienne. Le rituel est complexe au-delà de tout ce que j'ai accompli jusqu'à présent mais mes talents ont atteint un tel niveau que je ne crains pas le défi.

Le rituel n'est pas très différent de celui accompli par le Grand Maître lors de cette terrible Hexensnacht. Je crois que vous possédez toujours le Parchemin dont il fit usage cette nuit. Aurais-je l'audace de vous prier de bien vouloir me le céder ? Je le pense essentiel à la conjuration que je souhaite accomplir.

Dans l'attente impatiente de votre réponse

Johannes Teugen

Résidence Tenggen

Adel Ring

Bögenhafen

Chère Etelka

J'ai bien reçu le parchemin et la lettre des mains de votre courrier. Je vous prie d'accepter les témoignages de ma plus sincère gratitude pour votre assistance.

Mes préparatifs sont maintenant presque achevés. J'ai persuadé les sept têtes des familles marchandes de premier ordre de la ville de prendre part au Rituel.

Ils sont de bien entendu complètement ignorants de sa véritable nature. Je les ai persuadés qu'il devait garantir le succès de nos entreprises commerciales

Leur vénalité causera leur perte.

Lorsque tout sera achevé, mon triomphe sera grandiose. Non seulement leurs âmes auront payé pour ma dette à Gideon mais j'aurai aussi vu la fortune de tous mes concurrents s'effondrer avec eux.

L'heure approche et je contiens à grand peine mon excitation. Je vous écrirais encore pour vous faire part du résultat du rituel

Johannes Tenggen

Très chère Etelka

J'ai fait une pause dans mes recherches. Comme je le suspectais, mon marché peut être invalidé en sacrifiant Sept Ames en place de la mienne. Le rituel est ~~(très compliqué)~~ complexe au-delà de tout ce que j'ai accompli jusqu'à présent mais mes talents ont atteint un tel niveau que Je ne crains pas le défi.

Le rituel n'est pas très différent de celui accompli par le Grand Maître lors de cette terrible HeXensnacht. ~~Arrog~~ Je crois que vous possédez toujours le Parchemin dont il fit usage cette nuit. ~~Voudriez-vous Serez-vous assez aimable~~

Aurais-je l'audace de vous prier de bien vouloir me le céder ? Je le pense essentiel à la conjuration que je souhaite accomplir.

Adel Ring

Bögenhafen

Chère Eitelka

J'ai bien reçu le parchemin et la lettre des mains de votre courrier.
Je vous prie d'accepter les témoignages de ma plus ~~infinie~~ ~~grande~~
sincère gratitude pour votre assistance.

Mes préparatifs sont maintenant Presque achevés. J'ai persuadé
les sept têtes des familles ^{de} premier ordre de la ville de prendre
part au Rituel. ^{marchandes}

Ils sont de bien entendu complètement ignorant, de sa véritable
nature. Je les ai persuadés qu'il devait garantir le succès de nos
entreprises commerciales

Leur vénalité causera leur perte.

Lorsque tout sera achevé, mon triomphe sera grandiose. Non
seulement leurs âmes auront payé pour ma dette à Gideon

NOUVELLES ET RUMEURS

Nouvelles & Rumeurs

- Le temps va se gâter et il va pleuvoir demain.
- Le village de Blutroch a été anéanti par une maladie mystérieuse qui provoque des éruptions de taches rouges. Assurez-vous de rester à l'écart de toute personne ayant des marques rouges sur la peau.
- La route d'Altdorf est troublée par des bandits. La semaine dernière encore, une diligence n'a pas réussi à passer. Ce sont des temps troublés et il est temps que l'Empereur s'occupe des gens du peuple.
- Le village de Teufelfeuer a récemment été incendié par Fabergus Heinzdork, le Répurgateur. Il avait découvert que les villageois étaient de mèche avec les démons - quelque chose à voir 'vec le fait qu'ils mangeaient de la viande crue !
- Les routes sont de plus en plus mauvaises car l'Empereur ne prend plus la peine de les entretenir - il est trop occupé à dépenser de l'argent pour l'armée impériale.

Nouvelles & Rumeurs

- Ne vous éloignez pas des routes pour aller dans les bois. Ceux qui le font ne reviennent jamais ; ils sont mangés par des hommes-bêtes ou quelque chose de bien pire.
- Le bourgmestre de Grunburg a été brûlé sur le bucher il y a quelques mois pour avoir été de mèche avec l'engeance du Chaos. On l'a entendu parler à son chat et il lui donnait du sang humain dans son lait. Plus d'un témoin a proclamé avoir entendu le bourgmestre dire à son chat " Bois ton bon sang d'lait !" .
- D'étranges lumières ont été vues dans le ciel à l'est. Elles ressemblent à des démons de feu dansant parmi les étoiles.
- Les Patrouilleurs ruraux sont tous corrompus et on ne peut pas leur faire confiance.
- Une femme de Silberwurt a donné naissance à un enfant avec des cornes et des sabots fendus. Le prêtre local de Sigmar a fait brûler l'enfant.

Notes. Les informations viennent de La Campagne Impériale

Nouvelles & Rumeurs

- Tous les membres de la noblesse sont fous, ils sont tous consanguins et contaminés par le Chaos.
- Il y a eu d'étranges événements à l'université d'Altdorf. Elle est remplie de démonologues et de nécromanciens qui s'intéressent à des choses auxquelles il vaut mieux ne pas toucher. Des personnages vêtus bizarrement rôdent dans les cloîtres de l'université tard dans la nuit, avec des chants et des hurlements étranges.
- Les mutations, ça peut vous affecter même tard dans la vie. J'ai entendu parler d'un batelier qui travaillait sur le fleuve depuis 20 ans et qui a soudain attrapé une peau jaune et huileuse et des yeux exorbités. Maintenant il est mort, bien sûr, jeté à l'eau par ses compagnons.
- Le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer – l'héritier du trône - a été confiné dans son château, car il a attrapé la variole pourpre, paraît-il.

Notes. Les informations viennent de La Campagne Impériale et Mort sur le Reik

Phase Deux

Mort sur le Reif

Commentaire

VERSIONS

Death on the Reik a été publié en set en boîte puis en livre à couverture rigide par Games Workshop, puis en livre à couverture souple par Hogshead Publishing. Il a été aussi inclus dans *Warhammer Adventure*. Il a été traduit en français par Descartes Editeur sous le nom de *Mort sur le Reik*

SYNOPSIS

Il y a plus d'un siècle, un astronome du nom de Dagmar von Wittgenstein observa une météorite tomber dans les Collines de Barren. Il monta une expédition malheureuse pour prendre possession de la météorite et la ramener dans la demeure de ses ancêtres, le Château Wittgenstein. La météorite était faite de Pierre Distordante et au fil des ans elle a eu un effet puissant sur le château et ses habitants



L'existence de la météorite a récemment été découverte par Etelka Herzen, un agent d'un culte du Chaos appelé la Couronne Rouge. Elle a organisé sa propre expédition pour en prendre possession. Ignorants tout de l'expédition de Etelka Herzen, un groupe de Skavens est également à la recherche de la météorite.

De leur côté, les aventuriers sont sur la piste de Etelka Herzen puisque celle-ci a fourni à Johannes Teugen un parchemin pour le rituel de *Ombres sur Bögenhafen*.

Durant leur enquête, ils rencontrent un mystérieux engin de signalisation (un sémaphore), quelques Gobelins alliés de la Couronne Rouge et les Skavens. Ils apprennent également le triste sort de l'expédition de Dagmar von Wittgenstein. Ensuite ils retournent à l'engin de signalisation en ayant connaissance qu'il s'agit de l'observatoire disparu de Dagmar von Wittgenstein. Là, ils apprennent ce qu'est devenue la météorite et affrontent l'équipe de Etelka Herzen qui les rejoint.

Dans la dernière partie de l'aventure, les PJ voyagent jusqu'au Château Wittgenstein, y sont confrontés à ses horreurs et durant le climax

découvrent que les Skavens se sont emparés avant eux de la météorite.

PROBLÈMES

Arrangement

La difficulté majeure dans *Mort sur le Reik* est l'arrangement des informations dans le texte publié. Il y a de nombreux fils conducteurs dans un grand nombre de lieux. Le texte publié n'expose pas clairement au MJ l'enchaînement entre ceux-ci car il évite la présentation dans l'ordre chronologique pour un mélange peu cohérent tantôt par fil conducteur et tantôt par lieu.

La Ligne du Temps présentée ci-dessous présente les événements dans une séquence chronologique stricte. Les Maîtres de jeu peuvent trouver utile de s'y référer pour suivre la séquence naturelle des événements dans l'aventure.

Chronologie

Mort sur le Reik demande que le MJ coordonne les mouvements de différents groupes sur de longues distances. Les aventuriers rencontrent Ernst Heidleman sur la route d'Altdorf (*La Campagne Impériale – Erreur sur la Personne*) et retombent dessus lorsqu'ils voyagent vers Grissenwald. Ensuite, les PJ gagent du terrain sur Ernst et Etelka jusqu'à une rencontre finale au Sémaphore. Cependant les MJ qui utilisent la chronologie telle que publiée pourraient rencontrer des difficultés pour respecter cette grille du temps.

La discussion dans la rubrique Chronologie, ci-dessous, aborde ce point plus en détail.



Style

Certaines critiques jugent la section dans Château Wittgenstein comme étant trop longue et trop dépendante de l'exploration pièce par pièce et du combat. De même le final a été considéré comme un anti-climax - un soufflé qui retombe brutalement.

La Pierre qui tomba à Terre (dans Matériel Supplémentaire) traite partiellement ces sujets.

Erratum

Le Document 10 du texte original fait référence à la présence du culte de la Couronne Rouge à Middenheim. C'est l'unique mention de la présence de la Couronne Rouge dans la cité du Loup Blanc. En fait, la seule autre référence à la structure du culte implique qu'il est basé à Altdorf.



STRUCTURE

En dépit de la structure élaborée de la trame, il y a généralement un ordre chronologique clair des événements dans l'aventure. En résumé les joueurs voyagent sur le Reik vers Grissenwald et passent au large de l'engin de Signalisation. À Grissenwald ils rencontrent les alliés gobelins de la Couronne Rouge. Ensuite ils descendent la rivière jusqu'à Kemperbad et remontant les rivières Stir et Narn jusqu'aux Collines Stériles à la poursuite d'Etelka Herzen. De là, ils retournent à Kemperbad et descendent le Reik jusqu'au dispositif de signalisation où ils affrontent Etelka Herzen. Enfin ils se rendent au château Wittgenstein pour chercher la météorite.

CHRONOLOGIE

Le MJ doit coordonner les mouvements des aventuriers et des agents de la Couronne Rouge. Les notes suivantes sur la chronologie devraient aider en cela

La première condition est de déterminer les temps de déplacement des aventuriers et des agents de la Couronne Rouge. Les aventuriers voyageront la plupart du temps par bateau sur la rivière. La Couronne Rouge se déplace à cheval et en voiture.



Voyager sur la rivière

Les temps de voyage dépendront de la vitesse du navire, le temps passé à voyager, l'état de la rivière et de la météo. Ces questions seront examinées successivement plus bas

Vitesse. *WJDRF* décrit alternativement les barges comme se déplaçant à M 2 ou M 3. *L'Ennemi Intérieur* est tout aussi inconstant. Les taux de déplacement quotidien dans *L'Ennemi Intérieur* impliquent que les barges de commerce et les bateaux de rivière vont à M 2 et il semble que ce soit la vitesse du Bérébéli dans cette aventure. Par contraste, *Mort sur le Reik* pose que tous les bateaux de rivière se déplacent à M 3 (*La Vie Fluviale dans l'Empire*).

M 3 correspond approximativement à 3 km/h et semble cohérent avec les vitesses du monde réel. En conséquence ce document part du principe que le bateau des aventuriers se déplace à M 3



Temps de voyage. *L'Ennemi Intérieur* considère qu'il est possible de voyager 8h par jour, quel que soit le mode de transport. Bien que cela semble raisonnable pour les voyages à cheval ou en voiture, en raison de la fatigue des montures, cela semble moins réaliste pour les voyages en bateau. La comparaison avec le monde réel suggère que l'Empire connaît des journées de 8 à 16h de lumière du jour en fonction de la saison. Etant donné que *Mort sur le Reik* se déroule à la fin du printemps ou au début de l'été, les aventuriers devraient bénéficier de 12 à 15h de lumière par jour (voir Appendice 2). Si l'on prend en compte les arrêts pour prendre du repos, trouver de la nourriture ou à cause de la trop faible luminosité, on peut envisager raisonnablement 10 à 13h de voyage par jour.

Courant : *WJDRF* et *L'Ennemi Intérieur* indique que la vitesse peut être augmentée ou réduite de 25% en fonction de la vitesse du courant. *L'Ennemi Intérieur* (p 6) indique qu'il n'y a pas d'effet matériel actuel sur le Reik en aval d'Altdorf. *Mort sur le Reik* (p 38) indique qu'il y a un effet de 25% sur le Stir. Les mêmes hypothèses sont faites ici. De plus, on suppose ici qu'il y a un effet actuel de 10% sur le Reik en amont d'Altdorf.

Vent : *Mort sur le Reik (Vie Fluviale dans l'Empire)* détaille les impacts potentiels. Bien que la vitesse du vent affecte la vitesse jour par jour, cela ne fera finalement pas une grande différence sur la vitesse Moyenne de déplacement.



Voyage en Voiture

Les temps de déplacement en voiture dépendent de la vitesse, du temps passé en déplacement et du terrain.

Vitesse. *WFRP* (p 74) pose que les voitures se déplacent à M 4. Cela diverge légèrement du taux de mouvement impliqué par la vitesse de voyage quotidienne dans *L'Ennemi Intérieur* qui est de 4 ½. Ce document considère que la vitesse est de 4 ½

Temps passé en déplacement. *L'Ennemi Intérieur* propose 8h de voyage par jour. On part du même nombre d'heure de voyage par jour dans ce document.

Terrain. D'après *WJDRF* des terrains accidentés réduisent la vitesse de déplacement de moitié. *L'Ennemi Intérieur* indique que les déplacements en hors-piste réduisent la vitesse de 25%, dans les collines de 50% et en région montagneuse de 75%.

Voyage à cheval

Les temps de déplacement à cheval dépendront de la vitesse, du temps passé à se déplacer et du terrain.

Vitesse. *WJDRF* (p 74 et p 234) pose que les chevaux se déplacent à M 8. Cependant le taux de mouvement journalier dans *L'Ennemi Intérieur* implique M 6. Comme cela semble plus proche des vitesses réelles, on considère ici que M 6 est la vitesse correcte des chevaux.

Temps passé en déplacement : *L'Ennemi Intérieur* pose 8h de voyage par jour. On part du même nombre d'heure de voyage par jour dans ce document.

Terrain. D'après *WJDRF* un terrain accidenté réduit la vitesse de mouvement de moitié. *L'Ennemi Intérieur* indique que le hors-piste réduit la vitesse de 25%, les collines de 50% et les terrains montagneux de 75%

Synchronisation

Mort sur le Reik (p 21) pose que Etelka Herzen devrait quitter Les Crêtes Noires avant que les aventuriers n'arrivent mais qu'ensuite les aventuriers devraient doucement gagner du terrain sur elle jusqu'à la confrontation finale. Il suggère que l'engin de Signalisation (le Sémaphore) est le Meilleur emplacement pour la confrontation.

Cela crée un certain nombre de problèmes, point de vue chronologique :

1. Les aventuriers et Ernst Heidleman quittent Altdorf en même temps et voyagent approximativement à la même vitesse. Le MJ devra retarder les aventuriers en route vers les Crêtes Noires pour s'assurer que Ernst Heidleman et Etelka ne seront pas présent quand les aventuriers y arrivent.
2. Si les aventuriers s'arrêtent à Kemperbad pour une période prolongée pour s'entraîner avec Maximilian Schnippesser ou Luigi Belladonna, les déplacements des aventuriers et de la Couronne Rouge seront totalement désynchronisés. Si cela arrive, le MJ devrait considérer que Ernst Heidleman et Etelka Herzen passent une période équivalente aux Crête Noires et partent plus tard pour les Collines Stériles
3. Les aventuriers croiseront Ernst Heidleman et Etelka Herzen deux fois durant l'aventure : d'abord lorsque les aventuriers se rendent au sud des Crêtes Noires et que la Couronne Rouge se dirige vers le nord à Kemperbad ; et ensuite lors de la confrontation finale. Le MJ doit s'assurer qu'Ernst Heidleman et Etelka Herzen ne sont pas visibles la première fois que leurs chemins se croisent.
4. Etant donné qu'il n'y a pas de route le long du Stir, on peut se demander si les aventuriers pourraient voir Ernst Heidleman et Etelka Herzen durant le voyage vers et depuis les Collines Stériles. On peut envisager que les aventuriers rattrapent la Couronne Rouge sans les confronter. Dans ce cas, la secte poursuivra les aventuriers et les confrontera plus tard dans l'aventure.
5. Il est possible que Ernst Heidleman et Etelka Herzen perdent un cheval après que les aventuriers atteignent les Doubles Chutes et que donc sa carcasse ne sera pas découverte. Cela peut être facilement résolu en posant que le

cheval a été perdu lors du premier passage aux Doubles Chutes plutôt qu'à la seconde.

6. La vitesse de voyage Ernst Heidlemann et Etelka Herzen après Kemperbad est incroyablement lente.



Le moyen le plus simple de résoudre les problèmes chronologiques est d'utiliser une approche impressionniste et de traiter les rencontres avec la Couronne Rouge comme une séquence d'événements qui prennent place dans n'importe quel schéma chronologique. Cela pourrait cependant être frustrant pour certains. Aussi deux schémas chronologiques sont proposés ci-dessous afin de coordonner soigneusement les deux parties. Voir tables 4 et 5

Le premier, Schéma Chronologique III, suit la Ligne du Temps de la Couronne Rouge donnée dans *Mort sur le Reik*. Les mouvements des aventuriers sont chronométrés pour correspondre à cet agenda.

La seconde chronologie, Schéma Chronologique IV, ajuste la vitesse de déplacement des deux parties dans une visée plus réaliste. Elle s'écarte de la chronologie présentée dans *Mort sur le Reik* mais est peut-être plus réaliste et plus dramatique.

Remarque : le Décompte des Jours 1 est mesuré à partir du début de l'aventure. Les fractions de jours doivent être arrondies au chiffre supérieur donc Jour 42.3 sera la matinée du 43ème jour.

Le Décompte des Jours 2 est mesuré à partir du départ de Ernst Heidlemann de Altdorf (comme dans la Ligne du Temps de la page 21). Les fractions de jour doivent aussi être arrondie au chiffre supérieur, comme décrit ci-dessus



Table 4 : Schéma Chronologique III

Couronne Rouge													
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance / jour (km)	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j) compte 1	Fin (j) compte 1	Arrivée (j) compte 2	Fin (j) compte 2
Altdorf													
Grunburg	145	4,5	5,93	0%	8	13,9	48	3,0		43,0	43,0	3,0	3,0
Kemperbad	201	4,5	5,93	0%	8	14,0	50	4,0		47,0	47,0	7,0	7,0
Grissenwald	145	4,5	5,93	0%	8	14,1	48	3,0	2,0	50,0	52,0	10,0	12,0
Kemperbad	145	6	7,90	0%	6	14,3	48	3,0	1,0	55,0	56,0	15,0	16,0
Double Chutes	72,4	6	7,90	-50%	6	14,5	18	4,0		60,0	60,0	20,0	20,0
Cuvette du Diable	72	6	7,90	-50%	6	14,6	24	3,0		63,0	63,0	23,0	23,0
Double Chutes	72	6	7,90	-50%	6	14,7	24	3,0		66,0	66,0	26,0	26,0
Kemperbad	72,4	6	7,90	-50%	6	14,9	24	3,0	1,0	69,0	70,0	29,0	30,0
Tour Signalisation	185,215	6	7,90	0%	6	15,1	31	6,0		76,0	76,0	36,0	36,0

Aventuriers														
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance / jour (km)	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j) compte 1	Fin (j) compte 1	Arrivée (j) compte 2	Fin (j) compte 2	Différence
Bogenhafen														
Weissbruck	96,5	3	3,95	0%	10	12,3	39,5	2,4	0,6	2,4	3,0			
Altdorf	72	3	3,95	0%	10	12,3	39,5	1,8	0,1	4,9	5,0			
Delberz	121	3	3,95	-10%	10	13,0	35,6	3,4	28,6	8,4	37,0			
Altdorf	121	3	3,95	10%	10	13,7	43,5	2,8	0,2	39,8	40,0			
Château Gardereik	80,4	3	3,95	-10%	10	13,8	35,6	2,3		42,2	42,2	2,3	2,3	
Tour Signalisation	24	3	3,95	-10%	10	13,9	35,6	0,7	0,1	42,9	43,0	2,9	3,0	
Kemperbad	185,2	3	3,95	-10%	10	14,0	35,6	5,2	0,8	48,2	49,0	8,2	9,0	
Wittgendorf	72	3	3,95	-10%	10	14,2	35,6	2,0		51,0	51,0	11,1	11,1	
Grissenwald	72	3	3,95	-10%	10	14,3	35,6	2,0	3,9	53,1	57,0	13,1	17,0	-5,0
Kemperbad	145	3	3,95	10%	10	14,5	43,5	3,3		60,3	60,3	20,3	20,3	-4,3
Double Chutes	72,4	3	3,95	-25%	10	14,6	29,6	2,4	0,2	62,7	62,9	22,8	23,0	-3,0
Cuvette du Diable	72,4	4	5,27	-25%	8	14,8	31,6	4,0		66,9	66,9	27,0	27,0	-4,0
Double Chutes	72,4	5	6,58	-25%	8	14,9	39,5	3,0		69,9	69,9	30,0	30,0	-4,0
Kemperbad	72,4	3	3,95	25%	10	15,0	49,4	1,5		71,4	71,4	31,4	31,4	-1,4
Tour Signalisation	185,2	3	3,95	10%	10	15,1	43,5	4,3		75,7	75,7	35,7	35,7	0,3
Kemperbad	185,2	3	3,95	-10%	10	15,3	35,6	5,2		80,9	80,9			
Wittgendorf	56,3	3	3,95	-10%	10	15,4	35,6	1,6		82,5	82,5			

Table 5 : Schéma Chronologique IV

Couronne Rouge													
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	/ jour (km)	voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j) compte 1	Fin (j) compte 1	Arrivée (j) compte 2	Fin (j) compte 2
Altdorf													
Grunburg	145	4,5	5,93	0%	8	13,9	48	3,0		43,0	43,0	3,0	3,0
Kemperbad	201	4,5	5,93	0%	8	14,0	50	4,0		47,0	47,0	7,0	7,0
Grissenwald	145	4,5	5,93	0%	8	14,1	48	3,0	2,0	50,0	52,0	10,0	12,0
Kemperbad	145	6	7,90	0%	6	14,3	48	3,0	1,0	55,0	56,0	15,0	16,0
Double Chutes	72,4	6	7,90	-50%	6	14,5	24	3,0		59,0	59,0	19,0	19,0
Cuvette du Diable	72	6	7,90	-50%	6	14,6	24	3,0		62,0	62,0	22,0	22,0
Double Chutes	72	6	7,90	-50%	6	14,7	24	3,0		65,0	65,0	25,0	25,0
Kemperbad	72,4	6	7,90	-50%	6	14,8	24	3,0	1,0	68,0	69,0	28,0	29,0
Tour Signalisation	185,215	6	7,90	0%	6	15,0	46	4,0		73,0	73,0	33,0	33,0

Aventuriers														Différence
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	/ jour (km)	voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j) compte 1	Fin (j) compte 1	Arrivée (j) compte 2	Fin (j) compte 2	
Bogenhafen														
Weissbruck	96,5	3	3,95	0%	10	12,3	39,5	2,4	0,6	2,4	3,0			
Altdorf	72	3	3,95	0%	10	12,3	39,5	1,8	0,1	4,9	5,0			
Delberz	121	3	3,95	-10%	10	13,0	35,6	3,4	28,6	8,4	37,0			
Altdorf	121	3	3,95	10%	11	13,7	47,8	2,5	0,5	39,5	40,0			
Château Gardereik	80,4	3	3,95	-10%	11	13,8	39,1	2,1		42,1	42,1	2,1	2,1	
Tour Signalisation	24	3	3,95	-10%	11	13,9	39,1	0,6	0,3	42,7	43,0	2,7	3,0	
Kemperbad	185,2	3	3,95	-10%	11	14,0	39,1	4,7	1,3	47,7	49,0	7,7	9,0	
Wittgendorf	72	3	3,95	-10%	12	14,2	42,7	1,7		50,7	50,7	10,7	10,7	
Grissenwald	72	3	3,95	-10%	12	14,3	42,7	1,7	3,6	52,4	56,0	12,4	16,0	-4,0
Kemperbad	145	3	3,95	10%	12	14,5	52,1	2,8	0,2	58,8	59,0	18,8	19,0	-3,0
Double Chutes	72,4	3	3,95	-25%	12	14,6	35,6	2,0		61,0	61,0	21,0	21,0	-2,0
Cuvette du Diable	72,4	4	5,27	-25%	8	14,7	31,6	4,0		65,0	65,0	25,0	25,0	-3,0
Double Chutes	72,4	5	6,58	-25%	8	14,8	39,5	3,0		68,0	68,0	28,0	28,0	-3,0
Kemperbad	72,4	3	3,95	25%	12	14,9	59,3	1,2		69,2	69,2	29,2	29,2	-0,2
Tour Signalisation	185,2	3	3,95	10%	12	15,0	52,1	3,6		72,8	72,8	32,8	32,8	0,2
Kemperbad	185,2	3	3,95	-10%	13	15,2	46,2	4,0		76,8	76,8			
Wittgendorf	56,3	3	3,95	-10%	13	15,3	46,2	1,2		78,0	78,0			

Ligne du Temps de Mort sur le Reik

La Ligne du Temps suivante est basée sur le Schéma Chronologique IV ci-dessus.

Jour	Date	Evènement	Page
1	5 Pflugzeit	<i>Introduction, Début de l'Aventure</i> Les aventuriers quittent Bögenhafen pour Weissbruck	p 5
		<i>Grabuge sur la Rivière</i> Ils découvrent un bateau abandonné, sont attaqués par des Hommes-Bêtes, sauvent Renate Haussier et prennent possession du bateau.	p 10-12
2	6 Pflugzeit	Le groupe voyage vers Weissbruck.	
3	7 Pflugzeit	<i>Le Culte de la Main Pourpre, Ev. 1 On ne fait que Passer</i> Les aventuriers arrivent à Weissbruck à l'heure du repas et sont contactés par des cultistes de la Main Pourpre qui passent le signal d'avertissement de la Main Pourpre.	p 6-7
		<i>Weissbruck</i> Ils sauvent Elvyra Kleinestun de kidnappeurs.	p 13-16
4	8 Pflugzeit	Ils voyagent vers Altdorf.	
5	9 Pflugzeit	<i>Allons voir le Sorcier ! – Altdorf</i> Ils arrivent à Altdorf et rencontrent une patrouille de rivière faisant un contrôle de routine	p 17-18
6-9	10-13 Pflugzeit	Les aventuriers voyagent vers Delberz.	
10-37	14 Pflugzeit - 8 Sigmarzeit	<i>Allons voir le Sorcier ! – Delberz</i> Ils rencontrent Hiéronymes Blitzen et un membre du groupe s'entraîne comme Sorcier.	p 18-19
38-39	9-10 Sigmarzeit	Les aventuriers voyagent au Sud par la rivière en direction de Grissenwald, à la poursuite d'Etelka Herzen.	
40	11 Sigmarzeit	<i>Allons voir le Sorcier ! – Altdorf</i> Les PJ passent la soirée à Altdorf	p 18
		<i>Le Culte de la Main Pourpre, Ev. 2 Il me semble qu'on nous surveille</i> Les cultistes de la Main Pourpre commencent à observer les aventuriers.	p 7
41 [1]*	12 Sigmarzeit	<i>Allons voir le Sorcier ! - Altdorf</i> Les aventuriers voient Ernst Heidlemann à bord d'une voiture pour Grünburg. Les aventuriers partent en bateau au Sud d'Altdorf	p 18

* Le décompte de jour entre crochets [] court depuis le départ de Ernst Heidlemann de Altdorf jusqu'à son arrivé et celle d'Etelka Herzen à l'appareil de Signalisation. Il suit le décompte des jours donnés dans *Mort sur le Reik* avec la révision du Schéma Chronologique IV ci-dessus.

Jour	Date	Evènement	Page
42 [2]	13 Sigmarzeit	Les PJ voyagent au Sud sur le Reik	
43 [3]	14 Sigmarzeit	<i>En remontant le Reik, Chateau Gardereik</i> Ils passent à Chateau Gardereik dans la matinée	p 30
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann arrive à Grünburg.	p 21
		<i>En remontant le Reik – l'appareil de Signalisation (a) – (g)</i> Dans la soirée les PJs s'amarrent près d'un appareil de Signalisation sur les restes de l'observatoire de Dagmar von Wittgenstein. Ils apprennent que les Engingneurs nains engagés dans la construction sont attaqués par une goule gardant la tour. Les aventuriers gagnent l'accès à l'intérieur de la tour et détruisent ses gardiens morts vivants. Ils trouvent également cinq clés magiques mais sont incapables de trouver la sixième.	p 30-34
44 [4]	15 Sigmarzeit	Le groupe remonte la rivière	
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann quitte Grünburg.	p 23
45-46 [5-6]	16-17 Sigmarzeit	Le groupe remonte la rivière	
47 [7]	18 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann traverse le Reik en ferry et passe la nuit à Kemperbad.	p 23
48 [8]	19 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann quitte Kemperbad par voiture dans la matinée.	p 23
		<i>Kemperbad</i> Dans la soirée les PJ arrivent à Kemperbad.	p 35-37
49 [9]	20 Sigmarzeit	<i>Kemperbad</i> Les aventuriers passent la journée à Kemperbad.	p 35-37
50 [10]	21 Sigmarzeit	Les PJ continuent le voyage vers le Sud.	
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann arrive à Grissenwald et rencontrent Etelka Herzen aux Crêtes Noires.	p 21
51 [11]	22 Sigmarzeit	<i>Chateau Wittgenstein, Premier aperçu</i> Les PJ passent sous Chateau Wittgenstein. Ils rencontrent Gertrude Grolsh et le cadavre du mutant.	p 45

Jour	Date	Evènement	Page
52 [12]	23 Sigmarzeit	Les PJ continuent le voyage vers le Sud.	
53 [13]	24 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> A l'aube Ernst Heidleman et Etelka Herzen quittent Grissenwald à cheval	p 21
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge – Sur le Chemin des Crêtes Noires</i> Au matin, les aventuriers arrivent à Grissenwald. Altercation avec les Nains de Khazid Slumbol. Ils entendent parler des attaques récentes sur les fermes. Cette nuit, les Gobelins de la Gueule Tordue attaque une autre ferme.	p 22-23
54 [14]	25 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge – Sur le Chemin des Crêtes Noires</i> Les aventuriers en apprennent plus sur les attaques des fermes. Audience avec Gorim GrandMarteau	p 23-25
55 [15]	26 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen arrivent à Kemperbad.	p 21
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge – Sur le Chemin des Crêtes Noires</i> Durant la nuit les PJ protègent une ferme attaquée par les Gobelins	p 25, 27
56 [16]	27 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen se reposent à Kemperbad.	p 21
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge – Sur le Chemin des Crêtes Noires</i> Les aventuriers visitent la mine et la tour des Crêtes Noires et rencontrent les gobelins. Ils apprennent que Etelka Herzen est partie dans une expédition aux Collines Stériles	p 25-29
57 [17]	28 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen partent Kemperbad à cheval.	p 21
		Les aventuriers quittent Grissenwald et descendent le Reik	
58 [18]	29 Sigmarzeit	Les aventuriers quittent Grissenwald et continuent à descendre le Reik - Ernst Heidleman et Etelka Herzen voyagent à l'est le long de la Rivière Stir	
59 [19]	30 Sigmarzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen traversent le Narn et le Stir à Double Chute, perdant un cheval dans l'affaire. Ils se dirigent au Nord vers la Cuvette du Diable.	p 21

Jour	Date	Evènement	Page
		<i>Le Culte de la Main Propre, Ev. 3 L'Approche directe</i> <i>Ev. 4 Une Boucle de Cheveux</i> Les aventuriers passent la soirée à Kemperbad et rencontrent un Cultiste de la Main Pourpre. Un Cultiste coupe une mèche de cheveux au sosie de Kastor Lieberung	p 7-8
60 [20]	31 Sigmarzeit	<i>Les Collines Stériles – en Remontant le Stir</i> Les aventuriers remontant le Stir.	p 38
61 [21]	32 Sigmarzeit	<i>Les Collines Stériles – en Remontant le Stir, Unterbaum</i> Les PJ passent d'anciens mégalithes. Ils découvrent la carcasse du cheval perdu par Ernst Heidleman et Etelka Herzen. Ils arrivent à Double Chite dans la soirée, rencontrent Astrid et Birgit et voyagent vers Unterbaum. Ils rencontrent Corrobreth le druide qui leur offre de les emmener à la Cuvette du Diable	p 38-42
62 [22]	33 Sigmarzeit	<i>Les Collines Stériles, Dans l'Inconnu</i> Les PJ voyagent avec Corrobreth vers la Cuvette du Diable	p 42
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen atteignent la Cuvette du Diable.	p 21
63 [23]	1 Sommerzeit	<i>Les Collines Stériles, Dans l'Inconnu</i> Les PJ voyagent avec Corrobreth vers la Cuvette du Diable.	p 42
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen quittent la Cuvette du Diable.	p 21
64 [24]	2 Sommerzeit	<i>Les Collines Stériles, Dans l'Inconnu</i> Les PJ voyagent avec Corrobreth vers la Cuvette du Diable.	p 42
65 [25]	3 Sommerzeit	<i>Les Collines Stériles, La Cuvette du Diable</i> Au crépuscule, les PJ arrivent à la Cuvette du Diable. Ils rencontrent le fantôme de Brunhilde Gratten. Ils sont attaqués par une bande de skavens. Ils trouvent les restes de l'expédition de Dagmar von Wittgenstein et trouvent la sixième clé.	p 42-44
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidleman et Etelka Herzen retraversent la rivière à Double Chute.	p 21
66-67 [26-27]	4-5 Sommerzeit	<i>Les Collines Stériles, le retour</i> Les PJS reviennent avec Corrobreth à Unterbaum. Les Coureurs de la Nuit Skaven commencent à les suivre	p 44

Jour	Date	Evènement	Page
68 [28]	6 Sommerzeit	<i>Les Collines Stériles, le retour</i> Les PJS atteignent Unterbaum et Double Chute	
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann et Etelka Herzen arrivent à Kemperbad.	p 21
69 [29]	7 Sommerzeit	Les aventuriers descendent le Stir.	
		<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann et Etelka Herzen se reposent à Kemperbad.	p 21
70 [30]	8 Sommerzeit	<i>Les Projets de la Couronne Rouge, Ligne du Temps</i> Ernst Heidlemann et Etelka Herzen partent de Kemperbad.	p 21
		<i>Le Culte de la Main Pourpre, Ev. 5 Dernier avertissement</i> Les aventuriers atteignent Kemperbad. Un cultiste de la Main Pourpre délivre au sosie de Kastor Lieberung un avertissement final et lui jette un sort. Les aventuriers descendent le Reik	p 8
71-72 [31-32]	9-10 Sommerzeit	Les aventuriers descendent le Reik.	
73 [33]	11 Sommerzeit	<i>En descendant le Reik, L'Appareil de Signalisation (h)</i> <i>Les plans de la Couronne Rouge</i> Les aventuriers atteignent l'appareil de signalisation dans la soirée. Ils accèdent à la bibliothèque secrète et découvrent que la météorite se trouve au château Wittgenstein. Ernst Heidlemann et Etelka Herzen arrivent à leur tour à l'appareil de signalisation. Confrontation entre les aventuriers et le groupe de la Couronne Rouge.	p 20-21, 33-34
74-77	12-15 Sommerzeit	Les aventuriers descendent le Reik.	
78 <1>*	16 Sommerzeit	<i>Chateau Wittgenstein, la Baronnie de Wittgenstein, Wittgendorf</i> Les aventuriers arrivent à Wittgendorf dans la soirée. Témoins de l'enlèvement d'un villageois par dame Margritte von Wittgenstein.	p 46-56
79 <2>	17 Sommerzeit	<i>Chateau Wittgenstein, la Baronnie de Wittgenstein, Wittgendorf</i> Les aventuriers enquêtent à Wittgendorf. Leur bateau est saisi.	p 46-56

* Le compte de jour entre crochets <> se conforme au compte des jour p48-49 de *Mort sur le Reik*.

Jour	Date	Evènement	Page
80 <3>	18 Sommerzeit	<i>Chateau Wittgenstein, la Baronnie de Wittgenstein, Wittgendorf</i> Les aventuriers continuent d'enquêter à Wittgendorf. Ils sont approchés par Hilda Eysenck qui les conduit au camp des hors-la-loi.	p 46-56
		<i>Chateau Wittgenstein, Le camps des Hors-la-Loi</i> Les aventuriers et Hilda Eysenck voyagent à travers la forêt de nuit, rencontrent quelques Hommes-Bêtes avant d'atteindre le camp	p 56-58
81	19 Sommerzeit	<i>Chateau Wittgenstein, Le camps des Hors-la-Loi, Quitter le Camp, En Avant ! L'attaque des Hors-la-loi.</i> Hilda Eysenck escorte les aventuriers hors du camp. Le groupe rencontre le sergent Kratz, quelques gardes et un Homme-Bête. Hilda leur montre l'entrée secrète de Chateau Wittgenstein. Les aventuriers font une reconnaissance dans le château, ils retournent au camp des Hors-la-loi.	p 57-70
82	20 Sommerzeit	<i>Chateau Wittgenstein, L'attaque des Hors-la-loi, description du Chateau</i> Les Hors-la-loi et les aventuriers attaquent le Chateau Wittgenstein et sécurisent la Baille Intérieur et la Tour de Garde. Les aventuriers entrent dans la Baille Intérieur et localisent la chambre où se trouve la météorite. Ils découvrent que les Skavens ont déjà saisi la météorite. Ils poursuivent mais doivent reculer à cause d'un vent empoisonné. Le château commence à s'effondrer à cause de la sape des Skavens. Les aventuriers fuient le château qui s'effondre.	p 59-86



AIDE POUR LE MJ

Temps de jeu

Mort sur le Reik est une très longue aventure. Le MJ et les joueurs devraient être préparés à lui dédier un nombre d'heure de jeu considérable.

De plus, le matériel dans *Vie Fluviale de l'Empire* peut considérablement rallonger l'aventure. Le MJ devrait être prudent pour s'assurer que cela ne détourne pas les PJ de l'intrigue principale.



Connecter les épisodes de la campagne

Le MJ doit aussi prendre en considération la connexion de *Mort sur le Reik* et *Le Pouvoir derrière le Trône*. Ce point est abordé dans "Le Dernier des von Wittgenstein" (voir Matériel supplémentaire ci-dessous) et discuté plus avant dans Phase Trois.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Le Dernier des von Wittgenstein

Si le MJ souhaite que les joueurs poursuivent Gotthard von Wittgenstein lorsqu'ils arrivent à Middenheim, comme décrit dans la Phase Quatre ci-dessous, le tableau le représentant dans le Grand Hall de Château Wittgenstein (*Mort sur le Reik* p 78) peut aider à tisser un lien. Les PJ qui examinent le tableau peuvent être capable de reconnaître von Wittgenstein en dépit de son changement d'apparence à Middenheim et quoi qu'en dise le livre de campagne.

La Pierre qui chût sur Terre

Le MJ peut modifier la découverte de la chambre de la Pierre Distordante comme suit afin d'augmenter le rôle des aventuriers dans les événements.

Quand les PJ arrivent dans la chambre de la Pierre Distordante, ils trouvent la météorite toujours sur place dans son coffre de plomb. Le coffre et la pierre sont à la fois très lourd et très volumineux et les efforts pour les tirer de la chambre demanderont beaucoup de temps. Durant leurs efforts, le tunnel des Skavens débouche dans la chambre et s'ensuit une lutte pour la Pierre. Si les Skavens s'emparent de la Pierre, l'aventure se poursuit normalement (avec la modification apportée par Le Prophète Gris ci-dessous si souhaitée). Si les aventuriers gardent la Pierre, les Ingénieurs de guerre Skavens commenceront leur destruction du Château Wittgenstein. Les PJ seront obligés d'abandonner la météorite alors qu'ils s'échappent du château qui s'effondre. Que les Skavens creusent ensuite jusqu'à la Pierre pour la récupérer est à la discrétion du MJ.

Le Prophète Gris

Si le MJ choisi de remplacer *Quelque chose de Pourri à Kislev* par *Terreur à Talabheim* ou *le Rat Cornu se lève* (voir Phase 4) il est recommandé d'apporter les modifications suivantes pour lier les aventures.

Lorsque les aventuriers rencontrent les Skavens au Château Wittgenstein, il devrait y avoir un Prophète Gris dans leur nombre.

- Si le MJ fait jouer *Terreur à Talabheim*, ce sera Asorak Steeleye (p 86).
- S'il utilise *Le Rat Cornu se lève*, ce sera Skarsiss (voir Phase Quatre, ci-dessous).

Documents & Informations

DOCUMENTS

Mort sur le Reik Document 1

A : Loober & Kuhn,

Nos agents rapportent que la cible se déplace dans votre direction en compagnie du groupe dont on parlait la dernière fois. Précédentes tentatives pour établir le contact sans résultat. Vous devez vous assurer que nous ne perdons pas nos biens à Nouveau. Faites des rapports réguliers de la façon habituelle - N'oubliez pas : la Dame Doujpre a déjà été transmise.

Le temps des changements arrive !

Arch Lumen

*Mort sur le Reik Document 2*

Cher ami

Les choses ne peuvent pas continuer ainsi ! Le Cercle Intérieur a trop de chats à fouetter pour se préoccuper d'un Magister Impedimentae en fuite. C'est notre dernier avertissement.

Tenez prêts les 20 milles couronnes d'or dans la semaine - à moins que vous ne préfériez les apporter à Middenheim personnellement. N'essayez pas de disparaître ou nous veillerons à ce que vous viviez assez longtemps pour implorer la libération de la Mort !

Nous restons en contact

Arch Lumen



Mort sur le Reik Document 3



Par ordre de Sa Majesté Impériale,
Le très royal Karl-Franz,
Souverain des Hauts et des Profondeurs,
Vraie Image de Sigmar,
et le souverain exalté de l'Empire.

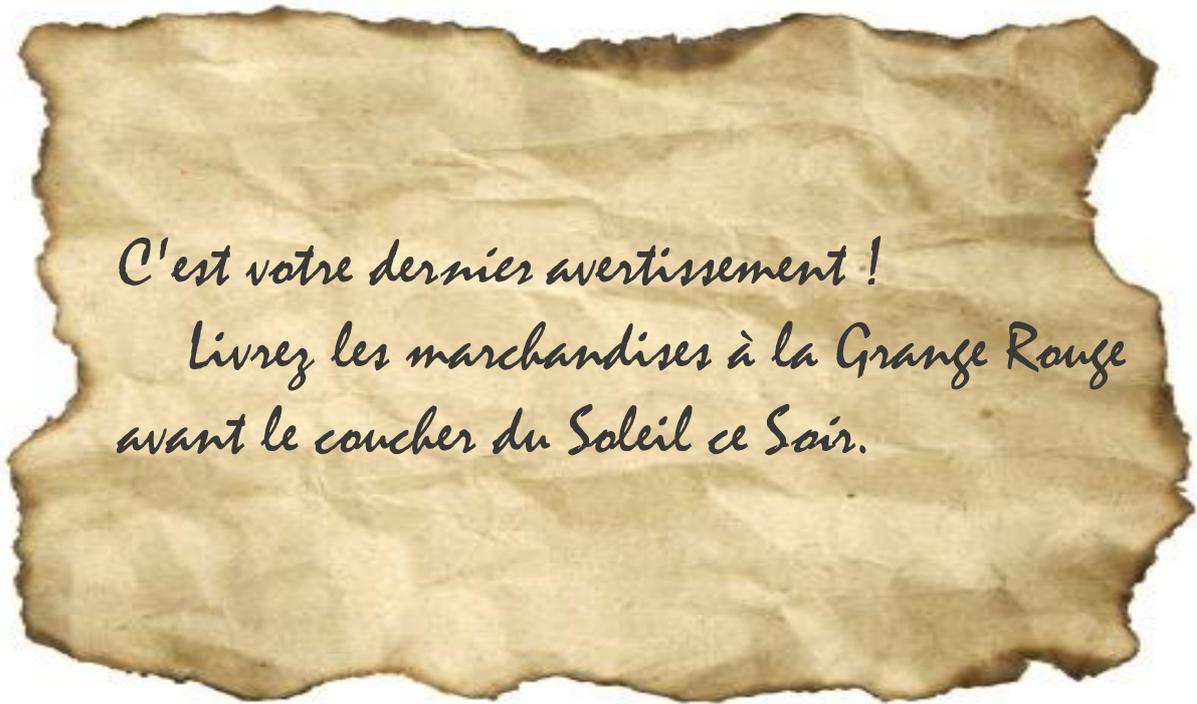
Que tous les sujets de l'Empereur sachent que dorénavant la pratique méprisante de l'exil ou de la déchéance de ces malheureuses créatures connues jusqu'ici sous le nom de Mutants doit cesser. Des dispositions doivent être prises pour permettre à tous ceux qui ont des déformations physiques, qu'ils soient nés avec icelles ou qu'elles se développent plus tard, de prendre la place qui leur revient dans la société. Sa Majesté estime qu'il n'existe pas de mutants et que l'application d'une telle nomenclature est désormais illégale.

Toute infraction à l'un des articles de la présente proclamation est punie de mort.

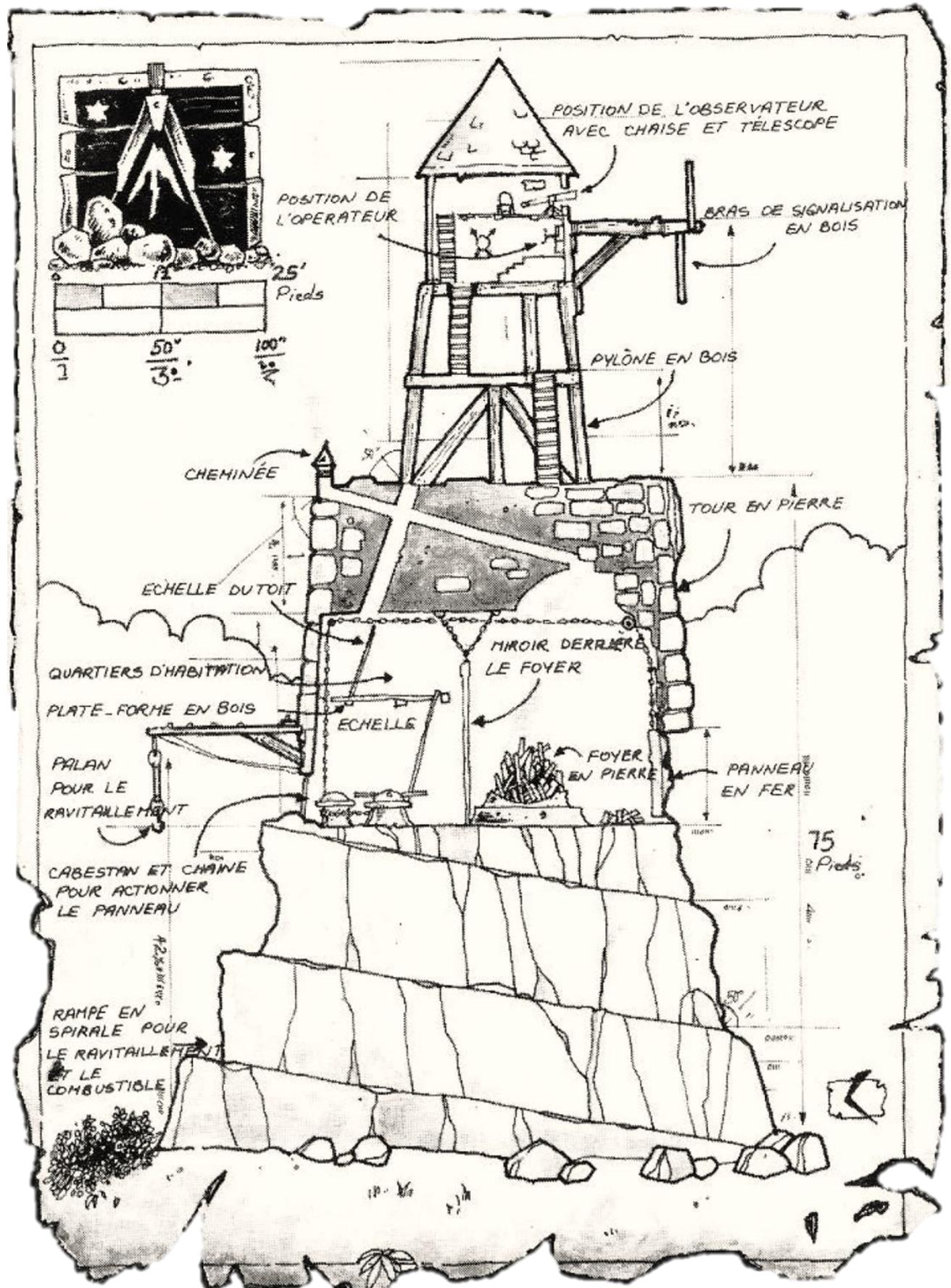
Engelbert Schmitz - Antipils

Engelbert Schmitz - Antipils

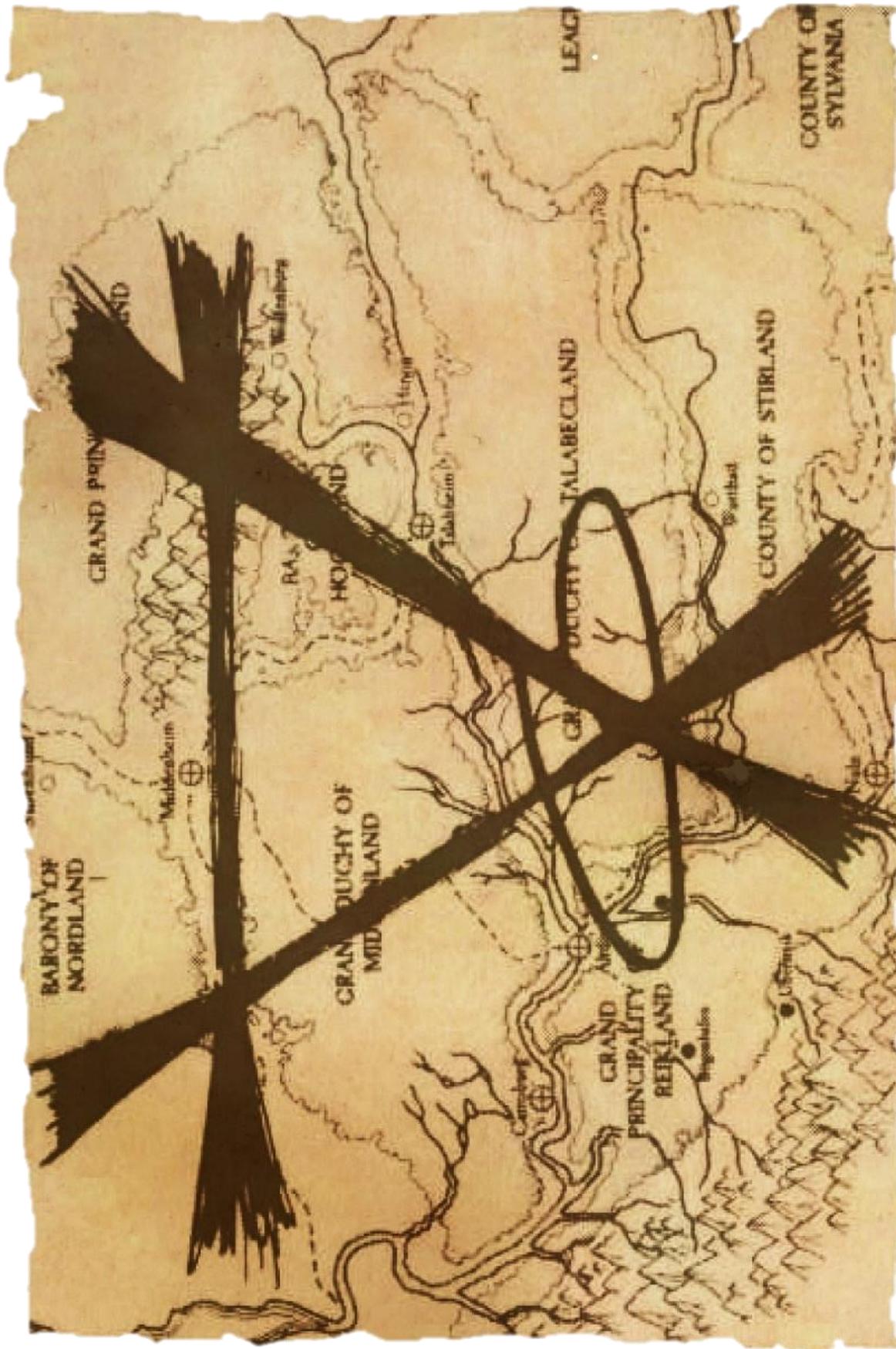
Mort sur le Reik Document 4



Mort sur le Reik Document 5



Mort sur le Reik Document 6



Mort sur le Reik Document 7

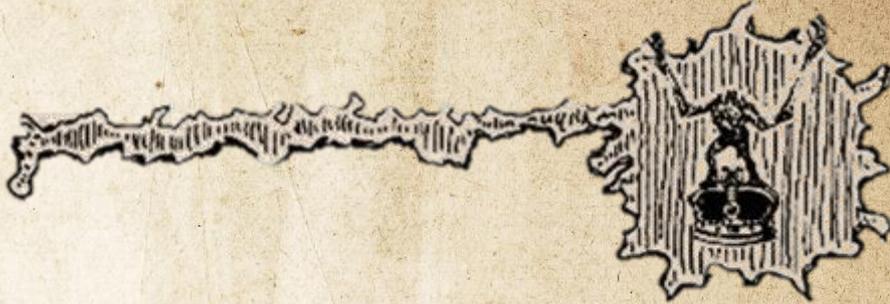
En cet an deux mil trois cent deuxieme de notre Empire lors de la Mauldite Nuit de HexenTag, Morrslieb estoit auréolée d'estrange lueur verte et sa face sembloit prendre expression des plus horribles. Les Cieux estoient parcourus d'estoiles fillantes en grand nombre et certaines sembloient s'escraser sur Terre qui gemit sous leurs assaults. De nouveaux pendant la nuit de Geheimnistag Morslieb brilla intensément et le ciel fut zébré d'estoiles qui tombirent en nostre Monde.

Fort de la connaissance des événements de Hexentag je fus en mesure de déterminer la trajectoire d'une estoile filante particulièrement grande et qui semblait sortir tous droit de Morrslieb elle-meme. Selon mes calculs l'estoile doit s'estre ecrasee dans les hautes terres du Tabalebcland. Pres des chutes de la rivierne Narne

Mort sur le Reik Document 8

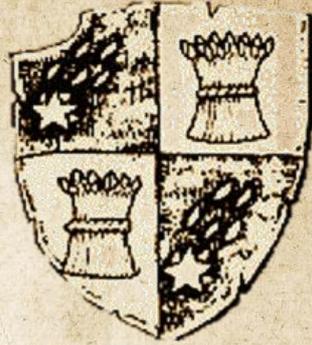
Ceci fait appel à la sagesse - le temps viendra où les ennemis du Chaos relâcheront leur garde - Guettant du haut de leur forteresse ils ne prêteront pas attention à l'ombre dans leur dos - Alors le Grand Mutable fera se réveiller la Lune Distordante et la bienaimée de Morr se raclera la gorge et crachera sur les terres de l'Empire - et à chaque endroit où ses rejets s'écrouleront les hommes n'oseront plus en fouler le sol mais le possesseur du crachat détiendra un grand pouvoir

Mort sur le Reik Document 10 – version corrigeant la référence à Middenheim



Chère Etelka,
La personne qui vous a remis cette lettre est un membre de confiance de notre société. Il vous apporte des fonds suffisants pour financer une expédition dans les Collines Stériles, où se trouve, selon nos informations, ce que nous recherchons. Je n'insisterai pas sur l'importance de cet objet pour notre cause. Vous devez partir dès que possible. Nos agents à Kemperbad vous fourniront toute l'aide désirée. Une fois que vous aurez l'objet, apportez-le à Altdorf aussi rapidement que vous le pourrez.

~ Istak Graksk Tzeentch ~

Mort sur le Reik Document 11

Mon cher Jean,
Depuis la nuit de la tempête, une étranger maladie
semble avoir affecté les villageois. J'ai également
remarque que nombre d'entre eux préfèrent mendier plutôt
que de continuer leur honnête travail dans les champs.
Je joins à cette lettre un petit quelque chose, afin de
voir si ceci ne vous aiderait pas à soigner cette étranger
maladie.

Margritte Von Wittgenstein

Mort sur le Reik Document 12

Depuis que j'ai ajouté la poudre à la panacée les patients ont montré de nouveaux signes de vigueur et d'énergie. La Lethargie qui les affectait auparavant a pris fin.

Quelques patients sont morts depuis mais je crois qu'elle a eu un effet bénéfique sur les autres, principalement dans les cas les plus avancés.

Le problème initial semble avoir disparu. Mais je crains que le pire n'arrive si j'arrêtais de leur donner mon traitement.

Mort sur le Reik Document 13

Ma très chère M.

La poudre que vous m'avez donnée semble avoir fait des merveilles sur les Villageois. Mes préparations antérieures soulageaient leurs souffrances mais votre poudre-miracle les ramène à la vie. Je m'émerveille de vos dons en matière de médecine et j'attends avec grand plaisir votre prochaine visite.

J'espère que, la prochaine fois, notre conversation ne sera pas si abruptement écourtée, et que vous pourrez partager le verre de l'amitié avec un humble confrère généraliste. En vérité ma vie me semble morne sans votre présence et mes lèvres brûlent encore de la chaleur de votre main.

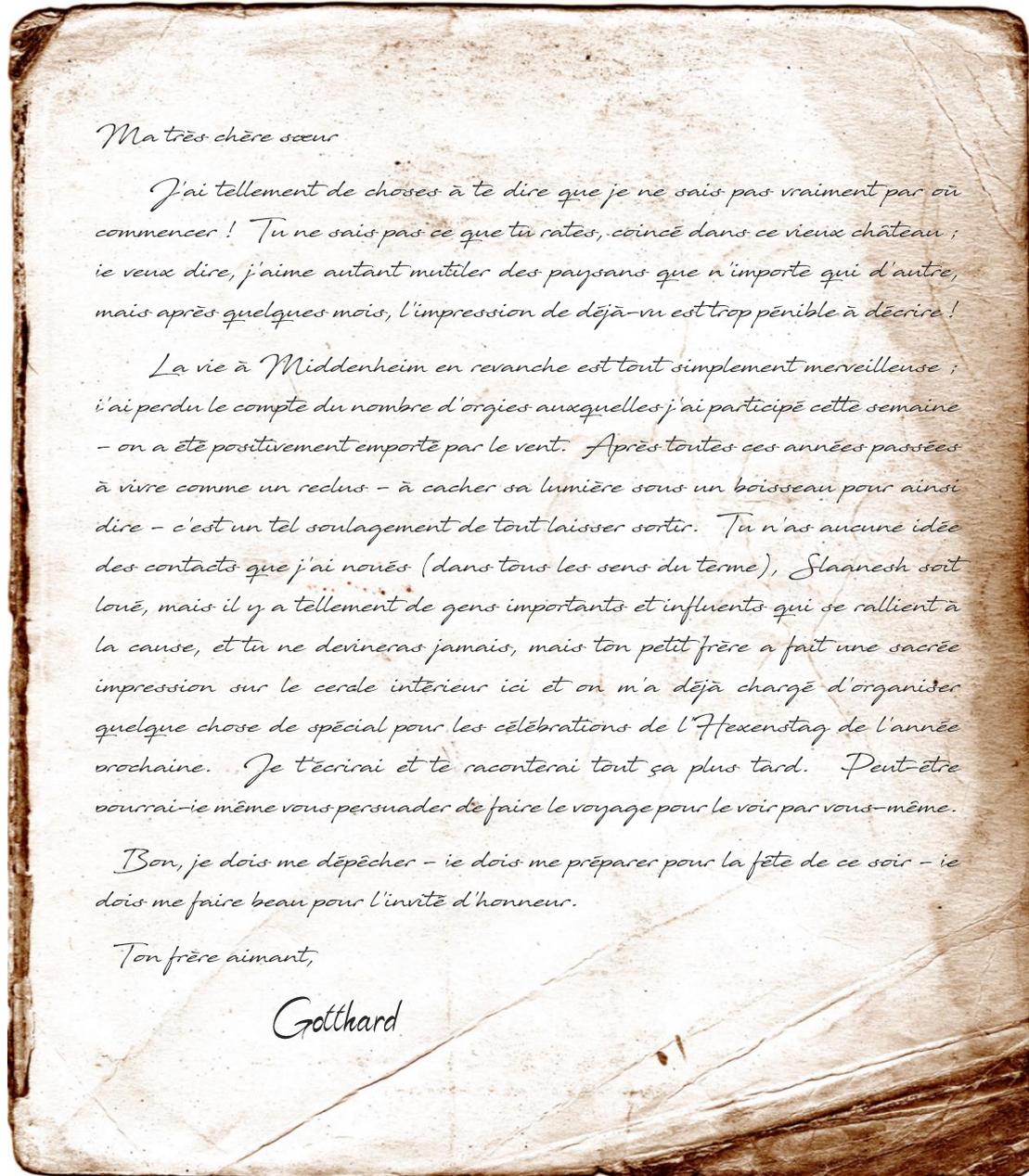
Si vous pouviez seulement trouver dans votre Cœur assez

Mort sur le Reik Document 14

**Et tous ceux-là qui vénèrent le Chaos trembleront et désespéreront
Car quand les Nains retourneront à Zagon et une comète à deux queues traversera le ciel,
Bien que les portails du Chaos soient ouverts, les hordes de mutants périront
Au milieu d'une foule de frères en guerre, un étendard est déployé.
Ralliant Hommes et Nains derrière lui dans la bataille de la fin du Monde**

Mort sur le Reik Document 15

Deux versions de ce document sont fournies ci-dessous. La première reproduit le texte original exactement. La seconde est une version amendée afin que la référence à “ les fêtes d’Hexentag de l’an prochain ” soit remplacée par “ Au Carnaval de cette année ”. Cela afin de renforcer le lien avec “ Le joueur de Flute ” (voir matériel supplémentaire Phase Trois)



Ma très chère sœur

J'ai tellement de choses à te dire que je ne sais pas vraiment par où commencer ! Tu ne sais pas ce que tu rates, coincé dans ce vieux château ; ie veux dire, j'aime autant mutiler des paysans que n'importe qui d'autre, mais après quelques mois, l'impression de déjà-vu est trop pénible à décrire !

La vie à Middenheim en revanche est tout simplement merveilleuse ; i'ai perdu le compte du nombre d'orgies auxquelles j'ai participé cette semaine - on a été positivement emporté par le vent. Après toutes ces années passées à vivre comme un reclus - à cacher sa lumière sous un boisseau pour ainsi dire - c'est un tel soulagement de tout laisser sortir. Tu n'as aucune idée des contacts que j'ai noués (dans tous les sens du terme), Slaanesh soit loué, mais il y a tellement de gens importants et influents qui se rallient à la cause, et tu ne devineras jamais, mais ton petit frère a fait une sacrée impression sur le cercle intérieur ici et on m'a déjà chargé d'organiser quelque chose de spécial pour les célébrations de l'Hexenstag de l'année prochaine. Je t'écrirai et te raconterai tout ça plus tard. Peut-être pourrai-je même vous persuader de faire le voyage pour le voir par vous-même.

Bon, je dois me dépêcher - ie dois me préparer pour la fête de ce soir - ie dois me faire beau pour l'invité d'honneur.

Ton frère aimant,

Gotthard

Ma très chère sœur

J'ai tellement de choses à te dire que je ne sais pas vraiment par où commencer ! Tu ne sais pas ce que tu rates, coincé dans ce vieux château ; ie veux dire, i'aime autant mutiler des paysans que n'importe qui d'autre, mais après quelques mois, l'impression de déjà-vu est trop pénible à décrire !

La vie à Middenheim en revanche, est tout simplement merveilleuse ; i'ai perdu le compte du nombre d'orgies auxquelles j'ai participé cette semaine - on a été positivement emporté par le vent. Après toutes ces années passées à vivre comme un reclus - à cacher sa lumière sous un boisseau pour ainsi dire - c'est un tel soulagement de tout laisser sortir. Tu n'as aucune idée des contacts que j'ai noués (dans tous les sens du terme), Slaanesh soit loué, mais il y a tellement de gens importants et influents qui se rallient à la cause, et tu ne devineras jamais, mais ton petit frère a fait une sacrée impression sur le cercle intérieur ici, et on m'a déjà chargé d'organiser quelque chose de spécial pour le Carnaval de cette année. Je t'écrirai et te raconterai tout ça plus tard. Peut-être pourrai-je même vous persuader de faire le voyage pour le voir par vous-même.

Bon, je dois me dépêcher - ie dois me préparer pour la fête de ce soir - ie dois me faire beau pour l'invité d'honneur.

Ton frère aimant,

Gotthard

NOUVELLES ET RUMEURS

Nouvelles & Rumeurs

- L'Empereur Karl Franz a fait proclamer par édit qu'il n'y a pas de Mutants dans l'Empire. La pratique d'exiler ou massacrer les malheureux ayant l'infortune de quelques difformités en raison de leur apparence seule est donc illégale et punissable de mort.
- Le Prince Héritier Wolfgang a perdu la boule et est tenu prisonnier dans son propre château sous ordre de l'empereur. Il a toujours été un peu simplet mais maintenant il est totalement ravagé.
- Le Prince n'est pas prisonnier mais il ne laisse personne le voir, sinon pour la nourriture et la lessive, parce qu'il s'est mis à vénérer les dieux du Chaos.
- Les marchands de Marienbourg réétiquettent des liqueurs bretonnienne comme " *Produit du Sudeland* " pour contourner l'embargo impérial sur les produits d'import.
- Les chefs des familles marchandes proéminentes de Bögenhafen ont été assassinés.

Nouvelles & Rumeurs

- Le prince Wolfgang est retenu au château Gardereik pour sa propre protection. Ses frères cherchent à le faire assassiner.
- Le prince héritier Hergard von Tasseninck - fils unique et héritier du Grand Prince Hals von Tasseninck - a trouvé la mort dans les Montagnes Grises.
- Toutes les capitales provinciales recrutent davantage de patrouilleurs ruraux et fluviaux pour lutter contre le banditisme qui menace le commerce entre provinces.
- Surveillez vos petits ! Des fillettes et des garçons disparaissent le long de l'eau sur le Reik méridional.
- Urk Odenatter a attrapé un poisson dans l'étang du moulin l'autre jour - près de l'endroit où pousse le liseron et où nichent les rats d'eau. Il a dit qu'il avait des moustaches sur le visage et qu'il parlait comme un homme, disant que la ferme aurait dur cet hiver. Il n'avait jamais rien vu de tel auparavant et l'a rejeté à l'eau.

Notes. Ces informations sont tirées de *Morts sur le Reik* avec enjolivement

Nouvelles & Rumeurs

- L'Empereur Karl Franz est tombé malade d'on ne sait quelle maladie inconnue. Quel enfer s'il devait mourir car on sait bien que son héritier le prince Wolfgang c'est pas le couteau le plus affuté du buffet et que les autres électeurs n'accepteront jamais son couronnement.
- Le Grand Prince Hals von Tasseninck, seigneur d'Ostland, blâme le Grand-Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland pour la mort de son fils Hergard. Il accuse un assassin du Grand-Duc d'avoir tué son fils. On sait de longue date que von Krieglitz a des vues sur les forêts d'Ostland.
- Les Patrouilleurs du fleuve et les agents d'octroi sont sur les dents. Ils confisquent votre bateau à la moindre excuse et ensuite le mettent aux enchères.
- L'Prince Wolfgang a été rendu fou par un d'ces démonologiss' et l'Emp'reur tente d'garder l'secret.
- Le Prince Wolfgang a été touché par le Chaos et il lui a poussé une queue de rat. C'est pourquoi l'Empereur le garde enfermé.

Nouvelles & Rumeurs

- Une troupe de la cavalerie du duc von Krieglitz est tombée dans une embuscade à la frontière de l'Ostland et la paysannerie locale fuit la région par crainte d'une attaque de représailles du Talabecland.
- La maladie de l'Empereur est une punition des dieux pour son décret hérétique sur les mutants.
- On trouve régulièrement des cadavres de mutants dérivant sur le Reik, juste au sud de Kemperbad. L'autre semaine on en a sorti un de la rivière avec une fourrure vert vif et quatre yeux sur des antennes.
- Des émeutes ont eu lieu dans certaines régions du Middenland où les adeptes de Sigmar se rebellent contre ce qu'ils appellent des persécutions de la part des Chevaliers Panthères - les Templiers d'Ulric.
- La fin des temps arrive ! Le monde entier sera détruit. Seul Sigmar peut nous sauver

Notes. Ces informations sont tirées de *Morts sur le Reik* avec enjolivement

Phase Trois

Charogne sur le Reif, Les Raisins de la Colère,
Le Pouvoir derrière le Trône
&
Middenheim la Cité du Loup Blanc

Commentaire

VERSIONS

Carrion Up the Reik (Charogne sur le Reik) a été publié dans l'édition Hogshead Publishing de *Pouvoir derrière le Trône*. Il n'a pas été réimprimé ni inclus dans une traduction française officielle.

The Grapes of Wrath (les Raisins de la Colère) a été d'abord publié dans *White Dwarf 98* et réimprimé dans *Repose sans Paix*. Une version amendée a aussi été imprimée pour WJDRF 2eme Edition dans *Plundered Vaults*.



Power Behind the Throne (Pouvoir derrière le Trône) a été initialement publié par Games Workshop comme un livre à couverture dure. Il a été ensuite republié avec une couverture souple dans *City of Chaos*. Hogshead Publishing republie l'aventure sous le titre *Power behind the Throne* en y joignant *Carrion Up the Reik*.

Descartes Editeur publie l'aventure sous le titre *Pouvoir derrière le Trône – charogne sur le Reik* n'est pas repris

Warhammer City – dont le titre devait initialement être *City of the White Wolf* – a d'abord été publié par Games Workshop comme un livre à couverture dure. Il a ensuite été republié en format souple dans *City of Chaos*. Hogshead Publishing le renomme *Middenheim : City of Chaos* et le publie séparément de la campagne. L'ouvrage est traduit en français *Middenheim La cité du Loup Blanc*



SYNOPSIS

Charogne sur le Reik

Afin de se faire bien voir de la Main Pourpre, le Conseiller Albrecht Oldenhaller de Nuln a demandé à ses associés de surveiller le sosie de Kastor Lieberung. Un de ces associés, son neveu, Mathias Blucher, rencontre les aventuriers et mets en place un plan élaboré pour les livrer à la Main Pourpre. Il embauche les aventuriers pour livrer une cargaison à Marienburg mais détruit leur barge par un incendie criminel. Il leur propose ensuite de délivrer un paquet à une adresse à Middenheim qui est celle d'un repaire de la Main Pourpre



Tandis qu'ils voyagent au Nord, les aventuriers rencontrent un prêtre de Sigmar du nom de Père Marcus. Il leur confie un fragment d'une relique sacrée connue comme "La Pierre Brillante" à retourner sur son site d'origine qui se trouve sur leur route. Dans ce lieu, les aventuriers rencontrent le Grand Théogone et lui viennent en aide alors qu'il est attaqué par un groupe de fanatiques appelés Les Fils d'Ulrich. Le Grand Théogone fait remarquer la ressemblance entre le sosie de Kastor Lieberung et une *autre* personne.

Après leur arrivée à Middenheim, les aventuriers découvrent que l'adresse à laquelle le paquet de Mathias Blucher doit être livré est à l'abandon. Un Répurgateur est récemment passer faire du ménage.

Les Raisins de la Colère

Il y a quelques années, Henri-Philippe Rocheteau, le riche bourgmestre de Pritzstock, découvre que sa femme Elisabeth a une liaison avec un certain Stefan Maranauer. Henri-Philippe assassine secrètement Stephan. Mais Dieter, le frère de Stefan, suspecte Henri-Philippe d'être le meurtrier et veut obtenir vengeance. Il a découvert par hasard quelques cranes enchantés par la proximité de Pierre Distordante et il les utilise pour attaquer le village et empêcher la vendange. Dans un retournement de situation, un groupe d'éclaireurs Skavens s'empare de la Pierre Distordante.

Les aventuriers sont attaqués par les cranes alors qu'ils voyagent par diligence, ce qui les implique

dans les événements. Ils finissent par trouver Dieter Maranauer et rencontrent les Skavens.

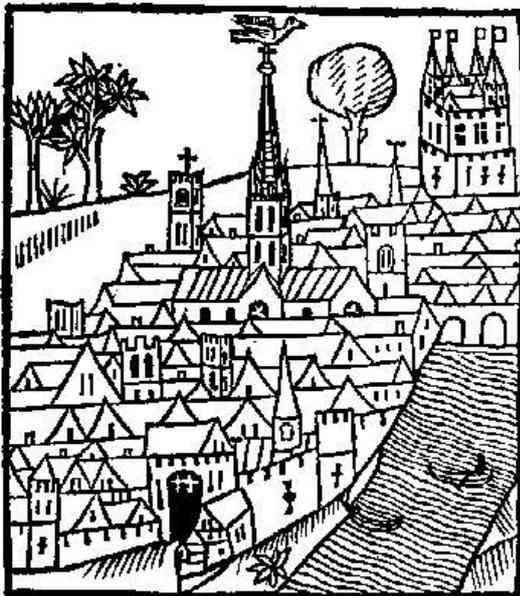
Pouvoir derrière le Trône

Karl-Heinz Wasmeier, Seigneur des Lois et tête du culte de la Main Pourpre de Middenheim, a œuvré à l'adoption de mesures fiscales visant à affaiblir les défenses de la ville contre le Chaos. Il a réussi cela en manipulant les membres de la cour. Durant le Carnaval de Middenheim son plan passera à l'étape supérieure et il compte assassiner le Graf pour le remplacer par un doppelgänger



Durant le Carnaval les aventuriers découvrent graduellement que quelqu'un manipule la cour. Ils remontent finalement la piste jusque Karl-Heinz Wasmeier. Ils le démasquent comme traître et empêchent l'assassinat du Graf.

Cependant leur récompense pour avoir contrecarré le complot est quelque peu inattendue : ils sont emprisonnés sommairement par le Graf ! En effet, les aventuriers sont entrés en possession d'un grand nombre d'informations sensibles sur la Cité-Etat et sa politique et doivent être isolés jusqu'à ce qu'une solution soit trouvée.



PROBLÈMES

Charogne sur le Reik

Il y a un certain nombre de difficultés dans ce scénario.

Premièrement il ne développe pas suffisamment les fils narratifs négligés par *Pouvoir derrière le Trône*.

Bien qu'il développe certains thèmes comme le schisme grandissant entre les cultes d'Ulrich et de Sigmar, il néglige l'histoire de Kastor Lieberung et Gotthard von Wittgenstein. De plus il introduit de nouveaux éléments qui ne sont pas résolus. Si *Empire en Chaos* avait été publié, ils auraient pu trouver une conclusion mais puisque ce supplément n'existe pas, *Charogne sur le Reik* ajoute juste plus d'éléments inachevés frustrants à la campagne.

Deuxièmement le but principal de la première page du scénario est d'encourager les aventuriers à voyager vers Middenheim. Ils ont en réalité déjà de très bonnes raisons de faire ce voyage : le Carnaval, les connections de la Main Pourpre et la présence de Gotthard von Wittgenstein par exemple. D'un autre côté *Charogne sur le Reik* pourrait faire suspecter aux PJ que le voyage est un piège et les décourager à faire ce déplacement.

Enfin certains points du scénario sont discutables. En particulier pourquoi la Main Pourpre, d'habitude si discrète, voudrait faire appel à un tiers comme Albrecht Oldenhaller pour gérer un problème sensible ? La raison pour laquelle la Main Pourpre a besoin de son aide n'est pas claire étant donné que ses agents ont déjà suivi les aventuriers à travers le Reikland pendant quelque temps. Le plan de Matthias Blucher semble excessivement complexe. Enfin il semble irréaliste que Père Marcus confie un artefact aussi saint à des personnes qu'il vient de rencontrer.

Les Raisins de la Colère

Bien qu'il s'agisse d'un très bon scénario isolé, *Les Raisins de la Colère* fait peu pour développer les thèmes et intrigues de la campagne.

Pouvoir derrière le Trône

Les problèmes de cette aventure sont de deux types.

Premièrement à plusieurs égards il ne s'intègre pas bien avec le reste de la campagne de *l'Ennemi Intérieur*. Il y a un hiatus sensible entre la fin de *Mort sur le Reik* et le début de *Pouvoir derrière le Trône*. L'intrigue de Gotthard von Wittgenstein est largement ignorée. L'intrigue de Kastor Lieberung est complètement délaissée. Le matériel supplémentaire ci-dessous tente de résoudre ces problèmes.

La seconde série de problème se rapporte à la difficulté de lancer l'aventure. L'intrigue des taxes n'est pas une accroche forte et les joueurs sont susceptibles de l'ignorer pour s'intéresser à d'autres sujets, par exemple la recherche de Gotthard von Wittgenstein. La structure complexe est compliquée pour le MJ et n'est pas expliquée de façon suffisante. Les notes dans Structures et Matériel supplémentaire sont destinées à aider à résoudre ce problème.



STRUCTURE

Charogne sur le Reik

Cette aventure est une simple suite de rencontres, conçue pour faire le lien entre *Mort sur le Reik* et *Pouvoir derrière le Trône*. La première partie traite des événements relatifs à Mathias Blucher, la seconde de ceux relatifs au Père Marcus.

Les Raisins de la Colère

Ce scénario a également pour but de remplir le trou entre *Mort sur le Reik* et *Pouvoir derrière le Trône*. Il est largement en forme libre et assez court.

Pouvoir derrière le Trône

Comme noté ci-dessous, la structure de l'aventure est très complexe. La plus grande partie est un récit libre s'articulant autour de plusieurs fils d'intrigues parallèles. Une préparation et une gestion minutieuse sont demandés au MJ pour contrôler et faire avancer ces intrigues suivant une ligne du temps appropriée. Les détails de chaque intrigue sont donnés aux points I – IV ci-dessous.

La résolution des différents fils mène les joueurs au climax de l'aventure. Celui-ci est linéaire dans sa structure et est discuté plus avant au point V ci-dessous.

I. L'Hypnose de Dieter Schmiedehammer

Résumé. Dieter Schmiedehammer a été hypnotisé par "Charlotte", alias de Brunhilde Klaglich, l'agent de Karl-Heinz Wasmeier, afin qu'il soutienne les taxes (p 39)

Déclencheurs.

1. Rencontre avec Kirsten Jung (fiancée – p 56-58)
2. Rencontre de Rallane Lafarel (ami – p 40-41)
3. Défi au Champion du Graf (p 25 & 39)
4. Rencontre directe dans une taverne
5. Message de Nastassia Hess (p 72)

Evènements : la découverte et la résolution de cette intrigue est décrite en détail p 73-74

Timing. C'est la plus simple des différentes intrigues et elle est susceptible d'être la première sur laquelle les PJ avancent. Elle peut être introduite avant que le Carnaval débute et devrait probablement être achevée au quatrième jour du Carnaval



II. Chantage sur Ar-Ulrick et Emmanuelle Schlagen

Résumé. Brunhilde Klaglich détient des lettres qui révèlent une liaison romantique entre Ar-Ulrich et Emmanuelle Schlagen. C'est une violation du vœu de célibat de Ar-Ulric et une menace pour la position de Emmanuelle Schlagen à la Cour. Brunhilde Klaglich fait du chantage aux deux amants afin qu'ils supportent les taxes, via un autre alias : "Elise Kaltblutig".

Déclencheurs.

1. Rencontre avec Kirsten Jung (amie d'Emmanuelle Schlagen p 56-58).
2. Rencontre avec Petra Liebkosen (suspecte Ar-Ulric d'avoir une liaison p 56-58).
3. Rencontre avec Luigi Pavarotti (suspecte également Ar-Ulrick d'avoir une liaison p 65-67, 71).
4. Rencontre de Rallane Lafarel (suspecte Emmanuelle Schlagen et Ar-Ulrick d'avoir une liaison p 40-41).
5. Rencontre avec "Josef" (possède des informations sur la liaison de Ar-Ulric p 30).
6. Message de Nastassia Hess (p 72).

Evènements. Cette intrigue sera finalement résolue avec la découverte des lettres dans le repaire de Brunhilde Klaglich. Le plus probable est que ceci se passe durant le climax de l'aventure, bien qu'il soit possible que les PJ découvrent les lettres plus tôt dans l'aventure.

Timing. Cette intrigue devrait être introduite quand les joueurs ont déjà progressé dans l'intrigue de l'hypnose de Dieter Schmiedehammer. Cela devrait probablement occuper les joueurs durant la mi-Carnaval (du troisième au sixième jour) mais seulement être totalement résolue lors du climax, la soirée du huitième jour.



III. La toxicomanie de Josef Sparsam

Résumé. Joseph Sparsam est devenu dépendant d'un narcotique. Sous le pseudonyme "Frau Kenner", Brunhilde Klaglich contrôle son approvisionnement. Elle-même se fournit auprès de Bruno Kohl (p 78-79). Ce moyen de pression garanti le soutien des taxes par Joseph Sparsam

Déclencheurs.

1. Rencontre avec Petra Liebkosen (Josef Sparsam lui a fait des avances – elle connaît Bruno Kohl, p 56-58).
2. Rencontre avec Hildegard Zimperlich (parente de Bruno Kohl, p 44 & 71).
3. Rencontre directe avec Joseph Sparsam (p 71).
4. Rencontre avec Josef Gropius (Garde du palais, il a suivi Frau Kenner du palais jusqu'à "La Fosse" p 82).
5. Rencontre avec le Pourfendeur de Troll (obtient ses stimulants à "La Fosse" p 19-20).
6. Message de Nastassia Hess (p 72).

Evènements. Les joueurs devraient découvrir l'antre de Bruno Kohl (p 78-79). Les joueurs finiront par remonter jusqu'au repaire de Brunhilde Klaglich (p 81), déclenchant le climax de l'aventure (voir V).

Timing. Josef Sparsam est un des PNJ les plus difficiles à rencontrer. De plus la résolution de cette intrigue déclenche immédiatement le climax de l'aventure. Il vaut donc mieux l'introduire dans la seconde moitié du Carnaval (jour V) et sa résolution devrait être repoussée jusqu'au soir du huitième jour.

IV. Enlèvement de Reya Ehrlich

Résumé. Le support de Reiner Ehrlich aux taxes a été gagné grâce au kidnapping de sa nièce (p 68-70) qui est retenue prisonnière par Brunhilde Klaglich.

Déclencheurs : Aucun. Cette intrigue ne devrait pas occuper les joueurs jusqu'au climax de l'aventure.

Evènements : avant le climax, le seul évènement pertinent est la rencontre optionnelle avec la bande de guerre du Chaos (p 75-77)

Timing. Voir p 75.

V. Le Climax

Brunhilde Klaglich est au centre de toute les intrigues décrites ci-dessus. Il est essentiel pour la structure de l'aventure que les PJ la suivent jusqu'à son repaire au soir du huitième jour du Carnaval. Cela déclenche le climax de l'aventure, qui est d'une structure linéaire et décrite dans son intégralité aux pages 80-92.

Note : le texte indique qu'une audience avec le Graf est nécessaire pour compléter l'aventure (p 4). Ce n'est pas le cas. En fait, le texte suppose que les joueurs ne seront jamais capables d'obtenir une audience avec le Graf. Il est bien sûr possible d'utiliser une audience avec le Graf pour déclencher le climax mais cela nécessiterait une modification de l'aventure et ce n'est pas abordé ici.



CHRONOLOGIE

Pouvoir derrière le Trône

A ce stage la chronologie de la campagne devient plus floue. Aucune date fixe n'est donnée pour le Carnaval. L'auteur suggère que les événements de *Pouvoir derrière le Trône* prennent place dès que possible après *Mort sur le Reik* afin de ne pas briser la dynamique. Le schéma chronologique V ci-dessous part de ce principe.

Cependant si le MJ souhaite inclure d'autre matériaux, il peut avoir besoin d'adopter une autre chronologie. C'est discuté plus avant ci-dessous.

Middenheim – la Cité du Loup Blanc

Middenheim – la Cité du Loup Blanc contient beaucoup d'informations supplémentaires sur la cité de Middenheim. Cependant la chronologie prévue pour *Pouvoir derrière le Trône* rend difficile pour le MJ d'intégrer ce matériel. Il y a peu d'opportunités d'intégrer celui-ci avant l'aventure car il est important que les aventuriers soient rapidement amenés à enquêter sur les taxes. L'utilisation d'une trop grande partie de ce matériel pendant l'aventure risque de surcharger celle-ci. Enfin l'emprisonnement des PJ à la fin de l'aventure et le départ ultérieur pour Kislev signifient qu'il est impossible de l'utiliser après l'aventure.



Le MJ qui souhaite utiliser du matériel inclus dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* devrait modifier la transition avec la Phase Quatre de la campagne. Après leur libération et leur incorporation à l'ordre des Chevaliers Panthères, les aventuriers devraient passer une période au service du Graf Boris à Middenheim, peut-être pour éliminer les restes de la Main Pourpre dans la ville, avant de partir à Kislev.

Les Raisins de la Colère

Cette aventure devrait se dérouler au mois de Erntezeit afin de coïncider avec les vendanges. Pour cela le MJ devra probablement retarder les aventuriers d'environ un mois entre la fin de *Mort sur le Reik* et le début de *Pouvoir derrière le Trône*. Le MJ pourrait également déplacer les *Raisins de la Colère* sur la route de Talabheim lors de la Phase Quatre de la campagne. Cette dernière solution s'accorde mieux à la chronologie générale. Voir *La Longue et Sinueuse Route* dans la Phase quatre ci-dessous.

Le Joueur de Flute

Comme décrit dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* - (p 60), cette aventure est supposée culminer au soir des Lunes Jumelles 33 Vorgeheim. Cela demande que les aventuriers soient retardés d'environ deux semaines entre la fin de *Mort sur le Reik* et le début de *Pouvoir derrière le Trône*. Aussi il est important de noter qu'en 2512 IC 33 Vorgeheim tombe un Bezahltag. Donc si le MJ souhaite jouer *Le Joueur de Flute* pendant *Le Pouvoir derrière le Trône*, le climax de l'aventure aura lieu au milieu du Carnaval. Du point de vue de la tension dramatique, ce n'est pas idéal. Il est suggéré de modifier la date du climax pour correspondre à la fin du Carnaval



Table 7 : Schéma chronologique V

Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance par jour	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Jour arrivée	Jour
Wittgendorf											
Altdorf	362,1	3	3,95	10%	13	15,6	56,5	6,4	4,6	6,4	11,0
Middenheim	547,2	4,5	5,93	0%	8	15,9	47,4	11,5	11,5	22,5	34,0

Ligne du Temps de Pouvoir derrière le Trône

Day	Date	Evènement
1-7	21-27 Sommerzeit	Les aventuriers descendent la rivière jusqu'à Altdorf
8-11	28-31 Sommerzeit	Ils se reposent à Altdorf
12-22	32 Sommerzeit-8 Vorgeheim	Ils voyagent en voiture jusque Middenheim
23	9 Vorgeheim	Ils arrivent à Middenheim
24-26	10-12 Vorgeheim	Ils commencent leurs investigations à Middenheim.
27-34	13-20 Vorgeheim	Le Carnaval se déroule. A la fin du Carnaval, les PJ sont emprisonnées.



AIDE POUR LE MJ

Préparation

Le Pouvoir derrière le Trône est une aventure vaste et complexe. Il est fortement conseillé au MJ de se préparer extensivement avant de la lancer. Le MJ devrait avoir une compréhension très claire de l'intrigue, de la structure narrative et des rôles des PNJ. Il est aussi recommandé de préparer à l'avance plusieurs évènements et rencontres.

Connecter l'aventure

Le MJ peut souhaiter remplir le hiatus entre la fin de *Mort sur le Reik* et le début de *Pouvoir derrière le Trône*. *Les Raisins de la Colère* et *Carrion up the Reik* peuvent être utilisés bien que de l'avis de l'auteur de cet ouvrage, ils ne soient pas totalement adaptés (voir problème ci-dessus) Des idées alternatives sont proposées dans *En chemin* (voir matériel supplémentaire ci-dessous)

Débuter l'aventure

Comme déjà indiqué dans Problème ci-dessus, le MJ doit créer des évènements additionnels pour diriger l'attention des PJ vers les taxes.

Une option est de lier Gotthard von Wittgenstein à l'intrigue sur les taxes. Cette approche est prise dans *En chemin – évènement 5 : les Réfugiés* et *Le Joueur de Flute* (voir matériel supplémentaire ci-dessous).

Une autre approche et de créer des évènements supplémentaires pour alimenter la suspicion des PJ sur les taxes. Des exemples sont fournis dans *Mordre à l'hameçon* (Matériel supplémentaire)

Fils de campagne supplémentaires

Le MJ peut choisir de développer les intrigues négligées de Kastor Lieberung et Gotthard von Wittgenstein. Des suggestions peuvent être trouvée dans Matériel supplémentaire ci-dessous. *Bienvenue à la Maison* traite de l'intrigue de Kastor Lieberung. *Le Joueur de Flute* concerne Gotthard von Wittgenstein.

Il est important cependant de ne pas surcharger les joueurs. *Bienvenue à la maison* et *Le Joueur de Flute* sont délibérément simples pour cette raison.

Le Carnaval

Il est suggéré au MJ de donner aux aventuriers des documents présentant les événements du Carnaval. Voir ci-dessous dans *Matériel Supplémentaire*.

Voici quels sont les événements qui doivent être considérés comme les plus importants. En général les événements impliquant les PNJ listés comme critiques devraient être la priorité du MJ. Il s'agit notamment de :

1. **Défi au Champion du Graf.** Une excellente opportunité de rencontrer Dieter Schmiedehammer, Kirsten Jung, Rallane Lafarel, Petra Liebkosen et Ar-Ulric. Cela peut séduire des PJ avec une orientation martiale qui peuvent autrement être réticent à socialiser.
2. **Le tournoi d'archerie.** Une excellente opportunité de rencontrer Allavandrel Fanmaris, Rallane Lafarel, Dieter Schmiedehammer, Kirsten Jung et Petra Liebkosen. Une fois encore, cela séduira les personnages martiaux.
3. **Le Festival des Bières Fines.** Un environnement relativement calme où socialiser avec Allavandrel Fanmaris, Rallane Lafarel, Dieter Schmiedehammer, Kirsten Jung, Petra Liebkosen et Luigi Pavarotti, surtout après le Défi au Champion ou le Tournoi d'Archerie.
4. **La Réception en Plein Air** – meilleure opportunité de rencontrer un grand nombre de PNJ, si les PJ arrivent à obtenir une invitation.
5. **Spectacle des Cracheurs de Feu** – Une opportunité rare de rencontrer Hildegarde Zimmerlich (voir p 71).

Préparer d'autres événements mineurs de la foire peut aussi aider à l'immersion et au roleplay - *Tous les plaisirs de la foire* dans *Matériel Supplémentaire*, décrit de tels événements.



PNJ

Comme déjà annoncé, c'est une aventure complexe qui demande beaucoup aux PJ comme au MJ. Les conseils suivant sur l'utilisation des PNJ peut aider à gérer l'aventure

Les PJ peuvent rencontrer des difficultés à garder une trace du grand nombre de PNJ dans *Pouvoir derrière le Trône*. Aussi on suggère au MJ d'imprimer des illustrations des PNJ et de les épingler à l'écran du maître lorsque les PNJ sont présents. Le MJ devrait planifier soigneusement les premières prises de contact avec les PNJ clé. Les éléments déclencheurs listés dans la section *Structure* suggèrent une série de rencontres appropriées.

La liste suivante suggère l'ordre de rencontre avec les PNJ pouvant être considérés comme essentiels au déroulement de l'aventure. Le MJ peut s'en servir comme d'un cadre autour duquel construire le récit.

1. **Kirsten Jung** devrait être introduite très tôt dans l'aventure (avant le début du Carnaval). Elle-même est sans importance pour l'intrigue mais elle peut servir de lien avec un grand nombre de PNJ, notamment Dieter Schmiedehammer et Petra Liebkosen. Pour des suggestions sur la façon de procéder, voir *Les raisins de la Colère* ou *En Chemin, événement 2 Les sœurs* (Matériel supplémentaire)
2. **Dieter Schmiedehammer** devrait être introduit durant ou peu après la rencontre avec Kirsten Jung. Cela plonge les PJ dans l'intrigue de l'hypnose (fil I)
3. Dieter Schmiedehammer peut servir d'introduction auprès de **Rallane Lafarel**. Les aventuriers peuvent les rencontrer ensemble dans une taverne un soir où à une attraction du Carnaval. Rallane Lafarell permet aux PJ d'avancer dans les intrigues I et II ci-dessus. Il peut aussi introduire les PJ auprès d'autres personnes de la cour.
4. Rencontrer **Luigi Pavarotti** n'est pas essentiel mais il est un personnage haut en couleur et peut être utile à résoudre l'intrigue I et initier l'intrigue II. Il peut être trouvé facilement dans une des tavernes de Middenheim ou à une attraction du Carnaval.
5. **Petra Liebkosen** peut être introduite via Kirsten Jung. Elle est une figure extrêmement importante puisqu'elle fait la connexion entre les intrigues II et III.
6. Rencontrer **Josef Sparsam** ou **Hildegarde Zimmerlich** peut faire progresser l'intrigue III (p 71)
7. Une rencontre avec **Josef Gropius** (p 82) est essentielle pour résoudre l'intrigue III et débiter le climax

Matrice des relations inter PNJ

La matrice suivante résume les relations entre PNJ. Chaque cellule résume l'attitude du PNJ de la colonne de gauche vis-à-vis du PNJ dans la ligne supérieure. Les notes en dessous ajoutent des détails supplémentaires.

Table 8 : Résumé des relations des PNJ de Pouvoir derrière le Trône

	Josef Sparsam	Dieter Schmiedehammer	Rallane Lafarel	Katarina Todbringer	Hildegard Zimmerlich	Ulrich Schutzmann	Johann Schwermutt	Maximilian von Genscher	Albrecht Helseher	Janna Eberhauer	Ar-Ulric	Emmanuelle Schlagen	Kirsten Jung	Petra Liebkosen	Natassia Sinnlich	Siegfried Prunkvoll	Allavandrel Fanmaris	Gotthard Goebbels	Luigi Pavarotti	Reiner Ehrlich	Joachim Hoflich	Karl-Heinz Wasmeier
Josef Sparsam		N	N	M	TM	N	N	N	M ¹	M ¹	M	TM	M	M	B	N	B	B	TM	B	B	B ¹⁷
Dieter Schmiedehammer	N		TB	B	B	N	N	N	N	N	B	N	TB ²	TB	TB	N	TB	M ³	N	N	N	N ¹⁷
Rallane Lafarel	N	TB		TB	M	N	N	N	N	B	B ⁴	TB	TB	B	M	M	TB	N	B	N	N	N
Katarina Todbringer	N	N	TB		TB	N	N	N	N	N	B	TM	TM	TM	TM	M	B	N	B ⁵	N	N	N
Hildegard Zimmerlich	TM	B	N	TB		N	N	N	N	N	M	TM	TM	TM	TM	B	N	N	TM	N	N	N
Ulrich Schutzmann	N	B	N	N	N		TB	TB	B	N	N	N ⁶	N	N	N	M	B	N	N	N ⁸	N	N
Johann Schwermutt	N	B	N	N	N	TB		TB	B	B	N	N	N	N	N	M	B	N	N	N ⁸	N	N
Maximilian von Genscher	N	B	N	N	N	TB	TB		B	N	N	N	N	N ⁷	N	M	B	M	N	N ⁸	N	N
Albrecht Helseher	TM ¹	N	N	N	N	N	N	N		TB	N	N	N	N	N	M	N	N	N	M ⁹	M ⁹	B
Janna Eberhauer	TM ¹	N	B	N	N	N	N	N	TB		N	N	N	B	N	M	B	N	N	M ⁹	M ⁹	B
Ar-Ulric	M	N	B	B	M	N	N	N	N	N		TB ¹⁰	M	M ¹¹	M	N	N	M ¹²	M	B	N	N ¹⁷
Emmanuelle Schlagen	TM	N	TB	M	TM	N ⁶	N	N	N	N	TB ¹⁰		B	B	M	M	TB ¹³	TM ¹⁴	TM	N	N	N ¹⁷
Kirsten Jung	N	TB ²	B	M	TM	N	N	N	N	N	N	B		B	M	B	B	N	M	N	N	N
Petra Liebkosen	B ¹	B	B	M	TM	B	B	B ⁷	N	B	N ¹¹	B	B		N	M	B	M	N ¹⁵	N	N	N
Natassia Sinnlich	N	M	M	M	TM	M	M	M	N	N	M	M	M	M		TM	M	TM	TM ¹⁵	N	N	N
Siegfried Prunkvoll	B	TB	M	B	B	TB	TB	TB	M	M	N	B	B	B	B		TM	N	N	N	N	N
Allavandrel Fanmaris	B	TB	TB	B	N	N	N	N	N	N	N	B	B	B	M	TM		M	N	N	N	N
Gotthard Goebbels	B	M ³	N	N	N	N	N	N	N	N	M	TM ¹⁴	N	N	M	N	N		N	B	B	B
Luigi Pavarotti	N ¹⁶	N	B	TM	N	N	N	N	N	B	N	N	B	B ¹⁵	B ¹⁵	N	B	N		N	N	N
Reiner Ehrlich	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	M			B	B ¹⁷
Joachim Hoflich	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	B	M	B		B
Karl-Heinz Wasmeier	B ¹⁷	N ¹⁷	N	N	N	N	N	N	N	N	N ¹⁷	N ¹⁷	N	N	N	N	N	B	M	B ¹⁷	B	

Clé

B	Bonnes relations.
TB	Très bonnes relations.
N	Neutre ou pas de relations
M	Mauvaise relation.
TM	Très mauvaises relations.

Notes

- 1 - Josef Sparsam a fait des avances à Janna Eberhauer et Petra Liebkosen. Il a oublié la dernière mais Petra Liebkosen espère pouvoir en tirer profit.
- 2 - Dieter Schmiedehammer et Kirsten Jung sont fiancés.
- 3 - Dieter Schmiedehammer a été escroqué par Gotthard Goebbels et pense qu'il est corrompu.
- 4 - Rallane Lafarel est publiquement favorable à Ar-Ulric mais suspecte et désapprouve sa liaison.
- 5 - Katarina Todbringer désapprouve la personnalité de Pavarotti mais le tolère car il soigne efficacement Stefan Todbringer.
- 6 - Ulrich Schutzmann a eu une liaison avec Emmanuelle Schlagen.
- 7 - A l'insu de Maximilian von Genscher, son fils a une liaison avec Petra Liebkosen.
- 8 - Les Maréchaux de Midden savent que Reiner Ehrlich souffre de dépression.
- 9 - Les sorciers pensent que Reiner Ehrlich et Joachim Hoflich ont voté pour la taxe sur les parchemins.
- 10 - Ar-Ulric et Emmanuelle Schlagen ont une liaison.
- 11 - Petra Liebkosen sait que Ar-Ulric a une liaison. Ar-Ulric suspecte qu'elle sait.
- 12 - Ar-Ulric suspecte Gotthard Goebbels d'être impliqué dans le chantage.
- 13 - Allavandrel Fanmaris et Emmanuelle Schlagen ont des relations intimes occasionnelles.
- 14 - Gotthard Goebbels a tenté d'acheter les faveurs d'Emmanuelle Schlagen il y a quelques années.
- 15 - Luigi Pavarotti a eu une liaison avec Petra Liebkosen et Natassia Sinnlich.
- 16 - Luigi Pavarotti suspecte Josef Sparsam de se droguer
- 17 - Josef Sparsam, Dieter Schmiedehammer, Ar-Ulric, Emmanuelle Schlagen, Reiner Ehrlich et Joachim Hoflich sont contrôlés par Wasmeier.

Index

L'index suivant fait le catalogue des références dans *Pouvoir derrière le Trône* et *Middenheim la Cité du Loup Blanc*. Seuls les personnages mentionnés dans *Pouvoir derrière le Trône* sont indexés. Les PNJ libellés * sont essentiels à l'aventure de *Pouvoir derrière le Trône*. Ceux marqués † sont essentiels à la campagne dans son ensemble.

		<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
Cartes	Ville, secteurs	Documents	poster
	Egouts		p 63
Lieux			
	Par Secteurs		
	<i>Le Secteur du Palais</i>		
	1 Middenpalaz	p 24, 85, 86	p 28
	2 Königsgarten		p 28
	3 Kriegenplatz	p 25-26	p 28
	N1 Résidence d'Ulrich Schutzmann	p 6	
	N2 Résidence de Johann Schwermutt	p 6	
	N3 Résidence de Maximillian von Genscher	p 6	
	<i>Le Grand Parc</i>	p 22	
	4 Bernabau Stadium	p 22-24	p 29-30
	5 Bateau-Théâtre		p 24, 30-31
	<i>Le Secteur Grafsmund-Nordgarten</i>		
	6 Le Bon Espoir		p 24 31
	7 Le Repos du Graf		p 24, 32
	8 l'Oie des Moissons		p 26, 32-33
	N4 Résidence de Reiner Ehrlich	p 7	
	N5 Résidence de Karl-Heinz Wasmeier	p 7, 88-92	
	<i>Ulricsmund District</i>		
	9 Mémorial de la Peste Noire		p 34
	10 Temple d'Ulric	p 30-31	p 11, 34
	11 Temple de Verena		p 11, 35
	12 Guilde des Médecins	p 73	p 17, 35-36
	13 Komission pour les Intérets des Elfes, Nains et Halfelings	p 29	p 10, 16, 35
	14 Begierbaden		p 35
	N6 Résidence de Janna Eberhauer	p 7	
	- Orfèvre Rogni		p 74
	<i>Le Secteur Altmarkt-Altquartier</i>		
	15 Honorable Guilde des Législateurs	p 28	p 17, 37-38
	16 La Dernière Goutte		p 26, 38
	17 Abattoir de Fleischer		p 37
	18 L'Atre Flamboyant		p 37
	N7 la Fosse	p 78-79	
	<i>Le Secteur Ostwald - Porte Sud</i>		
	19 Le Rat Noyé		p 24, 38
	20 Chez Pfandleiher		p 38
	21 Hospice des Manouvriers		p 38-39
	22 Les Bières du Dragon		p 39
	N8 Repaire de Brunhilde Klaglich	p 7, 80-83	
	<i>Le Secteur Neumarkt-Osttor</i>		
	23 Collège Royal de Musique	p 24, 86	p 40-41
	24 La Lune Chantante		p 24, 41-42
	25 la Chute du Templier		p 24, 42

	<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
26	Komission pour la Santé, l'Education et le Bien-Etre	p 17, 42
27	Diligences de la Tour de Roc	p 42
N9	Résidence de Allavandrel Fanmaris	p 7
-	Armurerie de Hans Rustung	p 71-72
-	Maroquinerie de Dunno Greendale	p 75
-	Scriptorium Bleistift	p 77
<i>Secteur de Freiburg</i>		
28	Temple de Sigmar	p 31
29	l'Erudit	p 11, 13, 43-44
30	La Lune Rouge	p 24, 43
31	Gilde des Sorciers et des Alchimistes	p 24, 43-44
32	Collège de Théologie	p 17, 44
-	Emporium Alchimique Stiefels	p 44
-	Imprimerie Drucker	p 75
-	Antiquité Neugierde	p 75
-	Kupferkanne Café	p 76
<i>Le Secteur de la Venelle</i>		
33	Chapelle de Grungni	p 76
34	Gilde des Maçons et Architectes	p 11, 45, 62
35	Komission pour les Travaux Publiques	p 45
36	Guildes des Engingneurs Nains	p 17,45
37	Compagnie de Roulage Windhund	p 45-46, 64
-	Mórrspark	p 46, 59-60, 82
-	Grunpark	p 47
38	Temple de Shallya	p 47
39	Temple de Myrmidia	p 11-13, 47
40	Oratoire de Mórr	p 11, 47
41	l'Ane Rieur	p 11, 13, 47-48
<i>Le Secteur Geldmund-Kaufseit-Brotkopfs</i>		
42	la Complainte du Ciel	p 26, 48
43	les Armes du Templier	p 26, 49
44	l'Homme de Guerre	p 16-18
45	Gilde des Marchants	p 26, 49-50
46	Komission pour le Commerce, les Métiers et les Impots	p 18, 50
47	les Ecuries de Staller	p 29
48	Diligences du Loup Courrant	p 29
N10	Résidence de Gotthard Goebbels	p 17, 50
<i>Hors Secteur</i>		
A	Portes de la Cité	p 51
B	Terminus du Télésiège	p 51
<i>Secteur non spécifié</i>		
-	Candelon Klaus Kerzer	p 82-83
-	l'Ile de Pierre	p 74
-	La Tête de Porc	p 24
-	le Halfeling Affamé	p 24
-	l'Enclume	p 24
-	le Rouet	p 24
-	Le Voyageur	p 24
-	la Maison du Régent	p 24

Par Catégorie		<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
Entrées			
A	Portes de la Cité		p 26
B	Terminus du Télésiège		p 26
Kommissions gouvernementales			
13	Komission pour les Intérêts des Elfes, Nains et Halfelings	p 29	p 10, 16, 35
26	Komission pour la Santé, l'Education et le Bien-Être		p 17, 42
35	Komission pour les Travaux Publiques		p 17,45
46	Komission pour le Commerce, les Métiers et les Impots	p 29	p 17, 50
Guildes			
12	Guilde des Médecins	p 73	p 17, 35-36
15	Honorable Guilde des Législateurs	p 28	p 17, 37-38
31	Guilde des Sorciers et des Alchimistes	p 29	p 17, 44
34	Guilde des Maçons et Architectes		p 45
36	Guildes des Engingneurs Nains	p 29	p 45-46, 64
45	Guilde des Marchants	p 29	p 18, 50
Temples			
10	Temple d'Ulric	p 30-31	p 11, 34
11	Temple de Verena		p 11, 35
28	Temple de Sigmar	p 31	p 11, 13, 43-44
33	Chapelle de Grungni		p 11, 45, 62
38	Temple de Shallya	p 30, 73	p 11-13, 47
39	Temple de Myrmidia		p 11, 47
40	Oratoire de Mórr		p 11, 13, 47-48
Auberges, excellentes			
6	Le Bon Espoir		p 24 31
7	Le Repos du Graf		p 24, 32
29	l'Erudit		p 24, 43
Auberges, bon-moyen			
43	les Armes du Templier	p 16-18	p 49
-	l'Île de Pierre		p 24
-	La Tête de Porc		p 24
-	le Halfeling Affamé		p 24
-	l'Enclume		p 24
-	le Rouet		p 24
Auberges, mauvaise			
16	La Dernière Goutte		p 26, 38
19	Le Rat Noyé		p 24, 38
N7	la Fosse	p 78-79	
-	Le Voyageur		p 24
-	la Maison du Régent		p 24
Ecuries			
47	les Ecuries de Staller		p 51
Restaurants, Bars, Cabarets			
5	Bateau-Théâtre		p 24, 30-31
8	l'Oie des Moissons		p 26, 32-33
18	L'Atre Flamboyant		p 37
24	La Lune Chantante		p 24, 41-42
25	la Chute du Templier		p 24, 42
30	La Lune Rouge		p 24, 43-44

	<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
41	l'Ane Rieur	p 26, 48
42	la Complainte du Ciel	p 26, 49
44	l'Homme de Guerre	p 26, 49-50
Café		
-	Kupferkanne Café	p 76
Lieux de plaisir		
4	Bernabau Stadium	p 22-24
14	Begierbaden	p 29-30
23	Collège Royal de Musique	p 35
		p 40-41
Landmarks		
2	Konigsgarten	p 24, 84, 86
3	Kriegenplatz	p 28
9	Mémorial de la Peste Noire	p 25-26
-	Le Grand Parc	p 28
-	Mórrspark	p 34
-	Grunpark	p 22
		p 47
		p 47
Magasin et Services		
17	Abattoir de Fleischer	p 47
20	Chez Pfandleiher	p 37
22	Les Bières du Dragon	p 38
-	Orfèvre Rogni	p 39
-	Armurerie de Hans Rustung	p 74
-	Maroquinerie de Dunno Greendale	p 75
-	Scriptorium Bleistift	p 77
-	Emporium Alchimique Stiefels	p 75
-	Imprimerie Drucker	p 75
-	Antiquité Neugierde	p 75
-	Candelon Klaus Kerzer	p 76
		p 74
Transport		
27	Diligences de la Tour de Roc	p 42
37	Compagnie de Roulage Windhund	p 46, 59-60, 82
48	Diligences du Loup Courrant	p 51
Résidences		
1	Middenpalaz	p 24, 85, 86
N1	Résidence d'Ulrich Schutzmann	p 6
N2	Résidence de Johann Schwermutt	p 6
N3	Résidence de Maximillian von Genscher	p 6
N4	Résidence de Reiner Ehrlich	p 7
N5	Résidence de Karl-Heinz Wasmeier	p 7, 88-92
N6	Résidence de Janna Eberhauer	p 7
N8	Repaire de Brunhilde Klaglich	p 7, 80-83
N9	Résidence de Allavandrel Fanmaris	p 7
N10	Résidence de Gotthard Goebbels	p 7, 64
		p 82-83
Autres		
21	Hospice des Manouvriers	p 38-39
32	Collège de Théologie	p 44
PNJ Principaux		
	Albrecht Helseher	p 49-48
	Allavandrel Fanmaris	p 86
	Ar-Ulric*	p 26, 61-62
	Dieter Schmiedehammer*	p 30, 51-53
	Emmanuelle Schlagen*	p 82
	Gotthard Goebbels†	p 25, 38-39, 73-74
		p 85
		p 54-55
		p 84
		p 4, 63-64
		p 59-61, 82-83

	<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
Hildegarde Zimmerlich*	p 44-45, 71	p 86
Janna Eberhauer	p 49-50	p 86
Joachim Hoflich*	p 68-70, 84, 86-87	p 83
Johann Schwermutt	p 25, 30, 46-48,87	p 84
Josef Sparsam*	p 36-37, 71	p 86
Karl-Heinz Wasmeier*	p 3-4, 8-9, 68-70, 84-92	p 83
Katarina Todbringer	p 42-43, 71	p 86
Kirsten Jung	p 56-55	p 83
Luigi Pavarotti	p 65-67, 71, 73, 87	p 15, 85
Maximillian von Genscher	p 25, 30, 46-48,87	p 85
Natassia Sinnlich	p 56-58	p 84
Petra Liebkosen	p 56-55	p 84
Rallane Lafarel	p 4, 26, 30, 40-41	p 83
Reiner Ehrlich*	p 30, 68-70, 84-86, 88	p 83
Siegfried Prunkvoll	p 30, 59-60, 71	p 85
Ulrich Schutzmann	p 25, 30, 46-48,87	p 84-85
Autres PNJ		
Anton Feigling, Truand	p 20-21	
Anton Hundisch, acolyte de Brunhilde Klaglich	p 81, 83	
Baron Heinrich Todbringer†	p 10	p 15
Baron Stefan Todbringer	p 10	p 15
Brunhilde Klaglich, Agent de Karl-Heinz Wasmeier*	p 80-84	
Bruno Hansgorp, Truand	p 20-21	
Bruno Kohl, Fournisseur de drogue	p 78-79	
“ Charlotte ”	voir B. Klaglich	
Clerk Hubergreiber, Fonctionnaire juriste	p 28	
Clerk Huggins, Kommission IENH	p 29	
Clerk Malondel, Kommission IENH	p 29	
Clerk Thognar, Kommission IENH	p 29	
Dagmar Mitschuldige, acolyte de Brunhilde Klaglich	p 80, 83	
“ Elise Kaltblutig ”	voir B. Klaglich	
Erina Eberhauer, Sorcier	p 76	
Franz Fassbender, Clerc d’Ulric	p 30	
“ Frau Kenner ”	Voir B. Klaglich	
Fritz Schwanger, Propriétaire de la Fosse	p 78	
Gaston, acolyte de Karl-Heinz Wasmeier	p 91	
Gilda Heinzer, Clerc d’Ulric	p 30	
Graf Boris Todbringer*†	p 10, 26, 86-7	p 10, 15
Gustav Holschtweig, Colporteur	p 20-21	
Hawk, acolyte de Karl-Heinz Wasmeier	p 91	
Hildi Holschtweig, épouse du colporteur	p 20-21	
Hugnur Brimbeard, réfugié nain	p 13	
Hultz Fleischer, acolyte de Brunhilde Klaglich	p 81, 83	
Isolde Begeggen, Grande Prêtresse de Shallya	p 31	
“ Josef ”, Voleur	p 30	
Josef Gropius, Garde du Palais	p 82	
Karl Matthaus, gamin des rues	p 21	
Konrad Alpiger, employé aux Armes du Templier	p 17	
Kurt Gruber, employé aux Armes du Templier	p 17	
Lurk, acolyte de Karl-Heinz Wasmeier	p 92	
Marie-Astrid Platini, petite amie de Bruno Kohl	p 79	

	<i>Pouvoir derrière le Trône</i>	<i>Middenheim Cité Loup Blanc</i>
Nastassia Hess, Espionne	p 72	
Otto Geschwur, employé à la Fosse	p 78	
Renata Hoeflehner, employée aux Armes du Templier	p 17	
Reya Ehrlich, nièce de Reiner Ehrlich*	p 75-76, 83, 84	
Rolfus Haffenvest, sorcier réfugié	p 13	
Selena, employée à la Fosse	p 78	
Swelt Tunger, acolyte de Karl-Heinz Wasmeier	p 91	
Tiasmara Flarett, cuisinière aux Armes du Templier	p 17	
Uli Breitner, propriétaire des Armes du Templier	p 17	
Werner Stolz, Clerc de Sigmar	p 31	
Woldo Zeggsmund, Hypnotiseur	p 73	
PNJ mineurs	p 94-96	p 52-55
Sujets		
Architecture	p 5	
Carnaval	p 11-12	
Histoire	p 11	
Divertissement de rue	p 11-12	
Déplacement dans la foule	p 12	
Faits Notoires	p 27	p 90
Districts	p 6-7	p 27-51
Palais	p 6	p 27-29
Grand Parc		p 29-31
Grafsmund-Nordgarten	p 7	p 31-33
Ulricsmund	p 7	p 33-34
Almarket-Alquartier	p 7	p 35-36
Ostwald - Porte Sud	p 7	p 38-40
Neumarkt-Osttor	p 7	p 40-42
Freiburg	p 7	p 42-44
la Venelle	p 7	p 45-46
Westor-Sudgarten	p 7	p 47-48
Geldmund-Kaufseit-Brotkopfs	p 7	p 50-51
Economie		p 68-70
Environs		p 9-10, 92-93
Guildes		p 16-17
Histoire		p 6-9
Auberges		p 23-24
Loi et Ordre	p 6	p 20-22
La Garde		p 19-20, 91
Force Militaire		p 18-20
Chevaliers Panthères		p 18
Chevaliers du Loup Blanc		p 19
Population	p 5	p 8, 10
Non-humains		p 10
Mutants		p 10
Politique	p 6	p 14-16
Influence	p 8	
Religion		
Cultes officiels	p 6	p 11-14
Cultes du Chaos		p 57-61
Taxes	p 9, 13, 28	
Temples		p 12-13
Cité souterraine		p 61-64
La Pègre	p 30	



MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

En Chemin

Ce qui suit est une série d'ébauches de rencontres pour combler le trou entre la fin de *Mort sur le Reik* et *Pouvoir derrière le Trône*. Il existe déjà deux aventures destinées à faire le lien (*Raisins de la colère – Charogne sur le Reik*) mais l'auteur de ce document estime qu'elles ne parviennent ni l'une ni l'autre à développer les thèmes et intrigues de la campagne ou qu'elles introduisent de nouveaux thèmes non résolus.

Le but de la série d'évènements suivant est de permettre le développement des thèmes de la campagne, de faire un lien avec *Pouvoir derrière le Trône* et maintenir le rythme de la narration. Ils sont délibérément courts car l'auteur pense qu'un interlude trop long à ce moment pourrait entraîner un essoufflement du rythme de la campagne.

On suppose que les aventuriers voyagent en bateau du Château Wittgenstein à Altdorf puis repartent pour Middenheim en voiture après un court séjour dans la capitale.

Evènement 1 : un Funeste Présage

Pendant que les personnages sont à Altdorf on suggère de placer une version de la rencontre prophétique présentée dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* (p 81). Cela aide à maintenir l'intrigue concernant Kastor Lieberung et créer un mauvais pressentiment avant les évènements à Middenheim.

Une version de la prophétie est donnée dans la section Documents S5

Evènement 2 : Les Sœurs

Les Raisins de la Colère introduit Ulrike et Bertha Jung, les cousines de 19 et 17 ans de Kirsten Jung.

Elles voyagent avec leur garde du corps Gunder vers Middenheim pour visiter leur cousine et voir le Carnaval.

Les sœurs permettent une introduction potentielle auprès de Kirsten Jung dès que les PJ arrivent à Middenheim. En conséquence tous devraient voyager dans la même voiture.

Au cours du voyage, les aventuriers devraient avoir l'opportunité d'impressionner favorablement les sœurs, peut-être en les protégeant lors de l'évènement 6 – *Hérésie* ou comme décrit dans *Les Raisins de la Colère*.

Evènement 3 : la traque

Afin de maintenir l'intrigue de Kastor Lieberung, la poursuite des aventuriers par la Main Pourpre ne doit pas refroidir. Les rencontres suivantes servant à cela.

On suppose que les agents de la Main Pourpre continuent à poursuivre les aventuriers. Cependant la situation s'est détériorée au point que l'objectif de la secte est désormais l'élimination de Kastor Lieberung et ses complices.



Deux agents de la Main Pourpre reprennent la piste à Altdorf. Leur objectif immédiat est d'assassiner les aventuriers. Le MJ peut choisir de faire échouer une tentative d'assassinat pendant que le groupe se trouve à Altdorf. Quand il devient évident que le sosie de Kastor Lieberung se dirige vers Middenheim, les agents reviennent sur leur plan, préviennent leurs supérieurs à Middenheim et suivent le groupe au Nord.

Sur la route de Middenheim, le MJ devrait organiser des rencontres avec les deux agents dans une veine similaire à celle de *Mort sur le Reik*. Les agents

doivent généralement être une présence périphérique sinistre et ne pas engager les aventuriers. Cependant, si le groupe échappe aux agents, les capture ou les tue, le récit n'en sera pas affecté de manière significative. S'il le souhaite, le MJ peut même permettre aux joueurs de découvrir des informations sur la véritable identité de Kastor Lieberung.

Evènement 4 : Une nuit agitée aux Trois Plumes

Cette excellente courte aventure a été publiée à l'origine dans White Dwarf 94. Elle ne faisait pas officiellement partie de la campagne, mais a été republiée dans *Repose Sans Paix* (p 24-31) avec des notes pour l'inclure dans la campagne. Dans ces notes (p 24), il est suggéré que l'aventure pourrait se dérouler sur la route de Middenheim. Il est également suggéré que la Gravine Maria-Ulrike von Liebewitz se rende à Middenheim et qu'elle soit en mesure de présenter un membre mineur de la cour du Graf Boris, tel que le Chevalier Eternel.

Les MJ peuvent, s'ils le souhaitent, utiliser *Une Nuit agitée aux Trois Plumes* à ce stade de la campagne pour animer le voyage vers Middenheim et fournir une autre introduction à la cour du Graf.

Evènement 5 : Les réfugiés

Un certain nombre de réfugiés fiscaux se dirigent vers le sud, comme décrit dans *Le Pouvoir Derrière le Trône* (p 13) et *Charogne sur le Reik* (pp x et xi). Le MJ doit s'assurer que les joueurs rencontrent certains d'entre eux afin d'introduire le thème des

taxes. Il est également suggéré au MJ d'apporter la modification suivante à la rencontre avec Hugnur Häufbart (*Le Pouvoir derrière le Trône*, p. 13). Hugnur Häufbart devrait spécifiquement accuser "Goebbels", le "chef de la Guilde des Marchands" comme étant la source des taxes. C'est, bien sûr, une spéculation non fondée mais elle conduira les joueurs vers les événements décrits dans *Le Joueur de Flute*, ci-dessous. Cela permet également d'orienter les joueurs dans la direction de l'enquête sur les taxes.

Evènement 6 : Hérésie

Le but de cette rencontre est de souligner le schisme croissant entre les cultes de Sigmar et d'Ulric.

Les PJ devraient rencontrer un clerc de Sigmar attaqué par des adeptes d'Ulric. Le MJ peut même choisir d'utiliser les Fils d'Ulric comme assaillants (voir *Charogne sur le Reik*, pp xi-xiii, et *Empire en Guerre*, p 33 et passim), bien que cela ne soit pas nécessaire.

Si les aventuriers sauvent le prêtre, il leur fournira des détails récents sur les tensions entre les cultes. Les sœurs Jung peuvent également être impressionnées par leur héroïsme et inviter les PJ à leur rendre visite à Middenheim, créant ainsi l'opportunité de rencontrer Kirsten Jung et Dieter Schmiedehammer.

Résumé

La chronologie suivante résume la manière dont ces événements peuvent être reliés entre eux.



Jour	Date	Evènements
1-7	21-27 Sommerzeit	Les aventuriers descendent la rivière vers Altdorf
8-11	28-31 Sommerzeit	<i>En Chemin, Event 1 : un présage funeste</i> Ils se reposent à Altdorf et reçoivent un mauvais présage
12	32 Sommerzeit	<i>En chemin – évènement 2 – les sœurs</i> Les aventuriers quittent Altdorf pour Middenheim à bord d'une diligence. Ils sont accompagnés par Ulrike Jung, Bertha Jung et leur garde Gunder. Le groupe passe la nuit à l'auberge-relais des Sept Lances (voir <i>l'Ennemi Intérieur</i> p 46 et la carte du Reikland.

Jour	Date	Evènements
13	33 Sommerzeit	Voyage en voiture.
14	Sonnstill	<i>En chemin – Evènement 3 Rendez-vous</i> Le voyage continue. Rencontre avec les agents de la Main Pourpre.
15	1 Vorgeheim	Le voyage continue
16	2 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 3 : Rendez-vous</i> Le voyage continue - Rencontre avec les agents de la Main Pourpre.
17	3 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 4 : Nuit agitée aux Trois Plumes.</i> Le voyage continue – Les Aventuriers passent une nuit mouvementée à l'auberge des Trois Plumes.
18	4 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 5 : Les Réfugiés</i> Le voyage continue - Ils rencontrent le réfugié Hugnur Häufbart.
19	5 Vorgeheim	Ils continuent leur voyage en voiture pour Middenheim.
20	6 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 6 : Hérésie</i> Le voyage continue - Ils secourent un clerc de Sigmar d'une attaque des Fils d'Ulric
21	7 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 3 – Rendez-vous - Evènement 5 : Les Réfugiés</i> Le voyage continue - Rencontre d'agents de la Main Pourpre et d'autres réfugiés fuyant les taxes.
22	8 Vorgeheim	<i>En chemin – Evènement 5 : Les Réfugiés</i> Le voyage continue – autre rencontre de réfugiés fuyant les taxes.
23	9 Vorgeheim	Arrivée à Middenheim

Bienvenue à la maison

Voici une série d'évènements qui peuvent être intégrés au *Pouvoir derrière le Trône* pour résoudre l'histoire de Kastor Lieberung.

Prévenue par les agents qui suivent les PJ depuis Altdorf, la Main Pourpre place une surveillance aux portes de Middenheim et apprend l'arrivée du groupe dans la ville. Cela déclenche une série d'évènements décisifs pour le sosie de Kastor Lieberung.

Evènement 1 : Ultimatum

Le sosie reçoit la note suivante déposée aux Armes du Templier (Voir Document D6 dans Documents) :

Bienvenue à la maison, Kastor. Nous sommes heureux que vous ayez pu vous joindre à nous.

Livrez votre contribution avant le début du carnaval ou il y aura... des conséquences !!

Evènement 2 : Un visage amical

Eventuellement une connaissance du vrai Kastor Lieberung peut confronter son sosie.

Evènement 3 : Le Rendez-vous

La Main Pourpre arrange un rendez-vous avec le sosie et tente infructueusement de le tuer, lui et ses compagnons.

Evènement 4 : Si vous voulez qu'un boulot soit bien torché...

Après la tentative ratée décrite en 3, Brunhilde Klaglich est chargée de traiter avec le sosie et tente une embuscade le soir de Festag avant de fuir. Les joueurs qui n'ont pas encore identifié le rôle qu'elle joue devrait pouvoir la suivre, déclenchant ainsi le climax de l'aventure principale comme décrite en V ci-dessus.

Le Joueur de Flute

C'est une version modifiée du scénario de *Middenheim la Cité du Loup Blanc* (p 59-60). Son objectif est de nourrir l'intrigue négligée de Gotthard von Wittgenstein. Elle est destinée à être menée en parallèle avec l'aventure principale de *Pouvoir derrière le Trône* et se dérouler pendant le Carnaval. En conséquence elle a été délibérément brève afin de ne pas distraire de l'intrigue principale.

Acte 1 : Cet insaisissable Wittgenstein

Les joueurs qui ont lu la lettre de Gotthard von Wittgenstein dans *Mort sur le Reik* (document 15) seront certainement à sa recherche dès leur arrivée. Si le MJ a lancé l'évènement 5 d'*En Chemin* ci-dessus, les joueurs peuvent aussi s'intéresser à un certain Herr Goebbels de la Guilde des Marchands. Comme expliqué dans *Pouvoir derrière le Trône* et *Middenheim la Cité du Loup Blanc*, Gotthard Goebbels et Gotthard von Wittgenstein sont une seule et même personne.



Les premières investigations des joueurs sur Goebbels vont probablement les conduire à la Guilde des Marchands et à la Commission du Commerce, des Echanges et des Impôts. Comme décrit dans *Le Pouvoir derrière le Trône* (p 29), leurs recherches risquent d'être infructueuses. Cependant, les PJ peuvent voir et reconnaître une peinture de Goebbels ornant la Guilde des Marchands.

Ils peuvent aussi tomber sur un avis public portant la signature de Goebbels. Un exemple est fourni dans le Document D7 dans les Documents, ci-dessous.

Si les PJ s'introduisent dans la guilde des marchands ou la Kommission, ils trouveront certainement des documents portant l'écriture de Goebbels. Les documents eux-mêmes devraient être inoffensifs, mais l'écriture peut être familière aux joueurs qui ont lu la lettre de Gotthard von Wittgenstein à sa sœur dans le Château Wittgenstein (*Mort sur le Reik* p 81, Document 15).

Les joueurs ingénieux peuvent aussi trouver l'adresse de Goebbels à Middenheim, mais ils devraient trouver cette piste frustrante (*Le Pouvoir derrière le Trône*, p 64 et *Middenheim la Cité du Loup Blanc*, p 82-83). S'ils parviennent à accéder à la résidence de Goebbels, ils trouveront peut-être une lettre d'un membre anonyme du culte du Sceptre de Jade. Adressée à "Mon Cher DM", elle pourrait exprimer l'enthousiasme de l'auteur pour le prochain "Festag spectaculaire, quand le vrai

Carnaval commence". Voir le document D8 dans la section Documents.

Les aventuriers devraient rapidement se méfier de Goebbels. Son lien supposé avec les impôts devrait inciter les PJ à enquêter davantage et les conduire à l'intrigue principale de *Pouvoir derrière le Trône*.

Il est cependant important que les joueurs ne se laissent pas trop distraire par la traque de Goebbels. Les aventuriers peuvent l'apercevoir brièvement, ce qui pourrait leur permettre de l'identifier comme Gotthard von Wittgenstein, s'ils ont vu les images dans le Château Wittgenstein (*Mort sur le Reik*, p 78). Cependant, il est important qu'il s'éclipse et, si nécessaire, qu'il fasse ensuite profil bas, afin que les joueurs ne le poursuivent pas davantage. Le MJ doit s'assurer qu'il reste insaisissable jusqu'à la dernière soirée du carnaval.

Acte 2 : Pluie sur la Parade

Le reste de l'aventure doit se dérouler comme décrit dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* (p 60). Cependant, le défilé qui constitue le point culminant de l'aventure ne doit pas avoir lieu la veille des Lunes Jumelles, mais le dernier soir du Carnaval (comme décrit dans la Chronologie, ci-dessus), juste avant le point culminant de l'aventure principale. Les aventuriers qui ont identifié Gotthard von Wittgenstein auront l'occasion de l'affronter lors du rituel final. Ils pourront même avoir l'impression d'avoir traité la racine du mal. Cependant, lors du véritable final, ils apprendront bientôt le contraire....

Mordre à l'hameçon

Comme déjà remarqué dans *Problèmes, Le Pouvoir derrière le Trône* ne fournit pas d'incitations adéquates pour enquêter sur les nouvelles taxes. Les événements ci-dessous sont destinés à aider à rectifier ce problème.

Evènement 1 : l'invitation à dîner

Si les aventuriers ont impressionné les sœurs Jung durant leur voyage vers Middenheim (voir *En Chemin – Les sœurs et Hérésie*) ils seront récompensés par une invitation à dîner avec les sœurs, leur cousine Kirsten Jung et son fiancé Dieter Schmiedehammer. C'est l'occasion de présenter le sujet des taxes et d'encourager la défiance des aventuriers à leur égard.

Evènement 2 : Titiller les Elfes

Un groupe de nains bruyants et indisciplinés perturbe un évènement du Carnaval auquel participe Rallane Lafarel en scandant des slogans et en lançant des injures.

- *Taxe les Elfes, pas les Nains !* ”
- *Qu'est-ce que les Elfes ont jamais fait pour nous ?* ”
- *Des monstres aux oreilles pointues !* ”

Après un court moment, un groupe de gardes ou de Chevaliers Panthères se déplace pour arrêter ou disperser les agitateurs. À ce moment-là, les Nains se dispersent dans la foule et les rues environnantes.

Plus tard, ils se réunissent à nouveau ailleurs dans la ville et accrochent dans la rue une effigie grossière de Rallane Lafarel, qu'ils accusent d'être responsable des taxes.

Evènement 3 : le prospectus

Les PJs tombent sur un prospectus ou une affiche incendiaire, comme celui-ci

COMBATTEZ LES TAXES !

Une fois de plus, Boris le bouffi et ses acolytes se gavent à nos dépens.

Maintenant, il attend de nos prêtres et de nos temples qu'ils financent sa licence et ses extravagances avec ses nouveaux impôts.

Même les dieux ne sont pas à l'abri de ses mains rapaces !

Pendant ce temps, le cupide Goebbels et ses amis marchands ne paient pas un sou.

C'EST LE MOMENT DE PRENDRE POSITION !

SOULEVEZ-VOUS CONTRE L'INIQUITÉ !

COMBATTEZ LES TAXES !

Ce prospectus a été produit par les Nouveaux Millennialistes*, un groupe révolutionnaire décrit dans *White Dwarf 96* et *Apocrypha 2 : Chants of Darkness* (p 40-43).

Une copie du prospectus est fournie dans la section Documents à distribuer sous le numéro S9. Les documents S10 et 11 sont des exemples d'autres prospectus des Nouveaux Millennialistes.



Evènement 4 : le Démagogue

En passant dans les rues de Middenheim, les PJ rencontrent un démagogue qui prononce un discours enflammé devant une petite foule. Le démagogue est Knut Lebendigenstein, également connu sous le nom de “Knut Le Rouge”, car il a l'habitude de porter un bonnet rouge. Il s'insurge contre les taxes, avec l'approbation générale de son public.

Le MJ peut utiliser le discours de Lebendigenstein pour inciter les PJ et leur transmettre des informations. Par exemple, la rhétorique de Lebendigenstein peut souligner que les taxes visent les groupes qui ont historiquement joué un rôle important dans la défense de la ville et qu'elles rendent Middenheim plus vulnérable aux attaques.

Le MJ peut organiser des variantes de cet évènement tout au long du Carnaval. Petit à petit, Lebendigenstein se constitue une bande de partisans, qui se font appeler les Bonnets Rouges et copient le couvre-chef de leur chef. On les verra de plus en plus souvent protester contre les taxes et prôner un changement politique.

Evènement 5 : Sanctuaire

A l'extérieur d'un immeuble délabré, les aventuriers sont accostés par une prêtresse de Shallya et une foule à l'air abattu. Certains d'entre eux tiennent des pancartes en bois sur lesquelles on peut lire “SAUVEZ LA MAISON DES PAUVRES”.

La prêtresse est une missionnaire appelée Sœur Agnetha, qui dirige un hébergement surpeuplé pour

* NDT : Traduction approximative de New Millennialists – je n'ai pas trouvé de référence à ce groupe dans une traduction française.

les pauvres. Cependant, en raison de ses affiliations religieuses et de la présence d'un sanctuaire dans le bâtiment, les autorités de la ville l'ont jugé soumis à l'impôt sur les temples. Incapable de payer, Sœur Agnetha est confrontée à la possibilité de fermer son abri.

Les autorités vont rapidement faire marche arrière, accusant une "erreur administrative" et une "mauvaise classification".

Le MJ peut utiliser cet évènement pour mettre en évidence les taxes sans distraire indument les aventuriers.

Evènement 6 : Les Sketchs

Comme suggéré dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* (p 48), les PJ assistent à un spectacle de sketchs satiriques pendant le Carnaval. Le spectacle parodie un certain nombre de personnalités publiques et ridiculise les nouvelles taxes. Le MJ peut utiliser le spectacle pour orienter les aventuriers vers une piste d'enquête appropriée.

Par exemple, si le MJ souhaite encourager la suspicion envers Gotthard Goebbels, les aventuriers pourraient voir quelque chose comme le sketch suivant :

(Le Chancelier Sparsam est assis, les sourcils froncés dans un énorme livre de comptes. Un préposé entre).

PRÉPOSÉ : Chancelier, Herr Goebbels pour vous voir.

SPARSAM *(sans lever les yeux)* : Faites-le entrer.

(Goebbels entre, ses poches sont tellement remplies de pièces de monnaie qu'elles dégringolent en une trainée derrière lui).

GOEBBELS *(d'un air gras)* : Chancelier, quel plaisir de vous voir !

SPARSAM *(brusquement, sans lever les yeux)* : Que puis-je faire pour vous ?

GOEBBELS : Ah, oui. Eh bien, j'ai une nouvelle idée de taxe !

SPARSAM *(lève soudain les yeux, attentif)* : Continuez !

GOEBBELS : Pourquoi pas... une taxe sur l'eau! Saviez-vous que cette substance est gratuite ?

SPARSAM : Les meilleures choses de la vie sont gratuites.

GOEBBELS : Vous n'avez manifestement pas essayé mon style de vie !

SPARSAM : Non, c'est aussi mauvais que votre idée d'une taxe sur les Nains. *(pause)* Qu'est-ce que vous avez contre les pauvres Nains ?

GOEBBELS : Rien ! Les Nains pauvres sont les meilleurs ! *(pause)* Mais ils se plaignent beaucoup. Ne peuvent-ils pas payer leurs impôts avec le sourire ?

SPARSAM : Bien sûr que non ! Je ne prends que de l'or. *(perdant son intérêt et retournant à son livre de comptes)* Vous devrez trouver quelque chose de mieux.

GOEBBELS : Simple question de volonté !

SPARSAM : Nous avons déjà un impôt sur les successions et dernières volontés.

(Etc.)



Evènement 7 : Le garde

Dans un bar, les aventuriers entendent un garde décrire des évènements récents et inquiétants. Plusieurs habitants de la Porte Sud ont rapporté avoir vu une étrange créature à la peau verte, aux yeux exorbités et au visage couvert de tentacules, rôder dans les ruelles tard dans la nuit. Le gardien a trouvé une porte de "l'un des anciens tunnels des Nains" forcée. "Maintenant que les Nains sont tous partis, il n'y a plus personne pour les garder en sécurité." Il n'a pu trouver aucune trace de la créature et a refermé la porte, mais il est inquiet de savoir quelles horreurs peuvent se cacher dans la ville souterraine.

Si les aventuriers examinent l'entrée du tunnel, ils constateront qu'elle a été récemment fermée par des planches et qu'il n'y a aucune trace de la créature.

Evènement 8 : Emeute

Plus tard au cours du carnaval, divers groupes opposés aux taxes organisent une marche. Les participants comprennent une collection disparate de groupes unis par leur opposition aux taxes. Parmi eux, les Nouveaux Millénaristes, les Bonnets Rouges, d'importants contingents de Nains, de sorciers et de prêtres, ainsi que d'autres personnes motivées pour les rejoindre ou simplement emportées par les événements.

La marche commence devant le temple de Sigmar, puis se dirige vers la guilde des sorciers et des alchimistes. De là, elle tente de se diriger vers le Temple d'Ulric, mais sa route est bloquée par un contingent de Chevaliers Panthères. Cette intervention irrite un groupe de Sigmarites extrémistes qui considèrent les taxes comme un complot d'Ulric. La protestation devient alors violente et se transforme rapidement en une véritable émeute.

Evènement 9 : Engagés

Si tout le reste échoue, le MJ peut faire intervenir Nastassia Hess (*Le Pouvoir derrière le Trône*, p 72) pour engager les PJ afin d'enquêter sur les impôts. Elle recherche des enquêteurs dont les activités peuvent rester "discrètes", étant donné la sensibilité de la situation. Les aventuriers devront probablement prouver leur valeur à Hess lors d'une autre rencontre avant qu'elle ne leur confie une mission de cette importance.

Tous les plaisirs de la foire

En plus des attractions principales du Carnaval, il y a un grand nombre de spectacles de rue et de petites attractions dans la ville. Le MJ peut trouver utile de préparer quelques exemples pour nourrir le background. *Ombres sur Böghenhafen* et le blog *Song of Middenheim* (<http://middenheimcity.blogspot.co.uk/2014/05/das-karnival.html?m=1>) contiennent de nombreuses idées. Voici quelques exemples de plus :

Le charmeur de serpent. un Wastelandien chauve et nerveux le corps aussi couvert de serpent qu'il a la bouche remplie de légende des pays du Sud et de Lustrie.

Esmerta la Voyante. Une charlatane hautement expérimentée, spécialisée dans la lecture de l'avenir.

L'Oracle Zagor. Un autre diseur de bonne aventure, mais qui possède de véritables capacités de précognition. Malheureusement, c'est la première fois qu'il participe au carnaval et il a du mal à fournir le genre de spectacle que ses sponsors attendent. Il souffre du trac et a du mal à retenir son texte.

Hans en Boite. Un contorsionniste qui se faufile dans une boîte incroyablement exigüe.

The Flashing Blade. Une démonstration divertissante de l'art de l'épée d'un Bretonnien flamboyant.

Gourmandises d'Orient. Un stand de nourriture exotique tenu par Sharif al-Shami, qui vend des aliments arabes comme le kibbeh, le moutabel et le taboulé.

Quel Petit Monde ! Un spectacle grinçant où des acteurs interprètent une série de sketches basés sur les stéréotypes nationaux de chaque régions et pays du Vieux Monde.

Sigmar et Artur. Une présentation théâtrale de la légende de Sigmar et Artur (Voir *Middenheim LCDLB*) Cette version cependant se plie aux goûts locaux et présentent la défaite d'Arthur comme le résultat tragique d'une trahison.

La Merveilleuse Ménagerie du Professeur Attenberg. Cette vénérable exposition est un élément incontournable du carnaval depuis de nombreuses années, même si elle n'est plus au mieux de sa forme.

Musée Zoologique du Doktor Malthusius. Ce spectacle est tel qu'il est décrit dans *Ombres sur Böghenhafen* (p 60), et permet aux PJ de renouer avec Malthusius. Il n'a pas encore remplacé le gobelin à trois pattes et souhaite se procurer une nouvelle attraction. Il est intéressé par les rumeurs de créatures se cachant dans la ville souterraine et offrira une récompense pour la capture de quelque chose de convenable pour son spectacle.

L'étonnant Cirque de Heinrich Liebestrüdel. Le spectacle de Liebestrüdel est une variété de divertissements traditionnels, y compris des acrobates, un homme fort, une démonstration de tours de manège et un spectacle comique par un groupe de gnomes bouffons. Il se déroule toute la journée sur le terrain de rotzbal des Orientaux, dans l'Altquartier.

Le Festival des Tartes du Petit-Mootland Les boutiques et les stands du Petit-Mootland vendent toutes sortes de tartes sucrées et salées et les espaces publics accueillent des concours de fabrication, de dégustation et de lancer de tartes. Les enfants sont divertis par des adultes vêtus du costume de feutre vert et du chapeau de paille à large bord du personnage populaire de Pie Man du folklore Halfelin, qui offre traditionnellement de petites tartes sucrées aux enfants.

Jakob Händrichs Mandolin Experience. Händrichs est un mandoliniste itinérant extrêmement talentueux, qui possède une connaissance approfondie de la musique pour mandoline de l'Ancien Monde. Il a impressionné le public du Carnaval avec son spectacle éclectique de *Liederland*.

Les Frères Chucker. Malheureusement, ce spectacle populaire de lancer de Nains (dans lequel un couple d'ogres lance des acrobates nains dans les airs) ne sera pas au programme cette année. La rumeur veut que cela soit dû à l'impôt sur les Nains, mais en réalité, le groupe s'est simplement dissous en raison de "différences artistiques".

Tout savoir sur la question

Les MJ devraient réfléchir à la manière de présenter les différents événements et attractions du Carnaval aux PJ. Une option consiste à fournir aux PJ les horaires des événements de chaque jour. Une autre option consiste à fournir des documents séparés pour chaque événement. Les deux approches sont décrites ci-dessous.

Programmes quotidiens. Chaque jour du Carnaval, un programme des événements est affiché dans les endroits clés de la ville : les principaux sites du Carnaval, les portes de la ville et les parcs. Les affiches énumèrent tous les événements majeurs prévus ce jour-là. Elles sont écrites à la main dans le scriptorium de la ville (*Middenheim LCDLB*, p76-77) et constituent une démonstration de calligraphie impressionnante.

Ces dernières années une nouveauté controversée est apparue. Les imprimeries de la ville ont commencé à imprimer un grand nombre de prospectus quotidiens reproduisant les informations figurant sur les affiches calligraphiées. Ils sont en vente dans les rues pour un sou chacun. Cette initiative a été très impopulaire auprès des scribes de la ville et plusieurs vendeurs de rue ont fait l'objet d'intimidations.

La plupart des prospectus sont imprimés par l'imprimerie Druckers (*Middenheim LCDLB*, p. 73-74). D'autres imprimeurs ont cependant préparé leurs propres versions, comme l'imprimerie de Otto (*White Dwarf 96* et *Apocrypha 2 : Chants of Darkness*, p 40-43).

Des exemples de calendriers quotidiens sont donnés dans les documents D12-19 (dans Documents à distribuer, ci-dessous). Ils sont présentés par ordre chronologique. Les documents S12-18 sont des exemples de prospectus imprimés par Druckers et par l'imprimerie d'Otto. Les prospectus ne sont pas imprimés pour le Festag, car les quelques événements prévus ce jour-là sont bien connus. Le document D19 est donc un exemple de liste d'événements produite par le scriptorium.

Affiches et invitations aux événements. Pendant la semaine du carnaval, Middenheim est couverte d'affiches hyperboliques annonçant les différents événements et attractions du carnaval. Presque tous les événements sont annoncés de cette manière. Les événements qui ne sont pas annoncés sont

généralement ceux auxquels on ne peut assister que sur invitation.

Les documents DS20-39 dans les Documents, ci-dessous, détaillent les événements individuels. Ils sont présentés dans le même ordre que celui dans lequel ils apparaissent dans *Le Pouvoir derrière le Trône* (p22-26). Les documents DS20-22, DS24-32 et DS34-39 sont des affiches promouvant les principaux événements du Carnaval. Les documents DS23 et S33 sont des invitations du Chambellan du Graf pour le défilé et la Garden Party. Les documents DS40-45 sont des affiches pour plusieurs autres événements que le MJ pourrait envisager d'ajouter au carnaval (voir aussi *Tous les plaisirs de la foire*, ci-dessus).

La Piste des Papiers

Le Pouvoir derrière le Trône (p 90) fait référence à des documents en possession de Karl-Heinz Wasmeier concernant la Main Pourpre. Cependant, il précise également (p 93) qu'il est peu probable que les PJ tombent sur ces documents. Le MJ peut décider de rendre ces documents plus accessibles afin de faire avancer l'intrigue de la Main Pourpre. En particulier, les documents pourraient apporter un éclairage supplémentaire sur les activités de Kastor Lieberung. Le Document DS46 dans les Documents, ci-dessous, contient des exemples de tels documents.

A l'Ouest, Rien de Nouveau

Le Pouvoir derrière le Trône fait référence à la nouvelle selon laquelle le Blitztruppen de Baumann recrute pour une mission dans l'Ouest de Empire (News 3, p 14). Un moyen pratique pour les aventuriers de découvrir cette nouvelle est d'utiliser une affiche de recrutement. Un exemple est fourni dans le document ci-dessous (voir le document D47).

Vis ma vie d'Espion

Le Pouvoir derrière le Trône (p 72) fait référence à des notes que Nastassia Hess pourrait transmettre aux PJ afin de les aider, s'ils se retrouvent bloqués. Les documents DS48-57 dans Documents, ci-dessous, en fournissent quelques exemples.

Futurs plans de la Couronne Rouge

Comme indiqué plus haut (voir Thèmes et Arcs Narratifs dans l'Introduction), les activités de la Couronne Rouge ne sont pas abordées dans la campagne après *Mort sur le Reik*. Les MJ peuvent souhaiter insérer d'autres événements relatifs à la Couronne Rouge, comme des rumeurs et des rencontres concernant leurs tentatives de lever une armée d'Hommes-Bêtes.

Documents & Informations

DOCUMENTS

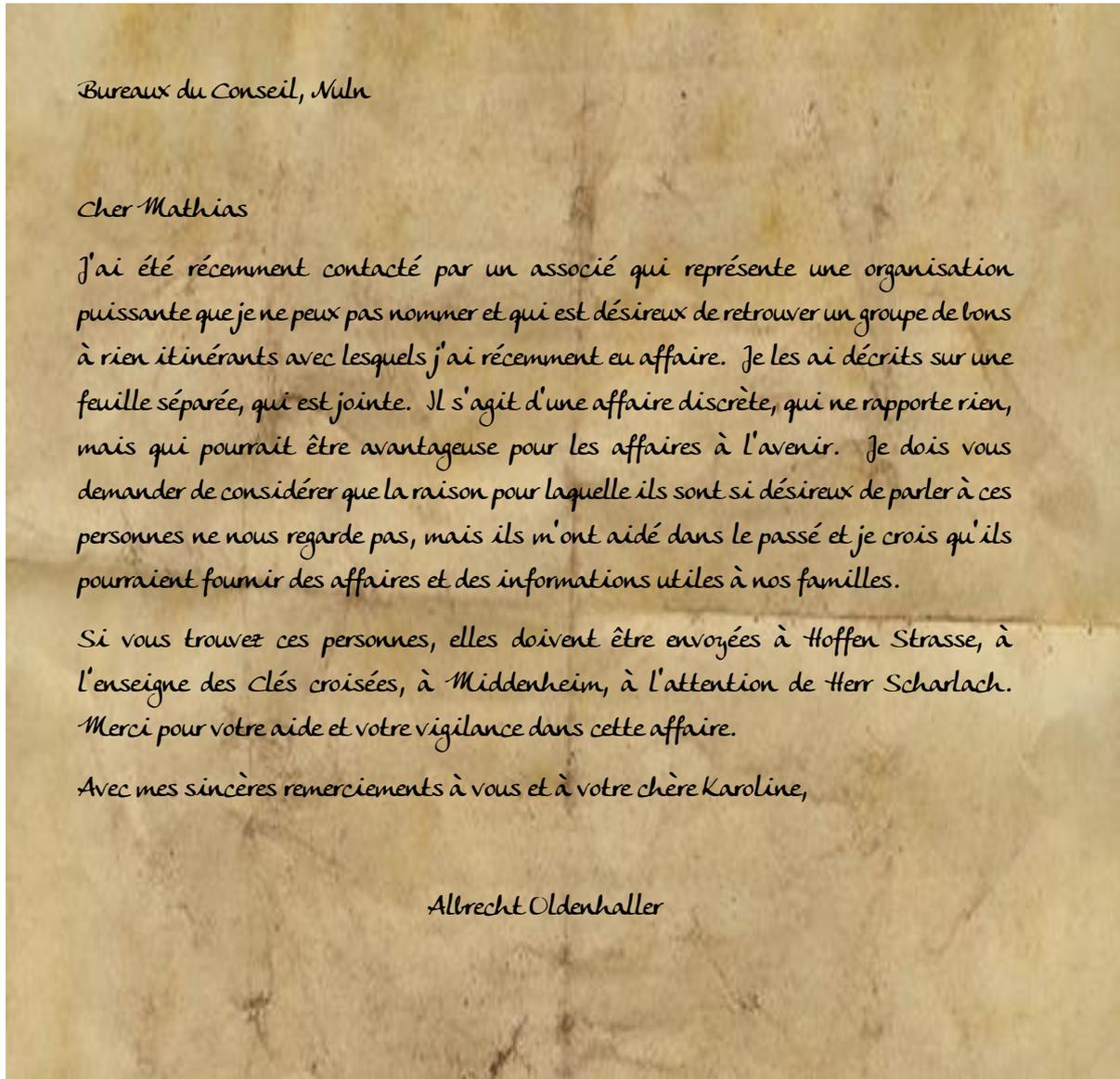
Carrion Up the Reik - Documents

herr Scharlach
hoffen Strasse, Aux Clés Croisées
Middenheim

Messieurs,

Je vous envoie les six objets qui ont été décrits il y a quelques mois par un membre de votre société à mon beau-frère Albrecht Oldenhaller de Nuln, que votre société était censée être très désireuse de récupérer, et qui sont tombés par hasard entre mes mains. Il n'y a pas de frais, mais veuillez vous souvenir du service que ma famille vous a rendu.

Avec mes salutations les plus sincères,
Mathias Blucher



Pouvoir derrière le Trône - Document 1



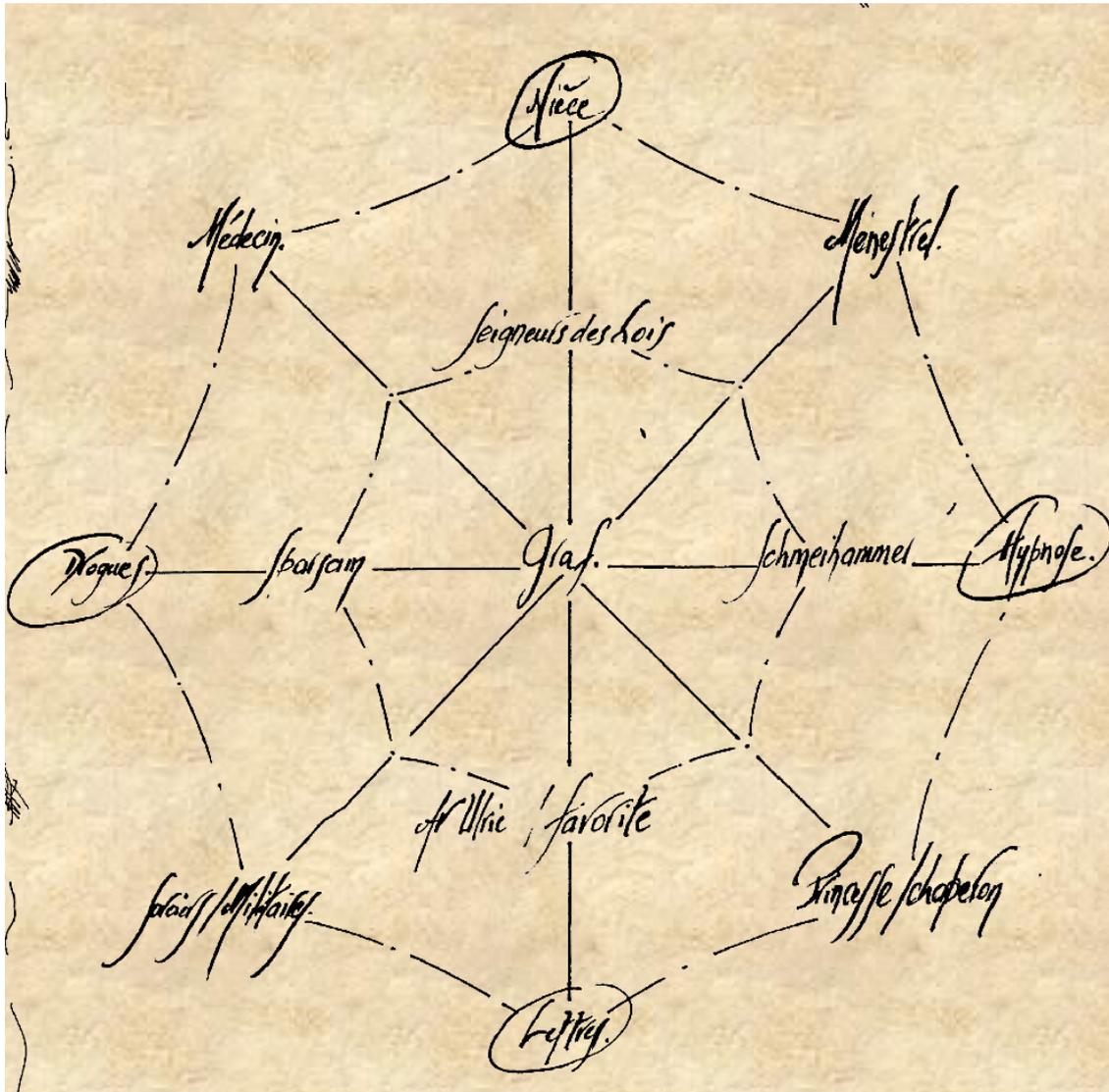
Pouvoir derrière le Trône - Document 2

*Recopie ce diagramme de ta propre main
et laisse-le en évidence près du corps de Höflich.
N'oublie pas de détruire l'original*

Pouvoir derrière le Trône - Document 3

off 12 Ottwanger Allee
off Schwartz-Mauer Weg
OSTWALD

Pouvoir derrière le Trône - Document 4



Document Supplémentaire DS5

*Je vois les Ténèbres se rassembler autour
d'une ville fortifiée. Je vois le Seigneur de
la Mort à cheval sur une grande rivière. Je
vois le Mal dissimulé derrière le siège d'un
seigneur autrefois puissant !*

*Un homme portant un faux témoignage va
parcourir l'Empire. Et quoiqu'il soit un
serviteur du Grand Mutateur, il mourra de
la main de Ses Elus, les Sans-Nom créés à
Son image. Mais un autre viendra,
semblable au premier, et pourtant différent.*

*Il reprendra le témoignage, et beaucoup le
confondront pour son porteur original.
A travers de nombreux périls, il voyagera
vers l'endroit où le Chaos attend, la cité du
loup blanc, la maison du Dieu de la Guerre,
Seigneur de l'Hiver.*

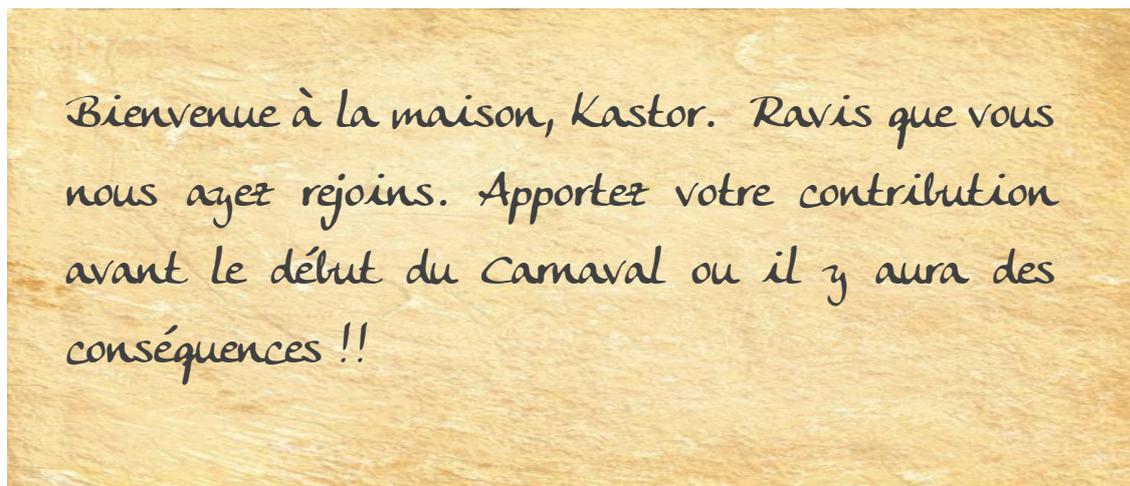
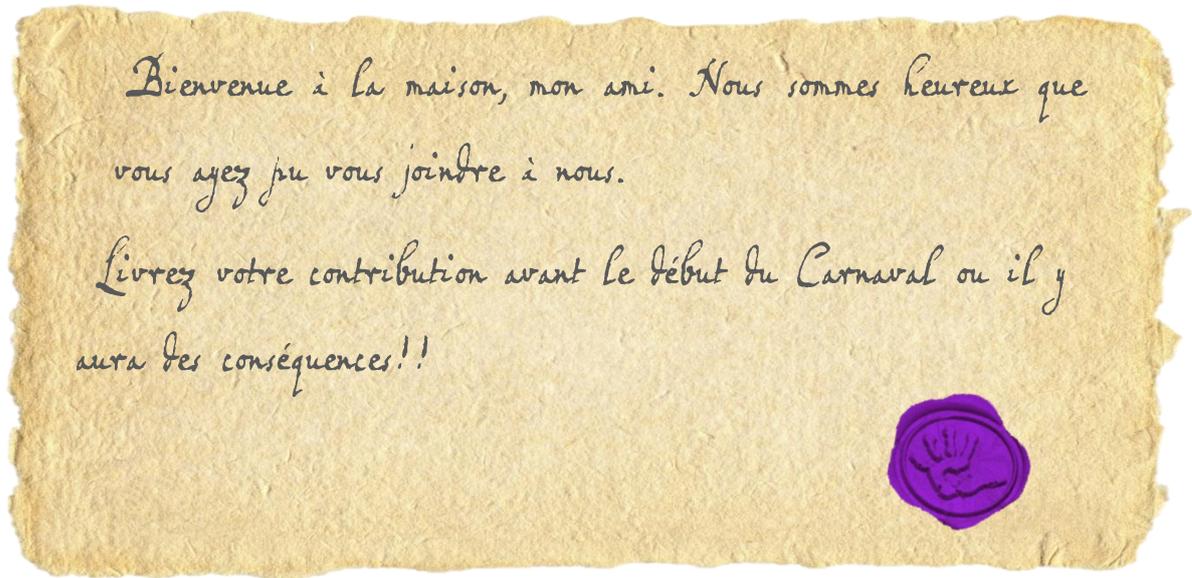
*Et en sa compagnie, il y en aura d'autres, et
le Chaos bouillonnera dans leur sillage.
Ils viendront en tant qu'étrangers, mais
même s'ils poignardent l'araignée en plein
cœur, son sang jaillissant ne fera que
déverser un plus grand danger.*

*Je vois l'Empire en flammes ! Le Rat Cornu
s'assoit sur le trône impérial ! Tout est écrit
dans le Livre des Changements. En effet, les
ennemis les plus déterminés du Chaos
deviendront ses plus grands serviteurs.*

L'Ennemi est à l'Intérieur !

Document Supplémentaire DS6

Deux versions de ce document sont fournies ci-dessous. La première doit être utilisée si l'Archi-Lumen de la Main Pourpre est supposé être une figure du culte à Middenheim. La seconde doit être utilisée si cette figure est considérée comme étant un membre du culte en dehors de Middenheim.



Document Supplémentaire DS7

Par Ordre de

La Kommission pour le Commerce, les Métiers et les Imports

Il est porté à votre connaissance que :

En vertu des Ordonnances des Guildes de Middenheim, aucun étranger ne peut s'engager dans le commerce ou pratiquer l'artisanat dans les limites de la ville, à moins d'être admis comme membre d'une des guildes de la ville.

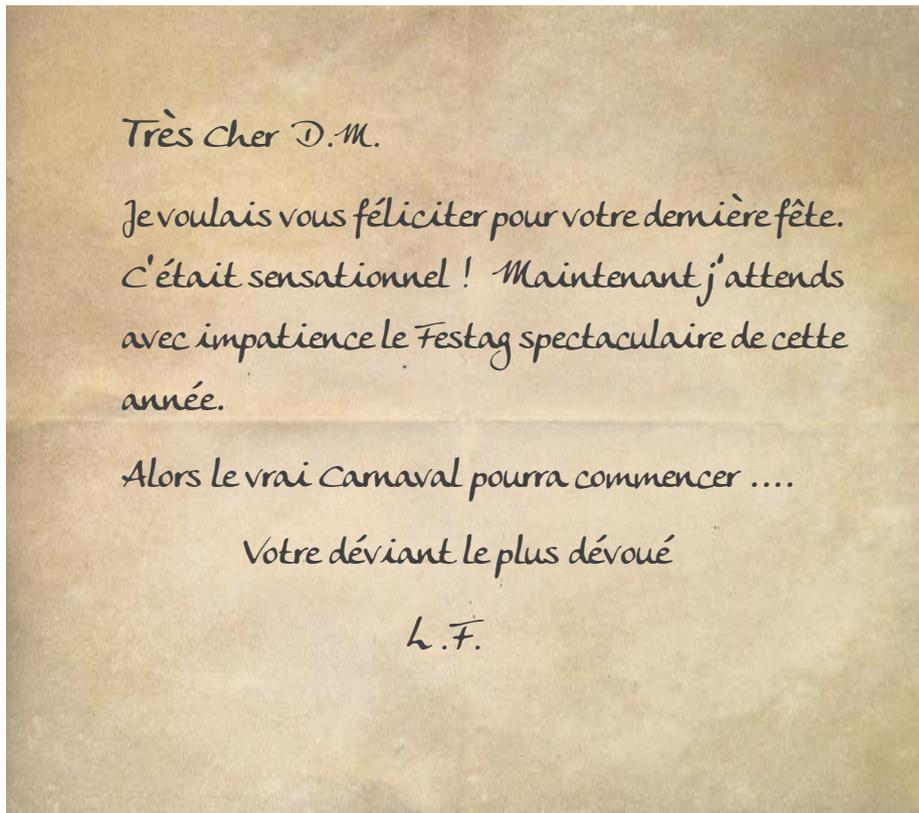
Les transgressions de ces ordonnances sont passibles de bannissement, d'emprisonnement et de confiscation de biens et d'argent.

Pendant toute la durée du Carnaval, un tribunal se réunira dans le hall de la Kommission pour le commerce, les échanges et la fiscalité pour entendre ces infractions.

Signé par le président de la kommission

Gotthard Goebels

Document Supplémentaire DS8



Document Supplémentaire DS9

COMBATTEZ LES TAXES !

Une fois de plus, Boris le Bouffi et ses acolytes se gavent à nos dépens.

Maintenant, ce bouffon attend de nos prêtres et de nos temples qu'ils financent sa licence et ses extravagances avec ses nouveaux impôts.

Même les dieux ne sont pas à l'abri de ses mains rapaces !

Pendant ce temps, le cupide Goebbels et ses amis marchands ne paient pas un sou !

C'EST LE MOMENT DE PRENDRE POSITION !

SOULEVEZ-VOUS CONTRE L'INIQUITÉ !

COMBATTEZ LES TAXES

Document Supplémentaire DS10

LES MUTANTS S'EMPARRENT DE L'EMPIRE !

La récente proclamation de notre Empereur Imbécilique

(Celui au gros Cul et au Cerveau débile)

a transformé l'Empire en une pépinière de mutants !

Les mutants vont être élevés à des postes de pouvoir

dans un effort pour rendre nos vies pires !

Montrez votre RAS-LE-BOL !

FIN DU CHAOS !

FIN DE LA TYRANNIE POLITIQUE !

LIBERTÉ POUR TOUS !

(Sauf pour les Mutants)

Document Supplémentaire DS11

**RATS & VERMINES
PROLIFERENT DANS LES EGOUTS DE LA CITÉ !
ASSEZ DE SUPPORTER !**

Forcez les riches nobles et les riches propriétaires de temples à nous libérer du fléau des rats qui surgissent quotidiennement des vils égouts de notre ville !

Pendant que les riches et les puissants se reposent en sécurité dans leurs maisons luxueuses, **NOUS**, les gens du peuple, devons souffrir de ces créatures répugnantes !

Attrapez autant de rats que vous pouvez et jetez-les par-dessus les murs de la maison !

Faites savoir à nos gouvernants ce que c'est pour leurs enfants de vivre dans la terreur de ces bêtes !

L'action directe est notre seul espoir !

**AGISSONS MAINTENANT !
JE FAIS MA PART, J'ATTRAPE UN RAT !**

Documents supplémentaires DS12-19

Voir pages suivantes.

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

WELLENTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ de la 11^{ème} heure du matin jusqu'à la 1^{ère} heure après midi

DÉFIS AU CHAMPION

Suivi par

LE TOURNOI DE TIR À L'ARC

de la 2^{ème} heure jusqu'à la 4^{ème} heure après midi

Dans le GRAND PARC

Festival de bières

finés

de midi à tard

Dans les JARDINS ROYAUX

Gymnastes elfes

de la 2^{ème} heure à la 4^{ème} heure après midi

au BERNABAU STADIUM a partir de la 4^{ème} heure après midi

COMBAT DE MINOTAURES

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Matinée des

Bardes et Poètes

à partir de la 2^{ème} heure après midi

Récitals d'Opera

à partir de la 7^{ème} heure après midi

Dans les JARDINS ROYAUX dès la 7^{ème} heure après midi, une représentation de DETLEF SIERCK

Le Songe d'Été d'un Chevalier

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

AUBENTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ de la 11^{ème} heure du matin jusqu'à la 1^{ère} heure après midi

DÉFIS AU CHAMPION

Suivi par

LE TOURNOI DE TIR À L'ARC

de la 2^{ème} heure jusqu'à la 4^{ème} heure après midi

Dans le GRAND PARC

Les Brasseurs et Avitailleurs présentent

FESTIVAL DE BIÈRES FINES

de Midi jusqu'à Tard

Dans les JARDINS ROYAU

Gymnastes Elfes

de la 2^{ème} heure à la 4^{ème} heure après midi

Ménestrels Elfes

de la 8^{ème} heure à la 10^{ème} heure après midi

au BERNABAU STADIUM a partir de la 4^{ème} heure après midi

COMBAT DE MINOTAURES

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Matinée des

Bardes et Poètes

à partir de la 2^{ème} heure après midi

“ Le Barbare de Séville ”

à partir de la 7^{ème} heure après midi

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

MARKTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ de la 11^{ème} heure du matin jusqu'à la 1^{ère} heure après midi

DÉFIS AU CHAMPION

Suivi par de la 2^{ème} heure jusqu'à la 4^{ème} heure après midi

LE TOURNOI DE TIR À L'ARC

Et de la 5^{ème} heure après midi

L'incroyable SPECTACLE d'ÉLEPHANTS de Barnumbel

Dans les JARDINS ROYAUX

Spectacle de Mimes

de la 2^{ème} heure jusqu'à la 4^{ème} heure après midi

In the GREAT PARK

Festival des Bières Fines

de la 8^{ème} heure jusqu'à la 10^{ème} heure après midi

au BERNABAU STADIUM

Les **CRACHEUR DE FEU** de Carroburg dès Midi

et **COMBAT DE MINOTAURES** à la

4^{ème} heure après midi

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Chœurs des Vallées Naines

de la 2^{ème} heure après midi

Matinée des

Bardes et Poètes

a partir de la 4^{ème} heure après midi

“ Le Barbare de Séville ”

à partir de la 7^{ème} heure après midi

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

BACKERTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ de la 11^{ème} heure du matin jusqu'à la 1^{ère} heure après midi

DÉFIS AU CHAMPION

Suivi par à la 5^{ème} heure après midi

L'incroyable SPECTACLE d'ÉLEPHANTS de Barnumbel

Au JARDINS ROYAUX

Dans le GRAND PARC

Créations Champêtres

Foire aux Chevaux

de la 2^{ème} heure jusqu'à la 4^{ème} heure après midi

de la 2^{ème} heure jusqu'à la 6^{ème} heure après midi

Au BERNABAU STADIUM

Les CRACHEUR DE FEU de Carroburg

dès Midi

Suivi par la QUART DE FINALE de **ROTZBALL**

Diligences du Loup Courant vs Diligences de la Tour de Roc

dès la 3^{ème} heure

Charretiers de Bergsburg vs Tailleurs & Tisseurs de Middenheim

from the 6th hour

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Chœurs des Vallées

“ Le Barbare

Naines

de Seville ”

a la 3^{ème} heure après midi

a la 7^{ème} heure après midi

BEZAHLTAG au CARNAVAL

Spectacle aérien LA FLECHE ROUGE

dans le Grand Parc à la 3^e Heure après Midi

ROTZBALL dans le Stade Bernabau

Orientaux vs Charpentier de Middenheim

à la 3^{ème} Heure après Midi

Ereinteurs de la Porte Sud vs Forestiers de Beeckerhoven

à la 6^{ème} Heure après Midi

ALLEZ LES 'ENDERS !

Les Carroburg
CRACHENT LE FEU

au Stade Berbabau dès midi

MENESTRELES ELFES au
Collège Royal de Musique –
3^{ème} Heure après Midi

sur le KRIEGERPLATZ :

DANCE SUR GLACE

dès la 11^{ème} Heure avant Midi

**EXPOSITION D'ART
HERLADIQUE**

dès la 5^{ème} Heure après Midi

Créations Champêtres
Dans les Jardins du Palais
à partir de la 2^{ème} Heure après midi

'Le Barbare de Seville' au
Collège Royal de Musique
7^{ème} Heure après Midi

Imprimé par IMPRIMERIES OTTO

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

KONIGSTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ de la 11^{ème} heure du matin jusqu'à la 2^{ème} heure après midi

DANCE SUR GLACE

Suivi à la 5^{ème} heure de l'après-midi par

Exposition d'Art Héraldiques

Dans le GRAND PARC

Défilé et Joutes

de la 2^{ème} heure à la 6^{ème} heure après midi

Suivi par les fameuses

Illuminations du Bassin Sombre

de la 9^{ème} heure après midi

Au BERNABAU STADIUM

Demi-Finales de ROTZBALL

Diligences du Loup Courant vs Orientaux

A la 2^{ème} heure après midi

Charretiers de Bergsburg vs Ereinteurs de la Porte Sud

A la 5^{ème} heure après midi

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Giuseppe Pastrami

*Choeurs Liturgiques des
Castrats de Luccini*

Dès la 2^{ème} heure après Midi

“ Le Barbare de Seville ”

Dès la 7^{ème} heure après Midi

- CALENDRIER DES EVENEMENTS -

ANGESTAG

- AU CARNAVAL -

Sur la KRIEGERPLATZ dès la 11th heure de la matinée

Tournois de WATER POLO

Au BERNABAU STADIUM

FINAL DE ROTZBALL

Orientaux vs Ereintures de la Porte Sud

Dès la 2^{me} heure

Au GRAND PARK

Défilé et Joutes

de la 2^{me} heure jusqu'à la 6^{me} heure après Midi

Suivi par les Fameuses

Illuminations du Bassin Sombre

de la 9^{me} heure après midi

Au COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE

Giuseppe Pastrami

Chœurs Liturgiques des

Castrats de Luccini

Dès la 2^{me} heure après Midi

“L’Anneau des Nibble

Unger Lied Part I ”

Dès la 6^{me} heure après Midi

Son Excellence



raf Boris Loobringer

presente ce festag pour votre playsir spectacles et amusements
divers en ce sept centieme et unieme

Carnaval de Middenheim:-

Dans le Grand Parc vous assisterez a joutes et apparat pour
le playsir de tous, commençant a la seconde heure apres midi
jusqu'a la sixieme heure avant minuit

La derniere representation de l'Anneau du Nibble Unger
de Sigfried Kriemhild sera donnee au College Royal de
Musique a partir de la sixieme heure apres midi.

Le Carnaval se terminera par le traditionnel Grand Final des
Illuminations du Bassin Sombre debutant
a la Minuit





Document supplémentaire DS21

FOIRE aux CHEVAUX

**QUATRE CENT PUR-SANGS PRIMÉS DE TOUTES RACES, COULEURS & CARRACTÈRES
ÉTALONS D'IMPORTATION, PONEY D'ALBION, MULES, ÂNES ET BAUETS D'ESTALIE. AUTHENTIQUES
COURSIERS ARABIENS.**

**UN ASSEMBLAGE INÉGALÉ DES SPÉCIMENTS LE SPLUS GRANDS, LES PLUS PETITS, LES PLUS
NOBLES ET LES PLUS BEAU DE TOUTE**

**LES PLUS GRANDS, LES PLUS PETITS, LES PLUS NOBLES ET LES PLUS BEAUX SPÉCIMENS DE
PURE RACE DE TOUTES LES SOUCHES CONNUES DANS LE MONDE.**

ÉPREUVES DE VITESSE

COURSES DE TROT ET DE GALOP

EXHIBITION DE PREMIÈRE CLASSE GARANTIE.

BACKERTAG DE LA DEUXIÈME À LA SIXIÈME HEURE APRÈS MIDI

Document supplémentaire DS22

CES MERVEILLEUX MAGICIENS VOLANTS et leurs drôles de ROUTINES !

La FAMEUSE

FLECHE ROUGE

Effectuera son annuelle

DEMONSTRATION DE VOLTIGE AERIENNE

DANS LE GRAND PARK

BEZAHLTAG À LA TROISIEME HEURE

EMERVEILLEZ-VOUS de leur incroyable vitesse !

SURSAUTEZ de la dangereuse proximité de leurs manœuvres !

APPLAUDISSEZ la précision étonnante de leur jugement !

Plusieurs Nouvelles et ingénieuses acrobaties ont été ajoutées au spectacle qui a été perfectionnés durant de longs mois de répétitions assidues et qui représentent l'apogée de la science de la voltige.

Un spectacle qui vaut le déplacement !

Document supplémentaire DS23



Hofkammerer von Hildebrand
Au nom de
Son Excellence Graf Boris Todbringer
Vous invite

a un Spectacle et une Grande Foute dans le Grand Park
Entre la deuxième et la sixième heure
Les Konigstag, Angestag et Sestag de la semaine de Carnaval.

Document supplémentaire DS24

**NE MANQUEZ PAS
LES FAMEUSES
ILLUMINATIONS DU
BASSIN SOMBRE**

AVEC DE NOUVEAUX & EXTRAORDINAIRES EFFETS

UNE DÉMONSTRATION QUI LAISSE TOUTES LES AUTRES TENTATIVES LOIN
DERRIÈRE, ELLE EST SALUÉE À JUSTE TITRE PAR LES ACCLAMATIONS DE
MILLIER DE PERSONNES ET EST SANS AUCUN DOUTE LE

**TRIOMPHE MAGISTRAL DE
L'ART PYROTECHNIQUE**

**VOUS N'AVEZ JAMAIS VU
DE SPECTACLE PLUS INCROYABLE**

DANS LE GRAND PARK LE KONIGSTAG ET ANGESTAG DEPUIS LA NEUVIÈME HEURE

GRAND FINAL LE FESTAG À PARTIR DE MINUIT

NOUS VOUS ATTENDONS !

Document supplémentaire DS25

BERNABAU STADIUM

GRANDE EXHIBITION

DE

COMBAT de MINOTAURE



SAUVAGES ET FEROCES

SEMAINE DE CARNAVAL

AUBENTAG, MARKTAG, BACKERTAG - 4^{EME} HEURE

Document supplémentaire DS26

Ne manquez pas !
Spectacle incroyable !
LES FAMEUX
CRACHEURS DE FEU
de
CARROBURG
Avec
LE GRAND PYRO
MAITRE DES FLAMMES
CONQUERANT DES MYSTERES DU FEU
Essayez de ne pas défaillir devant ses stupéfiants exploits.
Il va réaliser plusieurs tours difficiles
trop nombreux pour être mentionnés
et
DRAGO-BOY
Voyez cet enfant faire jaillir des milliers d'éscarboucles
étincelantes de sa bouche à l'effroi de tous les spectateurs
LE SANG DE DRAGON COULE DANS SES VEINES
AU BERNABAU STADIUM
A midi le Marktag, Backertag, Bezahltag

Document supplémentaire DS27

la fédération unie de rotzball de middenheim

présente

la coupe annuelle de la ligue des champions de rotzball

les matchs auront lieu au

BERNABAU STADIUM

a l'horaire suivant

BACKERTAG

diligences du loup courant vs. diligences de la tour de roc – 3^{ème} heure

les charretiers de BERGSBURG vs. tailleurs & tisseurs de middenheim – 6^{ème} heure

BEZAHLTAG

les orientaux vs. les charpentiers de middenheim – 3^{ème} heure

les éreinteurs de la porte sud vs. les forestiers de Beeckerhoven – 6^{ème} heure

KONIGSTAG

demi-finales – 2^{ème} et 5^{ème} heures

ANGESTAG

finale – 2^{ème} heure

Document supplémentaire DS28

COLLEGE ROYAL DE MUSIQUE
PROGRAMME DE CARNAVAL

WELLENTAG

Matinée des Bardes et Poètes
à la seconde heure après midi

Récitals d'Opera
à la septième heure après midi

AUBENTAG

Matinée des Bardes et Poètes
à la quatrième heure après midi

“ Le Barbare de Séville “
à la septième heure après midi

MARKTAG

Chœurs de la Vallée des Nains
à la seconde heure après midi

Matinée des Bardes et Poètes
à la quatrième heure après midi

“ Le Barbare de Séville “
à la septième heure après midi

BACKERTAG

Chœurs de la Vallée des Nains
à la troisième heure après midi

“ Le Barbare de Séville “
à la septième heure après midi

BEZAHLTAG

Ménestrels Elfes
à la troisième heure après midi

“ Le Barbare de Séville “
à la septième heure après midi

KONIGSTAG

Chœur Liturgique des Castrats
de Giuseppe Pastrami de Luccin

à la seconde heure après midi

“ Le Barbare de Séville “
à la septième heure après midi

ANGESTAG

Chœur Liturgique des Castrats
de Giuseppe Pastrami de Luccin

à la seconde heure après midi

L'Anneau des Nibbles Unger Lied, Partie I

à la sixième heure après midi

FESTAG

L'Anneau des Nibbles Unger Lied, Partie II

à la sixième heure après midi

Document supplémentaire DS29

VENEZ VOIR

Les performances acrobatiques à peine croyables
de la troupe d'

ACROBATES & EQUILIBRISTES ELFES de la LAURELHORN

dans une série de pirouettes aériennes palpitantes
et audacieuses composées de

**SAUTS, PLONGEONS, SPIRALES
INFINIES DE DOUBLES, TRIPLES &
QUADRUPLES SAUTS PERILLEUX**

La plus grande performance d'acrobaties
jamais présentée

ATTRACTION SANS PAREILLE

Le Wellentag et Aubentag dans les Jardins Royaux
Commençant à la seconde heure de l'après-midi

Document supplémentaire DS30

**LE PLUS BRILLANT SPECTACLE DU CARNAVAL
ET SUREMENT LA DERNIÈRE REPRESENTATION**

du Chef-d'Oeuvre de **DETLEF SIERCK**

Le Songe D'Été d'un Chevalier

Avec les **PLUS GRANDS ARTISTES DE NOTRE TEMPS**

KNUT BRANNACH est Sir Gustav

ELENA BONN-ANKARTE est Lady Isabella

et **TOMAS BÄCKER** est Miravo Le Magicien

dont les merveilleuses performanes ont été applaudies par les principaux
Têtes Couronnées du Continent

ce **WELLENTAG SOIR** dans **LES JARDINS ROYAUX.**

Les lieux ouvrent à la 6^{me} heure et la representation commence
à la 7^{me} heure très précisément.

UN SUCCES SANS PRECEDENT!

Document supplémentaire DS31

VISITEURS

NE MANQUEZ PAS

Le Meilleurs Divertissement de Middenheim

MÉNESTRELS ELFES

**Il n'y aura que deux occasions d'assister aux merveilleuses
représentations de ce divertissement musical inédit**

Aubentag dans les Jardins Royaux

Les portes ouvriront à la septième heure du soir.

et le spectacle commencera précisément à la huitième heure.

Bezahltag au College Royal de Musique

Les portes ouvriront à la deuxième heure de la soirée

et le spectacle commencera précisément à la troisième heure

SALLES COMBLES ATTENDUES !

Document supplémentaire DS32

**Les Dames, Gentilhommes et Enfants de Middenheim et alentours
sont cordialement invite à assister à une**

SPECTACLE DE MIMES

&

THEATRE D'IMPROVISATION

Les artistes se produisent UN JOUR SEULEMENT

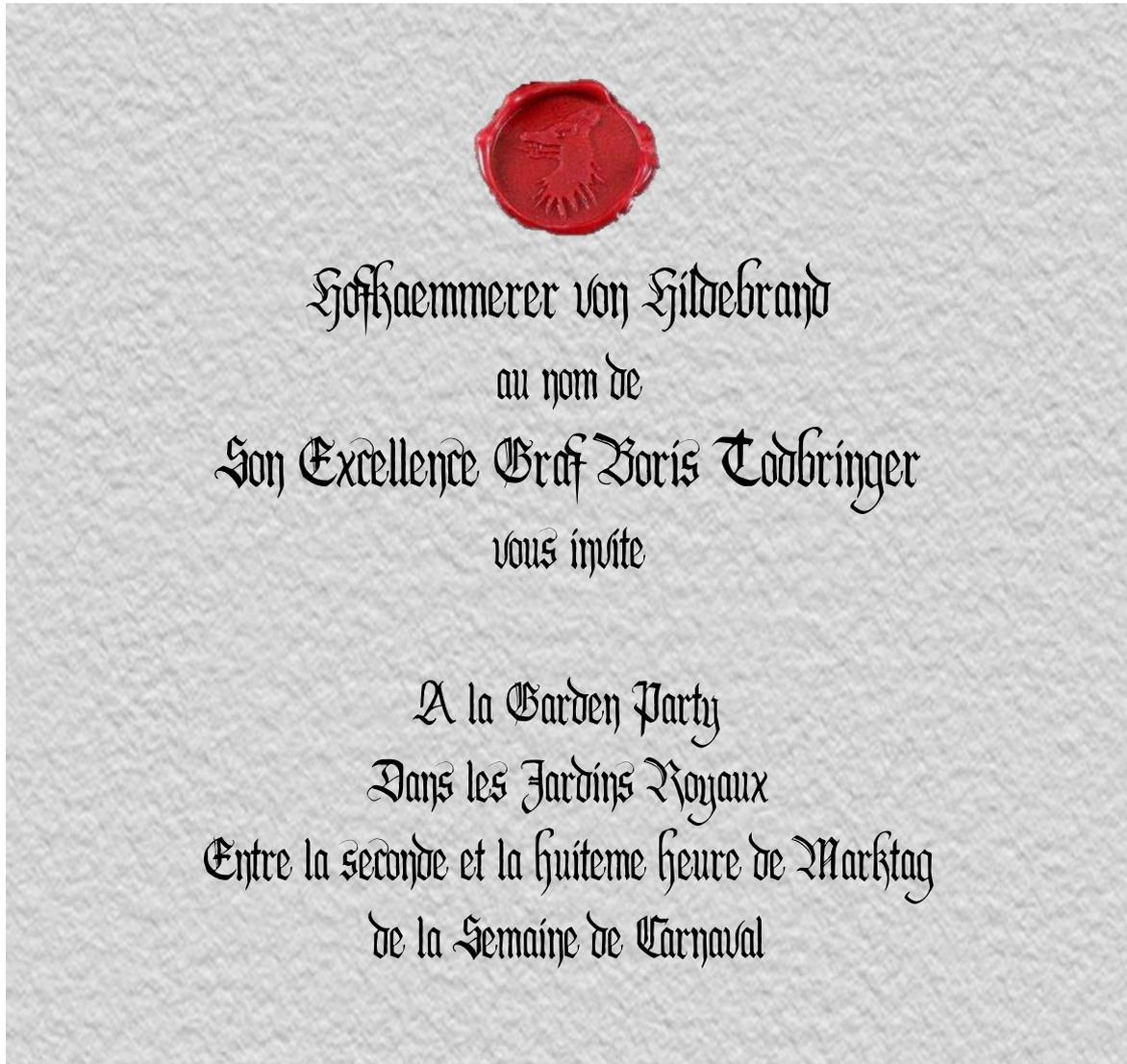
Pour presenter leur merveilleux spectacle de drame, comédie, musiques et chansons

Un Evenement à ne pas manquer

MARKTAG dans LES JARDINS ROYAUX

Depuis la Seconde heure après midi jusqu'à la huitième

Document supplémentaire DS33



Document supplémentaire DS34

**Créations Champêtres
Dans les Jardins Royaux
De la Seconde à la Quatrième Heure
Backertag et Bezahltag**

DÉFI AU CHAMPION

LES MEILLEURS GUERRIERS DE L'EMPIRE ET D'AU-DELÀ
EFFECTUERONT

UNE GRANDE DEMONSTRATION DE PROUESSES
MARTIALES EN S'AFFRONTANT POUR DEVENIR LE

NOUVEAU CHAMPION DU GRAF

LE CHAMPION SCHMIEDEHAMMER

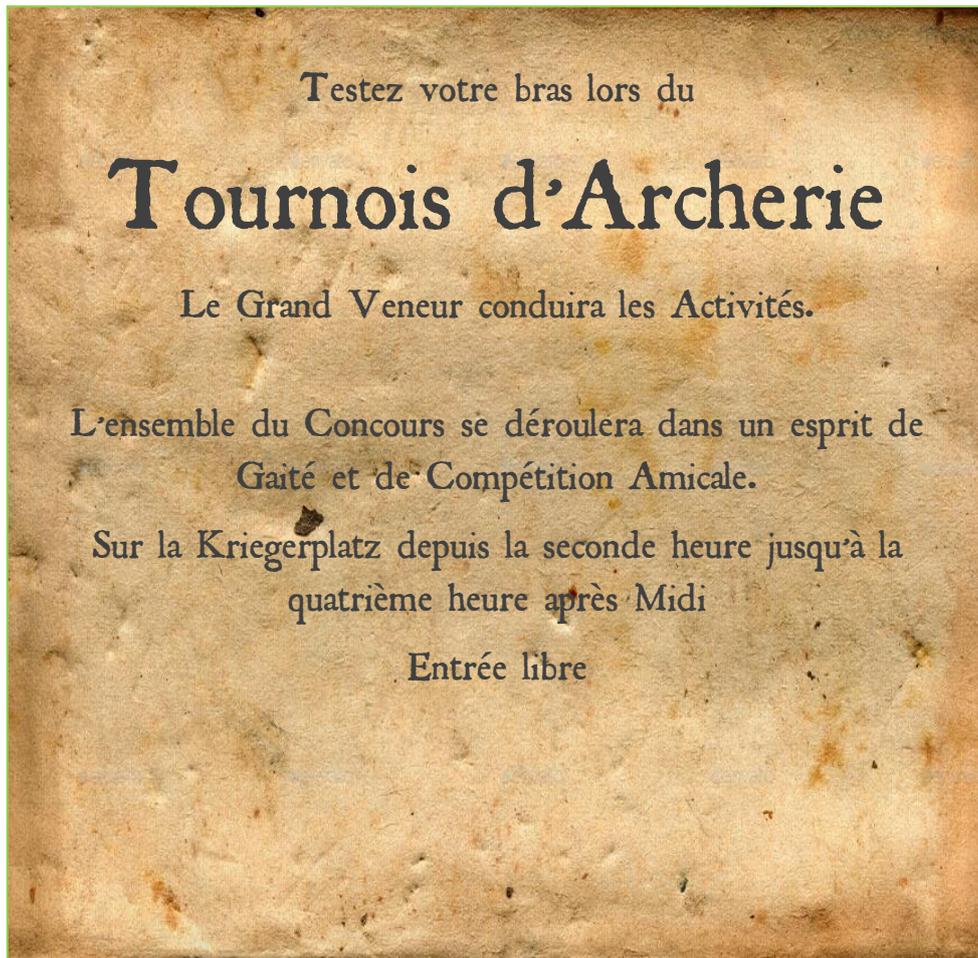
INVAINCU DEPUIS QUATRE ANS

ACCEPTERA TOUS LES DÉFIS

SUR LA KRIEGERPLATZ

DE WELLENTAG À BACKERTAG DEPUIS LA 11^{ÈME} HEURE
DE LA MATINÉE

Document supplémentaire DS36



BARNUMBEL

Présente

La Plus Grande Attraction à Middenheim

ELEPHANTS D'ORIENT

Vous serez abasourdi devant

LA PARADE DES ELEPHANTS

Et une foule d'autres attractions dans cette

CAVALCADE MONSTRE

Un spectacle à voir une fois dans sa vie !

Avec

MUNGO

L'ELEPHANT SAVANT

Sur la Kriegerplatz

le Marktag & Backertag apresmidi,

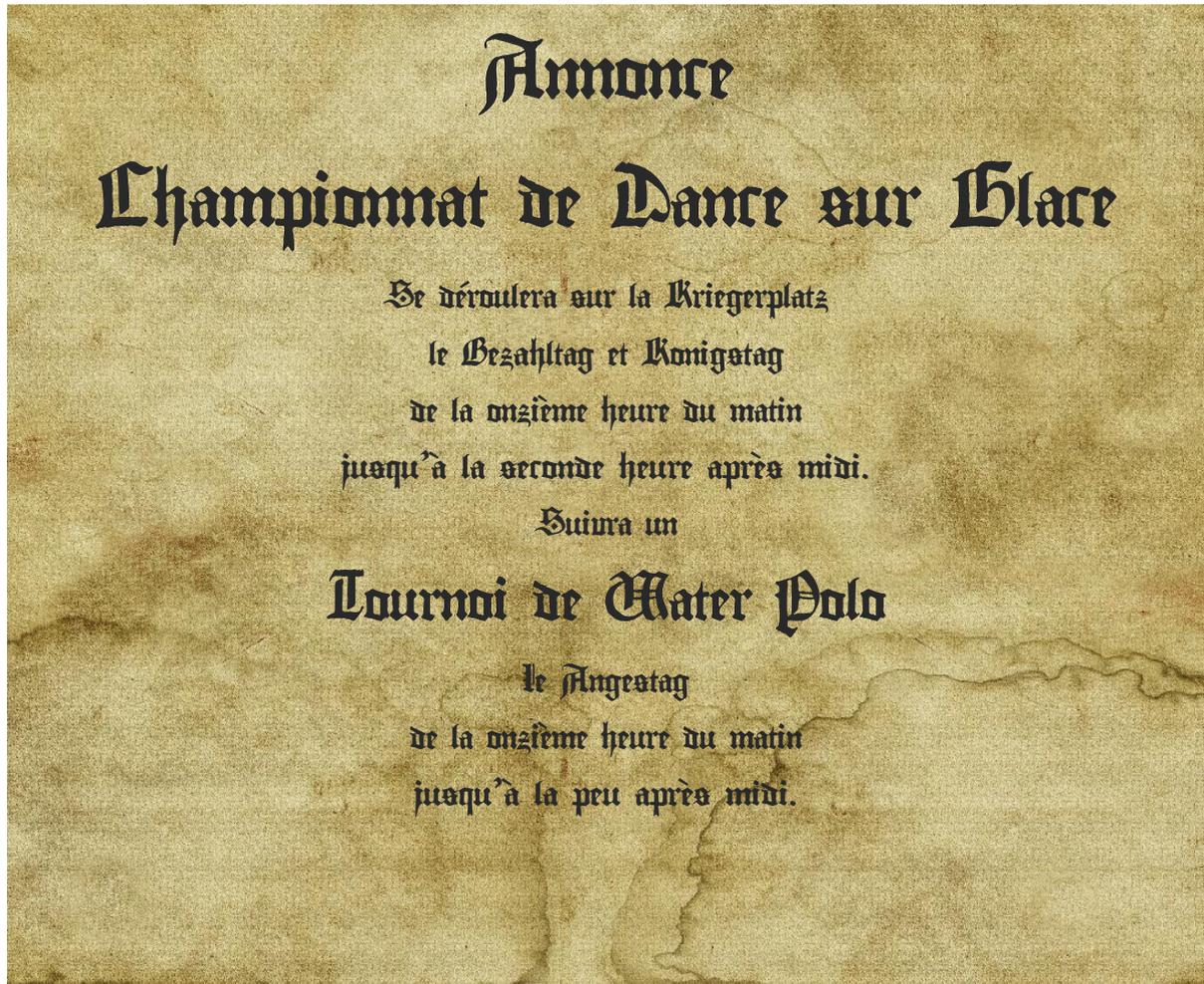
à partir de la cinquième heure

Document supplémentaire DS38

Une Exposition d'Art Heraldique



Aura lieu le soir de
Bezahltag et Konigstag
Entre la Cinquieme et la Septieme heure
Sur la Kriegerplatz



Document supplémentaire DS40

ARTS DIVINATOIRES

PASSÉ

PRÉSENT

FUTUR



LA VOYANTE EXTRA-LUCIDE

ESMERTA LA VISIONNAIRE

SAIT TOUT

POUVOIR SUR
LES ENNEMIS

PROTECTION
CONTRE LE MAL

QUAND REVIENDRA
L'ÊTRE AIMÉ ?

SOUVENEZ-VOUS:

LA NAVETTE DE LA VIE TISSE L'AVENIR SUR LES FILS DU
PASSÉ, CRÉANT AINSI LE TISSU DE VOTRE DESTINÉE

LES MÉCÈNES QUI SOUHAITENT BÉNÉFICIER DU DON RARE D'ESMERTA DOIVENT LA
CHERCHER DANS SON SANCTUAIRE SUR LA WENBENBAHN SANS TARDER.

Document supplémentaire DS41

**HERREN STEFAN JANSSEN & JAN LEBENDIGENSTEIN VOUS INVITENT À VIVRE
UNE EXPERIENCE STUPEFIANTE ET SINGULIERE UNIQUE !
!UNE SEMAINE SEULEMENT!**

L'ORACLE MYSTIQUE

ZAGOR

SAIT TOUT, VOIT TOUT, DIT TOUT

La forme ultime de divination avec un lien directe au
PLAN SPIRITUEL

et les

**RÉGIONS SURNATURELLES DE
L'AU-DELÀ**

Les curieux de tous âges sont invités à pénétrer dans le sanctuaire
de Zagor pour assister à une démonstration de son pouvoir de
précognition qui lui permet de prédire le destin de ceux qui osent
poser des questions !

(Sur Markt Weg pendant toute la durée du Carnaval)

Document supplémentaire DS42

Le Professeur Attenberg informe Les Bourgeois de Middenheim et environ que sa

MERVEILLEUSE MENAGERIE

Venant des coins les plus reculés du Vieux Monde et Au-Delà
Et Présentée quotidiennement dans la cour de La Tête de Porc.
LA CÉLÈBRE MÉNAGERIE EST DANS LE MEILLEUR
ÉTAT QU'ON PUISSE IMAGINER.

Elle a récemment reçu des ajouts importants et précieux, et de
nombreuses Créatures sont présentées d'une manière nouvelle et
intéressante. Parmi ses célèbres attractions, on trouve

UN TYGRE FEROCÉ d'INDE

Grande première unique au monde, considéré comme indomptable,
le professeur Attenberg a réussi à dresser au pris d'inlassables efforts
L'ENSEMBLE DU SPECTACLE SERA JUGÉ MORAL,
INSTRUCTIF ET AMUSANT.

Admission 10 sous

Document supplémentaire DS43

Musée Zoologique

du

Doktor Malthusius



Schwarz Mauer Weg

Document supplémentaire DS44



Document supplémentaire DS45

(voir page suivante)

HEINRICH LIEBESTRÜDEL'S FANTASTIC CIRCUS

Seul endroit reconnu pour un Amusement Authentique

TOUS LES JOURS AU ALTQUARTIER

Herr Liebestrüdel informe respectueusement les Citoyens de Middenheim et alentour de son infinie reconnaissance pour les fréquents applaudissements qui lui sont adressés en remerciement de ses efforts pour apporter plaisir et divertissement au Cirque. Il les informe également que ses amis et le Public sont respectueusement invités à assister aux représentations de son cirque chaque jour pendant la semaine du carnaval ; il les assure que son exercice ne sera pas relâché et espère à ce moment-là donner une satisfaction générale.

HIPPODROME LES MEILLEURS CAVALIER DE L'EMPIRE

La Fine Fleur de la Profession Equestre dans une Représentation Grandiose et Eblouissante,
. dont on se souviendra longtemps pour ses prouesses hippiques inégalées.

Les Pistes du Cirque seront animées par les Pitres des Bouffons inégalables

BEMBO, PELLIS ET GRIMANDI

Clowns populaires de Renommée et de Célébrité mondiales.

SADOV, L'HOMME DE FER

Regardez ce Colosse accomplir des Exploits uniques et étonnants de Force Physiques
tel que ses célèbres exploits comme soulever des haltères Humaines et boxer avec un Ours

ACROBATES, JONGLEURS & ÉQUILIBRISTES

qui font preuve d'une dextérité et d'une coordination uniques.

LE GRAND RUBINI

Des sensations et des illusions Nouvelles et surprenantes qui éclipsent tout ce qui a été tenté dans le monde de la magie.

AVIS IMPORTANT !

En raison de la détermination du propriétaire à produire un sujet différent chaque saison, quelle que soit l'intensité de l'attraction actuelle, il faut garder à l'esprit que, selon toute probabilité, le public n'aura jamais une autre occasion (après la clôture du carnaval) d'assister à cette merveilleuse et mémorable exhibition.

Document supplémentaire DS46

Magister Magistri

Le Magister Impedimentae n'est pas venu ce jour au rendez-vous convenu
Nous allons surveiller son arrivée

Arch Lumen



Magister Magistri

Nos agents ont pu rencontrer le Magister Impedimentae disparu à son arrivée en ville.
Cependant, il est arrivé en compagnie d'un membre connu de la Couronne Rouge et
d'autres associés inconnus de nous. Il n'a pas reconnu nos agents, qui ont été retrouvés
morts plus tard.

La transmission de la Dame Tourjyre a été ordonnée.

Arch Lumen



Magister Magistri

Le Magister Impedimentae en fuite a été suivi par nos agents de Biegenhafen au sud du Reichland. Il semble avoir fait de nouvelles tentatives pour contacter la Couronne Rouge.

La Dame Pourpre a été transmise.

Arch Lumen



Magister Magistri

Le Magister Impedimentae est parti pour Middenheim. Nos agents suivent la cible, mais étant donné la tournure inattendue des événements, ils n'ont pas encore accompli l'ordre d'exécution.

Arch Lumen



Document supplémentaire DS47



Engageons Mercenaires

Les Blitztruppen de Baumann la célèbre compagnie de mercenaires sont actuellement à Middenheim et recrutent pour une mission spéciale. Les personnes intéressées doivent se présenter à la Tete de Porc à midi, n'importe quel jour de la semaine suivant Sonnstill. La rémunération dépend de l'expérience, mais elle est la meilleure du secteur ou de lambins. Nous payons les meilleurs parce que nous sommes les meilleurs.

Le texte tronqué dit " la rémunération dépend de l'expérience mais elle est la meilleure du secteur. Pas de trainards ou de lambins. Nous payons les meilleurs parce que nous sommes les meilleurs ".

Document supplémentaire DS48-57

Les taxes sont plus importantes qu'il n'y paraît.

Liez-vous au ménestrel. Il en sait long

On peut faire confiance à Luigi Pavarotti

Le soutien de Schmiedehammer aux taxes
est pas normal.

Le Grand Prêtre de Ulric montre des
signes d'angoisses

Le Chancelier se comporte de façon erratique.

Qui est Frau Jenner??

Ar-Ulrix a une liaison

Faites un tour à la Fosse

Le Chancelier se drogue

NOUVELLES ET RUMEURS

Nouvelles & Rumeurs

- La santé de l'Empereur continue à se détériorer. Ça ne pourrait pas arriver à pire moment, étant donné la disparition du Prince de la Couronne. Que Sigmar nous protège s'il ne se remet pas !
- L'édit de l'Empereur qui interdit de tuer ou d'exiler les mutants n'a pas été très bien accueilli. Des villageois ont été pendu pour meurtre avec cette nouvelle loi. Et il y a deux semaines, un village s'est révolté après qu'un propriétaire ait été reconnu coupable de meurtre sur un hôte de l'auberge qui avait des écailles sur le dos.
- Une série de nouvelles taxes ont été introduites à Middenheim juste pendant le Carnaval, pour faire entrer plus d'argent dans les caisses.
- J'ai vu quelqu'un marcher vers Middenheim ya quelqu'un. Pas beaucoup mais mazette, z'était jolis : armures brillantes, ch'vaux blanc et des bannières, comme des chevaliers de conte de fée ! Et ils avaient tous un gros cœur en flamme sur leur drapeau et leurs armures. Jamais rien vu comme ça avant.
- Vous avez entendu parler d'un château du Reikland détruit dans un tremblement de terre ? Si ça c'est pas un présage... Et pas un bon, je vous le dis !

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16 et *Carrion Up the Reik*, p xi avec additions.

Nouvelles & Rumeurs

- A Middenheim, les trafiquants s'intéressent au marché du papier de contrebande après l'introduction d'une taxe controversée sur les Parchemins.
- Il y a des fidèles d'Ulric renégats dans les forêts, boulotant des crasses, des feuilles et des lézards. J'ai entendu dire qu'ils ont des sympathisants dans les villes du Nord mais leur plus gros soutien, ils le trouvent chez les péquenots superstitieux. Ils croient que Ulric donne à ses véritables adorateurs – comprendre les hérétiques – la capacité à se transformer en loup ! Non mais vous imaginez ça ?
- Il y avait des chasseurs de sorcières d'Altdorf l'autre semaine. Ils ont brûlé dix-sept personnes sur le bucher pour sorcellerie et culte du Chaos. Dix-sept ! Pourquoi les gens du Graf ont-ils besoin des gens du sud pour faire ça ? Ne sont-ils pas capables de débusquer les adeptes du Chaos eux-mêmes ? Ou peut-être qu'il y a une raison pour laquelle ils ne veulent pas le faire, hein ?
- Ya quelqu'un de la Cour Impériale à Middenheim en ce moment, et ils sont très discrets sur la question. C'est une grosse huile et j'ai entendu dire que c'est même le Grand Théogone ! Il y a un détachement de Templiers de Sigmar dans la ville. C'est ses gardes du corps, paraît.

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16 et *Carrion Up the Reik*, p xi avec additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Le Grand-Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland a envoyé des émissaires au palais du Grand Prince de Tasseninck. Le Duc réfute les accusations concernant le meurtre du fils de von Tasseninck et il s'indigne des attaques des soldats du prince sur ses patrouilles frontalières.
- Il y a beaucoup de nouvelles taxes qui sont introduites en même temps et ça signifie d'habitude une seule chose : la guerre ! Le Graf remplit ses coffres pour engager des troupes et des mercenaires. J'ai entendu qu'il s'inquiétait beaucoup de troubles dans l'Est mais moi je pense plus probable qu'il veut envahir le Nordland et prendre Salzenmund.
- C'est quoi tout ce chambard à propos des nouvelles taxes ? Personne semble trop prêter attention à un paquet de fanatiques religieux qui s'appellent les Fils d'Ulric. Personne sait trop bien comment ils ont commencé mais ils semblent attirer beaucoup d'adeptes, d'après ce que j'entends ?
- Ya un paquet de rupins qui vont visiter Middenheim pendant le Carnaval. Les occasions de gagner du fric sont trop bonnes pour être manquées, d'autant que le service de sécurité de la ville est tellement dans la dèche qu'il peut même pas recruter plus d'hommes !

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16 et *Carrion Up the Reik*, p xi avec modifications.

Nouvelles & Rumeurs

- Les Blitztruppen de Baumann, une unité de mercenaires d'élite, a recruté de nouveaux membres pour une mission inconnue à l'ouest de l'Empire. Baumann lui-même a quitté la ville il y a quelques semaines. Personne n'est prêt à dire si cela a un rapport avec l'augmentation soudaine des vols de bétail, des incendies de cultures et des raids qui perturbent les transports à la frontière de l'Ostland. La milice locale a été préoccupée par l'augmentation soudaine des réfugiés de ce qui est maintenant une zone de haute tension.
- Ils disent qu'on a vu des Hommes-Bêtes près de la ville. Ils bectent les cadavres qu'on balance de la falaise des soupières, je te parie. Et qu'est-ce que le Graf fait contre ça ? Rien.
- La Taxe des Nains ? De quoi les Nains se plaignent ? Ils peuvent bien payer leur juste part. Ils ont des caves remplies d'or sous la ville.
- Une expérience dans la chasse aux rats ? Vous avez remarqué comme ils sont gros et dodus en ce moment ? Vous savez pourquoi ? Les Nains planquent de la bouffe dans leurs tunnels et les rats l'ont trouvée, pardi !

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16 et *Carrion Up the Reik*, p xi avec additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Les Illuminations du Bassin Sombre risquent de pas être aussi grandiose cette année que les précédentes. La Taxe sur les Parchemins a été un acte impopulaire et un vrai casse-tête. Peter Kramer, un magicien populaire qui a dirigé pendant des années le spectacle aérien annuel des Flèches Rouges, a déjà quitté la ville.
- Je ne devrais sans doute pas dire cela, mais j'ai entendu dire que le Graf a introduit ces Nouvelles taxes afin de financer une campagne contre l'Empereur. Apparemment le récent édit sur les mutants a convaincu le Graf Boris que ce pauvre Karl-Franz est devenu sénile, pour dire le moins.
- Le représentant en chef de l'association des agriculteurs du Middenland, Dietrich Hoffman, était en ville l'autre jour. Il a fait une déclaration devant le conseil municipal, prédisant une mauvaise récolte pour cette année. Apparemment, l'histoire semble être la même dans tout l'Empire. C'est la météo qui est à blâmer, cette année : trop froid en hiver, trop humide au printemps qu'ils disent. Mais les agriculteurs se plaignent toujours, et personne ne se souvient de la dernière fois où ils ont fait des prévisions exactes.
- Si vous voulez un moyen facile de gagner de l'argent ces prochains jours, vous devriez vous mettre à la musique de rue. A cette époque de l'année, n'importe quel idiot avec un violon et une jolie voix peut gagner assez pour vivre.

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16

Nouvelles & Rumeurs

- La Taxe sur les Cultes est une ruse pour chasser le culte de Sigmar de la ville. Je parie que le temple d'Ulric va s'arranger pour jamais la payer. En tout cas, le culte d'Ulric roule sur l'or, il peut se permettre de payer.
- Vous avez remarqué que de plus en plus d'établissements nains semblent mettre la clé sous la porte depuis l'introduction de la taxe raciale ? On dirait qu'il y en a moins de d'habitude. Mais ce qui est bizarre, c'est qu'on les voit pas partir, ni par les portes, ni par les chaises élévatrices. Y a des chances qu'ils soient planqués dans l'ancien réseau de tunnels sous la ville.
- Voulez gagner un petit extra ? Et ben oubliez l'idée de vous inscrire dans la milice. Après la quasi-émeute de l'année dernière à la finale de Rotzball, Tête de Fer Schutzmann a engagé 400 hommes de plus pour aider la garde de la ville.
- Ils disent que Stefan le Trembleux va mieux. Ulric sait ce que ce dingue de Doktor lui fait avaler comme potions. Encore qu'il est peut-être simplement à moitié mort d'avoir été gavé de tranquillisant. Enfin bon, qu'est-ce que vous voulez faire d'autre avec un idiot baveux ?

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16

Nouvelles & Rumeurs

- Marienbourg semble être l'endroit pour les marchands en ce moment. Les affaires explosent et on dirait que ça va encore grimper dans les prochains mois. Le port opère quasiment à plein rendement et les commandes de grain de Bordelaux battent des records.
- Restez dans le coin si vous voulez du travail. Vous avez entendu que les Nains se tirent ? Et bien, avec eux partis, je voudrais bien savoir qui va garder l'œil sur tous ces tunnels. Voilà un boulot tout désigné pour des soldats qui n'ont pas peur du noir. A condition qu'ils soient pas trop grands.
- Voulez-vous gagner de l'argent ? Je vous le dit, faites-vous embaucher à la Kommission des Taxes : ils pleurent après des scribes avec toutes ces taxes et autres. Bien sûr la paye n'est pas bien grasse mais avec les heures supplémentaires vous pouvez vous en sortir. Faites attention que les Nains n'en sachent rien, ils sont bien capables de lyncher tous ceux qui ont rapport avec ces taxes !
- Vous avez vu comme les clerks de Sigmar et d'Ulric se traitent ces temps-ci ? Il paraît qu'une bagarre a éclaté aux Armes du Templier l'autre jour, quand des prêtres de Sigmar ont accusé le Grand Prêtre d'Ulric d'avoir fait voter l'Impôt sur les Temples.

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16

Nouvelles & Rumeurs

- Les défenses de la Cité ne sont plus ce qu'elles étaient. On paye aujourd'hui toute l'attention consacrée à la magie. De toute façon, les Nains les avaient sabotées, vous savez, avec tous leurs tunnels et autre. Au moins les magiciens ont reçu ce qu'ils méritent et maintenant les militaires vont se rendre compte qu'ils servaient pas à grand-chose.
- Vous êtes calé en lois ? Ils devraient chercher un nouveau Seigneur des Lois bientôt si le vieil Ehrlich ne se reprend pas en main. Ça doit être sa troisième attaque depuis le début de son mandat. Connaissant Höflich, je suis surprise qu'il n'ai pas déjà donné un bon coup de pied au cul d'Ehrlich avant de lui dire d'arrêter ses fadaïses. Du genre violent, le Höflich.
- Bien sûr, si vous voulez goûter à la belle vie, vous pouvez toujours essayer de courtiser la Princesse. La rumeur dit que le Graf Boris veut la marier aussi vite que possible (si vous voyez ce que je veux dire). Vous l'avez déjà vue ? Elle est pas mal du tout et à ce qu'on dit, elle est bête à bouffer du foin. J'sais pas vous, mais moi je me suis jamais senti à l'aise avec les intellectuelles.

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16

Nouvelles & Rumeurs

- En voilà une bonne. Quelques jeunes excités pensent que le Chancelier Sparsam prélève une partie des taxes et les garde chez lui. Ils estiment son magot à plus de cinq milles pistoles ! Ils seraient bien en veine s'ils trouvaient cinq sous : Sparsam est tellement pingre qu'il a certainement enfermé tout son or ailleurs, là où Ranald lui-même le trouverait pas.
- Il y a du boulot si vous ne craignez pas de voyager. On engage de plus en plus de Patrouilleurs Ruraux et de Guide-Convoyeurs pour voyager jusqu'à Marienbourg, Erengard et d'autres villages sur la cote. Rien n'est jamais parfait mais c'est la seconde fois ce mois qu'un chargement de vodka de Kislev n'est pas arrivé à bon port. Les routes sont de moins en moins sûres de nos jours.
- Je sais pas si c'est vrai mais j'ai entendu que le Marshal von Genscher recherche des soldats d'élite pour escorter les collecteurs de Taxes du Middenland quand ils iront percevoir l'impôt à Schoninghagen. Bien sûr, il y trouve son intérêt puisque son château est situé un peu plus bas sur la route.

Notes. Ces informations sont inspirées de *Pouvoir derrière le Trône*, p 15-16

Phase Quatre

Quelque chose de Pourri à Ridley

Commentaire

VERSIONS

Something Rotten in Kislev a été publié en album cartonné par Games Workshop et sous couverture souple par Hogshead Publishing. Il a été traduit en français par Descartes Editeur sous le titre *Quelque chose de Pourri à Kislev*

SYNOPSIS

Le Graf Boris Todbringer a reçu une demande d'assistance militaire du Tsar Raddi Bokha de Kislev, qu'il est obligé par un traité d'honorer. Saisissant l'opportunité de faire d'une pierre deux coup, le Graf enrôle les aventuriers dans l'ordre des Chevaliers Panthères et les envoie à Kislev.

A Kislev, le conseiller du Tsar Vladimir Ilyitch Bogdanov envoie les PJ dans une série de mission pour le compte du souverain.



L'Enfant-Bête

Le groupe est envoyé au village de Voltsara pour s'occuper de quelques Hommes-Bêtes. Ils rencontrent des esprits anciens et un étrange "homme sauvage des bois" avant de combattre une bande du Chaos dans un temple nain perdu.

La Mort en Vacances

Le groupe est envoyé à l'est des Montagnes du Bout du Monde vers la colonie kisleviste de Chernozavtra. Leur mission est de livrer un message sibyllin à propos de Sultring Durgul à un personnage tout aussi étrange portant le nom elfique de Gurthgano Gorthaudh.

En arrivant à Chernozavtra, ils découvrent que la colonie est assiégée par une tribu dolgan, qui est à son tour assiégée par une armée de Hobgobelins.

Après avoir négocié un passage à travers les deux armées, ils atteignent la cité pour la trouver abandonnée, à l'exception d'un nécromancien nain

et sa suite de zombies. Les joueurs livrent leur message et fuient Chernozavtra et ses assiégeants.

Les Champions de la Mort : le Moindre des Maux à Bolgasgrad

Les PJ sont envoyés à Bolgasgrad, une cité qui a récemment fait sécession de Kislev. Bolgasgrad a été pendant quelques temps assiégées par les forces du Chaos. La force militaire kisleviste est trop sollicitée pour répondre aux appels à l'aide et la ville a adopté une solution peu orthodoxe : elle a accepté l'aide d'un ancien nécromancien, Sultring Durgul, qui protège et aide la population avec une armée de morts-vivants.

Durgul est aussi un acolyte des Anciens Alliés*, une paire de dieux du Chaos renégats qui se dédient à perturber les activités des autres forces du Chaos. Il a établi le culte des Anciens Alliés comme religion officielle de Bolgasgrad.



Les PJ sont envoyées à Bolgasgrad pour enquêter sur la disparition de l'agent du Tsar Julius Olvaga. Ils découvrent que Olvaga a été magiquement lobotomisé par le culte des Anciens Alliés en vue de préserver son secret. Cependant Olvaga a laissé derrière lui une carte du temple du culte, indiquant une entrée secrète du complexe.

* Dans des premières versions, Durgul était un suivant de Malal. Cependant des incertitudes quant à la propriété intellectuelle de Malal ont entraîné cette modification.

Les aventuriers pénètrent dans le temple et découvrent Durgul (sous une forme féminine) dans les catacombes sous le temple. Cependant, ils sont impuissants face à lui et sont donc contraints de prêter un puissant serment magique qui les lie à Durgul, sous peine d'être anéantis.

STRUCTURE

La structure de *Quelque chose de Pourri à Kislev* est simple, linéaire et en épisodes.

PROBLÈMES

Quelque chose de Pourri à Kislev a été lourdement critique à plusieurs titres :

Tonalité

Si le style grinçant des épisodes précédents était ponctué d'humour noir et de jeux de mot, l'humour soulignait largement l'aspect sinistre de la campagne. Par contraste, *Quelque chose de Pourri à Kislev* est simplement bouffon.

L'ambiance grinçante cède également la place à une ambiance plus merveilleuse, avec une présence beaucoup plus forte de la magie et des créatures fantastiques.

Continuité

Il n'y a quasiment aucune références aux thèmes et intrigues préétablis dans les épisodes précédents. Les aventuriers voyagent le long de la frontière Ostland – Talabecland sans rencontrer aucun signe de la guerre civil imminente.

De plus la fin de l'aventure laisse les personnages des joueurs liés par un vœu magique à Sulring Durgul et probablement affligés d'une peste magique. Le scénario néglige totalement de résoudre ces questions avant de continuer dans *Empire en Flamme*.

Style

L'Enfant-Bête et *Les Champions de la Mort* reposent lourdement sur de l'exploration pièce par pièce de complexes souterrain.

La Mort en Vacances et *Les Champions de la Mort* souffrent tous deux de fins décevantes, où les aventuriers sont empêchés d'accomplir leurs quêtes.

Mécanismes

L'aventure repose sur une série de mécanisme de règles *ad hoc*.

CHRONOLOGIE

Etablir une chronologie précise de *Quelque chose de Pourri à Kislev* est assez difficile. Il y a un manque notable d'informations chronologiques et cartographiques dans l'aventure. Cela sera abordé plus bas.

Cartes

Les cartes fournies avec l'aventure sont totalement inadéquates. La Carte 1 et 2 (fin et p 8) manquent sévèrement de détails. La seule autre carte de la région pour la première édition (*WFRP* p 273) n'offre pas plus d'informations. L'auteur a donc utilisé la carte de Kislev de Alfred Nuñez Jr. Celle-ci est disponible en téléchargement libre et propose un excellent niveau de détails. <http://www.madalfred.darcove.net/>



Routes

Il y a un manque général d'informations cartographiques dans le texte.

Il y a une description brève de la route vers Kislev cependant elle manque de précision. Elle postule que la route de Middenheim à Talabheim est de " plus de 400 kilomètres " et que le voyage total de Middenheim à Kislev est de quasiment 1600 kilomètres tandis que la carte dans *WJDRF* montre que la distance entre Talabheim et Kislev est de 885 kilomètres ce qui implique que la route Middenheim - Talabheim fait entre 400 et 720 kilomètres. C'est un niveau d'imprécision contrariant. Comme la carte dans *L'Ennemi*

Intérieur indique une route d'approximativement 500 kilomètres de long, c'est la longueur qui sera utilisée ici.

Aucune précision n'est donnée quant aux routes empruntées lors des longs voyages des PJ à travers Kislev. On présume ici que les routes suivantes sont empruntées :

- **Voltsara.** Les PJ voyagent vers l'Est depuis Kislev le long de la rivière Urskoy et de la Rivière de Fer vers Volstara. Ils empruntent la même route en sens inverse pour revenir à Kislev.
- **Chernozavtra.** Les aventuriers voyagent au Nord par la route vers Praag, traversant la branche sud de la rivière Lynsk à Kobrin. Depuis Praag ils prennent la route des Wheatlands vers l'Est à travers la Passe de Belyevorota et voyagent au Sud à travers les Wheatlands vers la rivière Zapadryeka et Chernozavtra. Cette route est empruntée en sens inverse pour le retour.
- **Bolgasgrad.** Une fois de plus les PJ voyagent au Nord depuis Kislev par la route. Cependant à Kobrin ils tournent à l'Ouest pour longer la rivière vers Bolgasgrad et une fois encore ils empruntent la même route en sens inverse au retour.



Modes de Transport

La méthode de transport employée par les PJ n'est pas clairement établie. On présume qu'ils voyagent en diligence vers Talabheim et ensuite par la rivière jusqu'à Kislev. Ensuite ils sont supposés voyager à cheval (les personnages qui n'ont pas la compétence Equitation devraient l'acquérir à Middenheim lorsqu'ils sont intégrés à l'ordre des Chevaliers Panthères). La vitesse de déplacement est identique à celle indiquée en Phase Deux.

Ligne du Temps de Quelque chose de Pourri à Kislev

Enfin, *Quelque chose de Pourri à Kislev* contient peu d'informations sur le chronométrage des événements. Les informations existantes sont résumées ci-dessous :

- “Après deux jours d'isolement (sic)” les aventuriers sont reçus en audience par le Graf Boris Todbringer (p 5).

- Ils sont rapidement adoués et retapés puis envoyés à Kislev à l'aube du jour suivant (la traduction française ne précise pas le laps de temps qui s'écoule entre l'audience, l'adouement et le départ sinon que tout est expédié très vite et “l'adouement est quelque peu bâclé”) (p 6).
- Le voyage de Middenheim vers Kislev prend 3 à 4 semaines (p 6).
- Après avoir rencontré Bogdanov pour la première fois, les aventuriers partent immédiatement pour Voltsara, à trois jours de Kislev (p 18).
- The PJ repartent pour Chernozavtra immédiatement après leur seconde entrevue avec Bogdanov (p 48).
- A leur retour de Chernozavtra les PJ ont encore deux entrevues avec Bogdanov (le troisième et le quatrième) deux jours de suite. Au troisième jour ils partent pour Bolgasgrad (p 75).
- A leur retour de Bolgasgrad ils sont interrogés durant environ une semaine (p 112)
- “Après une semaine ou deux” ils sont libérés du service du Tsar. (p 114).



Sur base des considérations ci-dessus, le schéma chronologique suivant a été élaboré.

Table 9 : Schéma Chronologique VI

Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain /Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance / jour	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j)	Fin (j)
Middenheim											3,0
Talabheim	498,9	6	7,90	0%	8	14,9	63,2	7,9	0,1	10,9	11,0
Kislev	885,1	3	3,95	-10%	12	14,3	42,7	20,7	0,3	31,7	32,0
Voltsara	201,2	3	3,95	-25%	11	13,8	32,6	6,2	1,8	38,2	40,0
Kislev	201,2	3	3,95	25%	11	13,5	54,3	3,7	0,5	43,7	44,2
Kobrin	321,9	6	7,90	0%	8	13,3	63,2	5,1		49,3	49,3
Praag	241,4	6	7,90	0%	8	13,2	63,2	3,8		53,1	53,1
Belyevorota Pass (West)	362,1	6	7,90	0%	8	13,0	63,2	5,7		58,9	58,9
Belyevorota Pass (East)	241,4	6	7,90	-50%	8	12,7	31,6	7,6		66,5	66,5
Chernozavtra	482,8	6	7,90	-25%	8	12,3	47,4	10,2	0,9	76,7	77,6
Belyevorota Pass (East)	482,8	6	7,90	-25%	8	11,9	47,4	10,2		87,8	87,8
Belyevorota Pass (West)	241,4	6	7,90	-50%	8	11,5	31,6	7,6		95,4	95,4
Praag	362,1	6	7,90	0%	8	11,3	63,2	5,7		101,1	101,1
Kobrin	241,4	6	7,90	0%	8	11,1	63,2	3,8		105,0	105,0
Kislev	321,9	6	7,90	0%	8	10,9	63,2	5,1	1,5	110,0	111,5
Bolgas grad	523,0	6	7,90	0%	8	10,5	63,2	8,3	4,0	119,8	123,8
Kislev	523,0	6	7,90	0%	8	10,1	63,2	8,3		132,1	132,1

Something Rotten in Kislev Ligne du Temps

Jour	Date	Evènements	Page
1-2	21-22 Vorgeheim	<i>Campagne l'Ennemi Intérieur</i> Les aventuriers sont relâchés de prison mais restent séquestrés par le Graf.	p 5
3	23 Vorgeheim	<i>Campagne l'Ennemi Intérieur – commencer la campagne</i> Ils sont reçu en audience par le Graf, qui les incorpore dans l'ordre des Chevaliers Panthères et les envoie à Kislev pour remplir une obligation envers le Tsar Radii Bokha.	p 5-6
4-10	24-30 Vorgeheim	Ils voyagent par route de Middenheim à Talabheim.	
11	31 Vorgeheim	Arrivée à Talabheim.	
12	32 Vorgeheim	Départ de Talabheim par la rivière pour Kislev.	
13-31	33 Vorgeheim - 17 Nachgeheim	Les PJ remontent la rivière	
32	18 Nachgeheim	<i>L'Enfant-Bête</i> Arrivés à Kislev, les PJ rencontrent le Tsar Radii Bokha et le conseiller Bogdanov les envoie au village de Volstara pour enquêter sur une perturbation.	p 18
33-38	19-24 Nachgeheim	Les PJ remontent la rivière	
39	25 Nachgeheim	<i>L'Enfant-Bête</i> Ils arrivent à Volstara et enquêtent sur les attaques du village par les Hommes-Bêtes	p 19-46
40	26 Nachgeheim	<i>L'Enfant-Bête</i> Les PJ trouvent et vainquent les Hommes-Bêtes.	p 19-46
41	27 Nachgeheim	Les PJ quittent Volstara	
42-43	28-29 Nachgeheim	Ils descendent la rivière jusqu'à Kislev	
44	30 Nachgeheim	<i>La Mort en Vacances</i> Les PJ arrivent à Kislev et font leur rapport à Bogdanov. Bogdanov les envoie en mission à Chernozavtra.	p 48
45	31 Nachgeheim	Départ de Kislev.	p 48
46-49	32 Nachgeheim - 3 Erntezeit	Voyage vers le Nord par la route.	
50	4 Erntezeit	Passage à Kobrin.	
51-53	5-7 Erntezeit	Le voyage continue vers le Nord.	
54	8 Erntezeit	Passage à Praag.	
55-58	9-12 Erntezeit	Voyage vers l'Est sur la Route des Wheatlands.	
59-67	13-21 Erntezeit	Ils traversent la Passe de Belyevorota.	
68-76	22-30 Erntezeit	Voyage vers le Sud à travers les Wheatlands.	

Jour	Date	Evènements	Page
77	31 Erntezeit	<i>La Mort en Vacances</i> Les PJ atteignent Chernozavtra. Ils négocient leur passage auprès des Hobgobelins et des Dolgans qui assiègent la ville.	p 48-73
78	32 Erntezeit	<i>La Mort en Vacances</i> Les PJ entrent dans Chernozavtra et rencontrent Annandil. Ils fuient Chernozavtra.	p 48-73
79-87	33 Erntezeit - 7 Brauzeit	Les PJ voyagent vers le Nord à travers les Wheatlands.	
88-96	8-16 Brauzeit	Traversée de la Passe de Belyevorota.	
97-101	17-21 Brauzeit	Ils se dirigent vers l'ouest en suivant la route Wheatlands.	
102	22 Brauzeit	Passage à Praag.	
103-104	23-24 Brauzeit	Voyage vers le Sud par la route.	
105	25 Brauzeit	Passage à Kobrin.	
106-109	26-29 Brauzeit	Le voyage continue vers le Sud par la route.	
110	30 Brauzeit	<i>La Mort en Vacances</i> Les PJ arrivent à Kislev et font leur rapport à Bogdanov.	p 75
111	31 Brauzeit	<i>La Mort en Vacances</i> Bogdanov demande aux PJ d'enquêter sur les événements à Bolgasgrad. Les PJ font leurs préparatifs.	p 75-80
112	32 Brauzeit	Départ de Kislev.	
113-119	33 Brauzeit - 6 Kaldezeit	Voyage par la route vers Bolgasgrad.	
120	7 Kaldezeit	<i>La Mort en Vacances</i> Arrivée à Bolgasgrad.	p 80-81
121-123	8-10 Kaldezeit	<i>La Mort en Vacances</i> Les PJ enquêtent sur le Culte des Anciens Alliés et rencontrent Sulring Durgul.	p 81-111
124	11 Kaldezeit	Départ de Bolgasgrad.	
125-131	12-18 Kaldezeit	Voyage par la route jusqu'à Kislev.	
132	19 Kaldezeit	<i>Conclusion de l'Aventure</i> Retour à Kislev.	p 112-117
133-138	20-25 Kaldezeit	<i>Conclusion de l'Aventure</i> Les PJ sont interrogés par Bogdanov.	p 112-117
139	26 Kaldezeit	<i>Conclusion de l'Aventure</i> Les PJ sont remerciés par le Tsar pour leurs services.	p 112-117
140-147	27 Kaldezeit – 1 Ulriczeit	<i>Conclusion de l'Aventure</i> Les PJ se reposent à Kislev	p 114

AIDE POUR LE MJ

L'intrigue de *Quelque chose de Pourri à Kislev* est totalement déconnectée du reste de la campagne *l'Ennemi Intérieur*. Le MJ ne rencontrera donc aucune difficulté à l'omettre complètement. *Empire en Flamme* contient des dispositions permettant au MJ de le faire.



Cependant omettre *Quelque chose de Pourri à Kislev* crée un problème de chronologie. Trop peu de temps s'écoulerait avant l'épisode suivant ; la crise politique qui se déroule dans *Empire en Flammes* surgira de façon invraisemblable et les combats de la guerre civile se dérouleront hors saison.

Cela sera abordé dans la Phase Cinq ci-dessous.

En conséquence le MJ peut choisir de mener une aventure alternative à la place de *Quelque chose de Pourri à Kislev*. *Le Rat Cornu se Lève*, dans *Matériel supplémentaire* ci-dessous, procure les grandes lignes d'une aventure appropriée.

Si le MJ décide de faire jouer *Quelque Chose de Pourri à Kislev*, les notes ci-dessous tentent de pallier certaines lacunes de l'aventure (voir *Les Rumeurs disent*, *La Longue et Sinueuse Route* et *Quelque Chose de moins Pourri* dans *Matériel Supplémentaire*)

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE.

Les Rumeurs disent

Les autres parties de *l'Ennemi Intérieur* contiennent de nombreuses rumeurs et nouvelles que le MJ peut transmettre aux joueurs. Elles sont importantes pour le développement des thèmes du contexte de la campagne. *Quelque chose de Pourri à Kislev* en revanche néglige entièrement ces questions. Cela signifie que de nombreux thèmes ne sont pas correctement développés au début de *Empire en Flammes* et les événements pourront donc sembler quelque peu abrupts.

Les rumeurs et nouvelles suivantes ont pour but de rectifier ceci. Elles sont pour la plupart adaptées au voyage à Kislev. Une fois à Kislev, les aventuriers seront quasiment coupés des Nouvelles Impériales et n'entendront que les ragots locaux, comme décrits dans la sous-section Kislev.

L'Empereur

1. La santé de l'Empereur continue à se détériorer. Ça ne pouvait pas tomber à pire moment, étant donné la disparition du Prince de la Couronne. Que Sigmar nous sauve s'il ne s'en remet pas.
2. Au plus vite il trépassa, au mieux ce sera. Maudit Sigmarite amateur de mutant
3. La santé de l'Empereur s'améliore. Son nouveau médecin Bretonnien fait des miracles.
4. J'entendu dire que l'Emp'reur est en vrac. Comme un Mort-Vivant ! C'est la faute de son médecin. Un Tiléen c'était. Jamais faire confiance aux Tiléens. Au final, c'était qu'un charlatan qui n'savait rien du tout ! C'est tout Tiléen ça. Enfin, l'a été démasqué maint'nant. L'Emp'reur a mis sa tête à prix. Beaucoup d'pognon si tu peux le retrouver ! Mais les Tiléens, c'est des anguilles. Jamais leur faire confiance, je t'dis.
5. L'Empereur est mort ! Il est mort il y a des mois et a été remplacé par un doppelganger !

Le Prince de la Couronne

6. Ça fait des mois qu'on n'a plus vu le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer (*Il y a différentes versions de cette rumeur, chacune proposant une explication différente à sa disparition. Voir Mort sur le Reik pour des exemples.*)



Le Décret sur les Mutants

7. Le Décret Impérial interdisant la persécution des mutants n'est pas vraiment appliqué dans le Nordland et le Middenland. Même dans les autres parties de l'Empire, son application est variable.
8. Un village du Reikland été réduit en cendre pour avoir tué des mutants (*C'est actuellement faux mais c'est un signe des évènements à venir.*)
9. Qu'est-ce qu'on est supposé faire ? *VIVRE* avec ces abominations ?

Ostland et Talabecland

10. Les ambassadeurs du Grand-Duc Gustav von Krieglitz ont été jetés en prison par le Grand Prince Hals von Tasseninck. Von Tasseninck exige que les assassins de son fils lui soient livrés en échange de leur libération.

11. Le Grand-Duc Gustav von Krieglitz est furieux de la détention de ses ambassadeurs et a fait appel à ses alliés du Nordland et du Middenland pour obtenir leur soutien.
12. Les pillards d'Ostland continuent de faire des incursions au Talabecland. Le Talabecland n'a pas encore riposté. Les Talabeclandais sont de plus en plus mécontents de l'inaction du Grand-Duc Gustav von Krieglitz



13. Des Compagnies Mercenaires se regroupent à la frontière entre Ostland et Talabecland.
14. Reste ici, fils. Souviens-toi de ce que j'ai dit : la guerre se prépare. Une bonne opportunité pour un gars comme toi. Tu pourrais te faire un joli p'tit magot.
15. Le Talabec devient plus dangereux de jour en jour. Faut se méfier des escarmouches à la frontière, des bandits et pire encore. Vous feriez mieux de vous diriger vers Altdorf.

Les Cultes d'Ulric et Sigmar

16. Les fidèles d'Ulric ont brûlé une chapelle de Sigmar à Salzenmund. Les auteurs n'ont pas été retrouvés et les autorités n'ont pas l'air très enclines à les rechercher.
17. Des émeutes de fidèles de Sigmar dans le Middenland ont été brutalement réprimées par les Chevaliers-Panthères.
18. Les fidèles d'Ulric fuient les persécutions au Stirland. Les réfugiés deviennent fréquents au sud du Middenland.



La Moisson

19. La moisson a été mauvaise cette année. Et comme si le mauvais temps ne suffisait pas, les raids à la frontière entre Talabecland et Ostland causent des problèmes sérieux aussi.

20. Le prix des denrées atteint des plafonds ! Les fermiers blâment le temps, mais c'est juste une excuse pour nous arnaquer !
21. Deux et six pour un pain ! C'est du vol ! *(Ces rumeurs ne commencent à circuler qu'à partir du mois d'Erntezeit.)*



Bandes de guerriers du Chaos

22. Le Middenland du Sud est assailli d'attaques de mutants et d'Hommes-Bêtes

Kislev

23. Les Gobelins semblent migrer vers l'Ouest à travers les Montagnes du Bout du Monde et s'installer dans les régions montagneuses, avec comme perspective de futurs raids sur les régions peuplées de Kislev. On ignore pourquoi et comment les stopper.
24. Des bateaux disparaissent mystérieusement dans la Mer des Griffes. L'arrêt du commerce est en train de faire grimper les prix des marchandises à Erengard et Marienbourg.
25. Le Tsar a fait appel à ses alliés pour contrer le nombre croissant d'attaques d'Hommes-Bêtes venus du Nord. Mais ils s'en fichent, bien sûr. Comme d'habitude, Kislev doit retenir la marée tout seul.
26. Les raids toujours plus nombreux d'Hommes-Bêtes au Nord et de Gobelins à l'Est mettent l'armée de Kislev à rude épreuve. Le Tsar a envoyé une demande de soutien militaire à ses alliées de l'Empire.
27. Un escadron d'élite de Chevaliers Panthères est en route pour renforcer les armées de Kislev !
28. Les attaques d'Hommes-Bêtes sur les villes de Translynsk se multiplient. Ils sont encouragés par l'affaiblissement des garnisons de la région.
29. Y a du boulot en Translynsk si vous êtes un guerrier. Certaines villes engagent des mercenaires pour se protéger des attaques du Chaos.
30. Les attaques des Hommes-Bêtes empirent. Certaines villes les plus au nord sont tellement au désespoir qu'elles ont abandonné les dieux et suivent de nouveaux cultes.
31. La fille du Tsar a été possédée par une ancienne sorcière !

La Longue et Sinueuse Route

Le voyage vers Kislev est long : presque 500 km par la route depuis Talabheim et environ 885 km par la rivière jusqu'à la cité de Kislev elle-même. *Quelque chose de Pourri à Kislev* (p 6) est très pauvre en informations sur le voyage lui-même. Le matériel suivant est destiné à combler ce vide.

Evènement 1 : les Chutes de Shallya

A peu près à mi-chemin de leur voyage vers Talabheim, les aventuriers traversent la ville de Bergsburg où se trouvent les Chutes de Shallya. Cette ville est détaillée dans The Bergsburg Project (<http://www.snotling.org/bergsburg/v2/>). Les PJ ne devraient pas y passer beaucoup de temps mais si le MJ souhaite ajouter de la couleur ou insérer des rencontres, le matériel proposé sur ce site sera utile.



Evènement 2 : les Raisins de la Colère

Comme mentionné dans la *Phase Trois*, l'opinion de l'auteur est que cette excellente aventure s'insère mieux après les événements de *Pouvoir derrière le Trône*. Elle peut être relocalisée de Pritzstock dans l'un des villages aux alentours de Bergsburg Le village de Garssen est un candidat idéal.

Evènement 3 : la Purge

Cette rencontre doit se dérouler sur la route entre Bergsburg et Talabheim. Elle développe le thème du décret de l'Empereur contre la persécution des mutants.

Les PJ entendent les cris hystériques d'un jeune garçon venant des environs. S'ils enquêtent, ils trouveront le garçon dans une petite clairière à proximité de la route. Il s'agit d'Andreas Riedle, un garçon de 8 ans qui a le grand malheur d'être atteint d'une mutation. Il est attaché à un arbre, déshabillé jusqu'à la taille de sorte que les épaisses verrues noires qui recouvrent son corps sont visibles. Autour de ses pieds, du bois est empilé dans ce qui est manifestement une amorce de bucher.

Dans la forêt environnante se trouvent l'homme qui l'a mis là, le chasseur de sorcières Jürgen Müller, et son apprenti Karl Postert. Müller et Postert ramassent du bois pour le bucher.

Müller aperçoit les PJ quand ils approchent mais ne se montrera pas immédiatement. Il commencera par observer leurs actions à distance. Après 5 minutes environ, Postert revient au bucher et à ce moment Müller n'aura d'autre choix que de sortir de sa cachette.

Müller a une allure distinguée. Il a 55 ans, est grand et solidement bâti. Ses cheveux sont entièrement blancs et il arbore une barbe impeccable. Sa voix est

profonde et sonore et il est un orateur redoutable. Il est instruit, intelligent et donne presque l'impression d'être un professeur. Cependant, c'est un homme aux convictions religieuses très profondes qui a la cruauté du fanatique. Il pense notamment que le décret de l'Empereur sur les mutants est une hérésie.

Postert a 25 ans, il est petit et trapu, avec d'épais cheveux blonds. Il est amoral, ambitieux et sadique.

Les actions de Müller dépendent des PJ. Si les PJ ne tentent pas de l'arrêter, il brulera Riedle. Les tentatives de dissuasion de Müller se heurteront à la logique calme d'un fanatique et rien ne changera son intention de "purifier" le mutant.

Si les PJ tentent de l'arrêter, Müller évaluera ses options. Si les PJ semblent particulièrement faibles ou s'il a l'avantage de la couverture ou de la surprise, il sera prêt à les engager dans un combat. Il est cependant plus probable qu'il laissera les aventuriers s'emparer de Riedle mais qu'il les suivra en cachette.

S'il est sauvé, Riedle finira par se calmer suffisamment pour permettre aux PJ de l'emmener chez ses parents dans un village voisin. Müller et Postert suivront et, après le départ des PC, bruleront la maison familiale, avec les Riedle à l'intérieur.

Müller et Postert poursuivront ensuite les PJ et tenteront de leur tendre une embuscade en se faisant passer pour des agents du Chaos.



Evènement 4 : la Cour des Miracles

Comme mentionné dans *Les Rumeurs disent*, les tensions religieuses entraînent l'exil des fidèles de Sigmar et d'Ulric. Les rencontres suivantes introduisent un groupe de ces réfugiés. Cet incident se situe idéalement sur la route entre Bergsburg et Talabheim.

Les aventuriers sont confrontés à un spectacle pathétique. Un père et une mère marchent le long de la route avec leurs trois filles. Ils sont sales, trempés et sans chaussures. La plus jeune, âgée d'environ 4 ans, git mollement dans les bras de son père.

Le père, Matthias Achermann, était forgeron dans le village de Sudenfeld, dans l'Ostland, mais il a été contraint de partir à cause des persécutions religieuses. Achermann est un adorateur d'Ulric. Au cours des dernières semaines, son atelier a été vandalisé à plusieurs reprises par de prétendus adorateurs de Sigmar. Lorsque des menaces ont été proférées contre sa famille, il a décidé que le moment était venu de fuir Sudenfeld. Lui et sa famille ont chargé leurs biens sur une charrette et se sont dirigés vers le Middenland.

Ensuite leur sort n'a fait qu'empirer. Il y a trois jours, des bandits ont dépouillé Matthias et sa famille de tout ce qu'ils possédaient. Depuis, sa famille marche sur la route, sans argent, sans nourriture et sans abri.

Matthias et sa famille sont en grand détresse. Ils ont froid, faim et soif. La plus grande préoccupation de Matthias cependant est sa plus jeune fille, Elise, qui est très malade et a besoin de soins médicaux urgents.

Matthias n'a rien à offrir aux PJ en retour de leur aide, sinon sa sincère gratitude.

Evènement 5 : L'Œil de la Forêt.

Le voyage des aventuriers par la route s'achève à Talabheim. La seule description canonique de la ville pour la première édition se trouve dans *WJDRF* p 286. *Warpstone* (numéros 16 à 23) contenait un compte rendu détaillé, mais non officiel, de la ville, compatible avec le cadre de la première édition. L'aventure *Terreur à Talabheim* pour la 2^{ème} édition contient des informations supplémentaires sur la ville mais elles devront être modifiées pour être utilisées dans la campagne.

Les PJ peuvent passer quelques jours à Talabheim ou simplement la traverser. Leur objectif principal reste de s'assurer un voyage par le fleuve jusqu'à Kislev.

Le vaisseau de Oswald Jugling, *Le Chat à neuf Queues*, doit entreprendre le voyage vers Kislev et peut fournir un passage aux aventuriers. Oswald sera heureux de cette protection en ces temps troublés et son prix peut facilement être négociés. Il insistera cependant pour que les PJ n'affichent pas

ostensiblement leur appartenance aux Chevaliers Panthères ou d'autres symboles religieux. Il est très soucieux d'éviter tout problème en cours de route.

Si les PJ cherchent un mode de transport plus luxueux, l'alternative est de prendre place à bord de *L'Empereur Luitpold* à Talabheim. Ce navire est décrit dans *White Dwarf 122, Warhammer Companion* et *le Nouvel Apocryphe* (p 90-97). Cependant, l'itinéraire de *L'Empereur Luitpold* ne le mène que jusqu'à Zwolen, où l'Urskoy rencontre le Talabec. Là, les aventuriers devront trouver un autre navire, comme le *Chat à neuf Queues*.

L'atmosphère à Talabheim est quelque peu tendue. Les nouvelles et les rumeurs concernant le conflit croissant entre l'Ostland et Talabheim sont partout. Des bandes de mercenaires apparaissent de plus en plus fréquemment en ville. Un flot régulier de réfugiés apporte des histoires de troubles ailleurs dans l'Empire.

Evènement 6 : Terre Brulée

Cette rencontre peut avoir lieu n'importe où le long de la frontière entre l'Ostland et le Talabecland. Elle doit avoir lieu avant la fin de Brauzeit (sinon les champs auront été moissonnés). Elle introduit les PJ directement dans les tensions de la région.

Les PJ verront six personnages montés et bien armés galoper vers eux. Ils ne portent aucun insigne. S'ils ne sont pas accostés, ils passeront devant. Si les PJ sont facilement identifiables en tant que Chevaliers Panthères, les cavaliers lanceront des injures à la "racaille d'Ulricain" sur leur passage, mais n'interviendront pas autrement. Les cavaliers éviteront le combat, dans la mesure du possible.

Les raisons de l'apparition des cavaliers deviennent claires lorsque les PJ passent le prochain coude de la rivière. Une brume recouvre les champs de la rive sud. Au fur et à mesure que le voyage se poursuit, la brume se transforme en une tache de fumée, puis en une conflagration orange vif. Les cultures dans les champs ont été brûlées par des pillards de l'Ostland, qui ont croisé les PJ lors de leur fuite.

Les PJ ne peuvent rien faire pour combattre le feu et les Ostlandais ont probablement réussi à s'enfuir lorsque les aventuriers découvrent le brasier.

Evènement 7 : Il faut un voleur

Cette rencontre est décrite dans *L'Empire en Guerre* (p 15-17). Elle y est prévue pour le voyage de retour des PJ depuis Kislev. Cependant, elle peut également être utilisée pour cette étape du voyage.

Quelque Chose de Moins Pourri

Le MJ peut envisager les modifications suivantes destinées à corriger certains défauts de *Quelque Chose de Pourri à Kislev*

L'Enfant-Bête

Cette aventure peut en grande partie être menée sans modification. Les MJ peuvent souhaiter atténuer les éléments les plus burlesques des rencontres avec les esprits, en supprimant notamment la partie avec le Père Ours. Sinon, il s'agit d'un épisode satisfaisant, bien que simple, de la campagne.

La Mort en Vacances

Si le MJ souhaite organiser une version des *Derniers Jours de l'Empire* (voir la Phase Cinq, ci-dessous), cette aventure doit être omise. *Les Derniers jours de l'Empire* utilise la toile de fond de ce scénario dans un contexte différent.



Si toutefois le MJ souhaite utiliser cette aventure, les modifications suivantes doivent être envisagées :

1. La zone cartographiée de Chernozavtra (Carte 8, p 63) n'est pas d'une taille réaliste. Cette erreur peut être rectifiée si le MJ suppose que la zone cartographiée est un donjon central fortifié, qui est entouré par les ruines des autres bâtiments de la ville. Les aventuriers devront donc passer par les ruines extérieures avant d'atteindre le donjon. Des aperçus fugaces de morts-vivants dans l'ombre des ruines peuvent contribuer à faire monter la tension.
2. Annandil occupe une forme physique différente de celle attendue par les aventuriers. Bien que cela soit un rebondissement intéressant, il est immédiatement répété dans l'aventure suivante, *Les Champions de la Mort*. Une telle répétition est profondément insatisfaisante. Les MJ peuvent donc préférer qu'Annandil soit de la race attendue par les joueurs. Cela peut se faire en faisant d'Annandil une elfe, en changeant le nom Gurthgano Gorthaudh en un nom nain ou en changeant à la fois le nom et la race.
3. L'affrontement avec Annandil est décevant. Les modifications suivantes tentent d'apporter un point culminant plus significatif. Les longues années d'isolement à Chernozavtra ont eu des conséquences sur la santé mentale d'Annandil. Bien que cela ne soit pas immédiatement visible, les aventuriers se rendront compte au fil du temps à quel point Annandil est devenu perturbé et dangereux. Au début, il offrira son hospitalité, comme décrit (p 67-70). Cependant, Annandil n'a pas l'intention de laisser partir ses nouveaux invités. Les tentatives de départ seront d'abord poliment découragées ("Mais vous venez juste

d'arriver ! J'ai encore tellement de choses à vous dire"). Si les PJ insistent, la façade de politesse se lézarde et il n'hésitera pas à empêcher ses invités de partir. Il continuera à considérer les aventuriers comme des invités et les traitera bien tant qu'ils ne tentent pas de prendre congé. Cependant, il finira par se lasser d'eux et tentera de les droguer lors d'un repas. Il cherchera alors à les utiliser pour ses recherches sur la mort et la réanimation. Les PJ n'auront d'autre choix que de vaincre ou d'échapper à Annandil.



4. Bien qu'aucune statistique ne soit fournie pour Annandil, il est clair qu'il s'agit d'un sorcier extrêmement puissant. Cela crée deux problèmes. Premièrement, son niveau de pouvoir n'est pas proportionnel à celui observé dans d'autres parties de la campagne, ce qui crée une incohérence de ton. Deuxièmement, il est un adversaire démesuré. Cela ne laisse aucune marge de manœuvre aux PJ pour remporter une victoire dans la confrontation, comme suggéré ci-dessus. Il est donc recommandé de réduire la force d'Annandil. Ce doit être un ennemi puissant et dangereux, mais pas impossible à vaincre.





5. En prévision de l'épisode *Les Champions de la Mort* (comme modifié ci-dessous) Annandil devrait mentionner que les recherches de Sulring Durgul sur l'immortalité l'ont emmené en Lustrie et qu'il affirme avoir trouvé une solution impliquant un totem magique de ce continent.
6. Tel qu'elle est écrite, l'évasion des aventuriers de Chernozavtra repose sur le Deus Ex Machina des montures mortes-vivantes d'Annandil. C'est une solution simpliste et peu satisfaisante à une situation complexe et qui ne tire pas profit des nombreuses possibilités de jeu de rôle. *Quelque chose de Pourri à Kislev* propose quelques alternatives mais les rejette pour la plupart. Il est suggéré au MJ d'adopter une approche moins restrictive :
 - **Attaque frontale** : l'attaque des Hobgobelins et des Dolgans, en supériorité numérique écrasante, est totalement déraisonnable. Au mieux, cela conduira à la capture des PJ (voir plus loin)
 - **Echappée discrète** : une autre option est que les PJ se fauillent discrètement à travers les camps des Dolgans et des Hobgobelins. C'est au MJ de décider de l'attention des assiégeants mais en réalité les chances des PJ d'échapper à la capture sont faibles
 - **La fuite** : si les PJ sont capables de se procurer des montures, peut-être en les volant aux Dolgans, une fuite simple peut être un moyen de s'échapper efficace. Cela peut être fait comme décrit dans *Quelque chose de Pourri à Kislev* (p 72-73).
 - **Se mouiller** : le flanc oriental de Chernozavtra donne directement sur la rivière Zapadryeka où il n'y a ni Dolgan ni Hobgobelin. Si les aventuriers descendent la petite falaise et cherchent efficacement dans les jetées abandonnées, ils trouveront une barque pourrissante. Elle peut être utilisée pour s'échapper par la rivière bien que ce soit risqué car le bateau est loin d'être étanche après des années d'abandon.
 - **Regardez par-là !** : créer une diversion est probablement la tactique la plus efficace. Une option est de provoquer une bataille entre

Dolgans et Hobgobelins et de s'échapper dans la confusion. Une volée de flèches tirées sur les Hobgobelins par-dessus les Dolgans devrait suffire. Allumer un feu peut aussi créer assez de confusion pour passer au moins à travers un des assiégeants.

- **Allié inattendu** : en fonction des circonstances du départ des PJ, il est possible qu'ils soient poursuivis par les zombies d'Annandil. Cela peut jouer à leur avantage : l'apparence des zombies plongera les Dolgans dans la terreur et les poussera à la fuite, ce qui, à son tour, causera le chaos parmi les Hobgobelins. Cette situation donnera aux aventuriers l'opportunité parfaite pour mettre les voiles.
- **Bluffer** : un PJ avec du bagout peut essayer de négocier le passage auprès des assiégeants. Il devra se montrer excessivement persuasif pour réussir. Un échec conduira probablement à leur capture.
- **Capture** : l'échec des PJ à traverser les lignes des Dolgans ou des Hobgobelins peut entraîner leur capture. Dans ce cas, les PJ peuvent réussir à s'évader mais s'ils échouent, une attaque par l'autre camp pourra leur offrir l'opportunité de s'échapper.



Les Champions de la Mort

1. Les divinités Zuvassin et Necoho incarnent une conception du Chaos très différentes des autres divinités de *WJDRF*. Il est suggéré qu'ils soient remplacés par Malal (*WJDRF* p 210)
2. La malédiction du serment crée des difficultés non seulement pour cette aventure, mais aussi pour le reste de la campagne. Il est fortement conseillé aux MJ de la supprimer complètement de l'aventure. Il faut supposer que la condition de Julius Olvaga a été déclenchée par une malédiction plus conventionnelle.
3. De même, la peste magique pose un problème majeur pour la continuité de la campagne. Soit évitez d'y exposer les PJ, soit supprimez-la totalement de l'histoire.
4. Les tentatives pour infiltrer le temple des Anciens Alliés par quelque subterfuge sont hautement découragées dans *Quelque chose de Pourri à Kislev* (p 90-92). Cela réduit significativement les possibilités d'initiatives roleplay. Il est recommandé de supprimer certains des obstacles et de permettre aux PJ d'infiltrer le culte s'ils le souhaitent.

5. Les catacombes sous le temple des Anciens Alliés contiennent des éléments qui ne correspondent pas au ton de l'aventure. On suggère au MJ de supprimer ces éléments tels que le matériel démoniaque étrange dans le bureau de Durgul (p 106)
6. Dans le climax de de l'aventure, les PJ sont forcés de se rendre et sont incapables de remplir leur objectif. Cela conduit à une conclusion décevant à leurs aventures à Kislev. Les changements suivants peuvent conduire à une fin plus satisfaisante.

Les capacités de Sulring Durgul à occuper le corps d'autrui est facilité par un totem Slann qu'il a ramené de Lustrie. Il est gardé scellé dans les catacombes. En détruisant le totem, les aventuriers peuvent tuer Durgul. Le totem sera, bien entendu, très bien protégé et donc parvenir à celui-ci sera très difficile. Les notes suivantes suggèrent différentes approches pour faciliter le défi des aventuriers si cela devait s'avérer nécessaire :

- **Personne à la maison.** Dans le texte publié Sulring Durgul n'est pas présent dans les catacombes quand les PJ arrivent. Cela leur donne l'opportunité de localiser et de gagner accès au totem sans grande difficulté.
- **Surpris pendant la sieste.** Le MJ peut décider que Durgul doit passer une heure chaque nuit à méditer en présence du totem pour maintenir son lien à celui-ci. Durant la méditation, il est plongé dans une transe donc autant le totem que lui sont vulnérables. Durgul, bien sûr, se sera assuré de la mise en place de protections.
- **On n'a rien sans rien.** D'autre part maintenir le lien avec le totem peut demander des sacrifices sanglants réguliers. Ce fardeau incombe aux membres du culte qui doivent verser leur sang régulièrement et quotidiennement. Les PJ peuvent suivre des membres du culte engagé dans ce rituel ou, s'ils ont infiltré le culte, être eux-mêmes appelé à effectuer le sacrifice.



- **Avec un peu d'Aide.** Une tierce personne pourrait fournir de précieuses informations sur le totem. Ces informations pourraient être trouvées dans les notes de Julius Olvaga ou d'un ancien membre du culte par exemple.
- Les pouvoirs magiques de Durgul sont totalement disproportionnés et incohérents avec le faible niveau magique dans *l'Ennemi Intérieur*. Aussi on suggère de réduire de façon significative sa puissance.

Le Rat Cornu

Cette aventure devait suivre Pouvoir derrière le Trône mais n'a jamais été publiée*. Phil Gallagher a brièvement décrit sa conception de l'aventure comme suit :

J'avais l'idée d'un groupe de Skavens occupés à développer un moyen de faire tomber Morslieb sur terre... et/ou qui ont créés un portail permettant de se téléporter à sa surface pour y récolter du minerai. Mutation Chaotique en prévision !



Le Rat Cornu se lève

Le plan d'aventure suivant est destiné à remplacer la version originale du Rat Cornu et à servir de substitut à *Quelque chose de Pourri à Kislev*.

Acte 1 : Chevaliers Panthères

Démarrer l'aventure. Les aventuriers sont relâchés de prison et enrôlés dans les Chevaliers Panthères comme décrit dans *Quelque chose de Pourri à Kislev* Ils sont ensuite envoyés à Kislev immédiatement à moins que le MJ souhaite les maintenir à Middenheim pour leur permettre de changer de carrière, développer des compétences ou d'autres aventures avant leur départ.

Le Voyage. Le voyage vers Kislev se déroule comme déjà discuté dans *La Longue et Sinueuse Route*.

Kislev. A leur arrivée dans la cité de Kislev, les aventuriers se présentent au Tsar comme détaillé dans *Quelque chose de Pourri à Kislev* (p 18) Cependant au lieu d'être envoyé à Voltsara, les PJ sont envoyés à Erengard avec instruction de se présenter au palais du prince Vorontsov. On leur donne des documents expliquant leur statut, à présenter à leur arrivée.

* Il existe un brouillon d'aventure également intitulé *Le Rat Cornu*, qui a été rejeté par Flame Publications. Il semble n'avoir

aucune connexion avec l'aventure prévue pour la campagne de *l'Ennemi Intérieur* hormis son titre.



Acte 2 : la Disparition

Le Voyage. La route de Kislev à Erengard est d'environ 950 km et le voyage prend deux semaines et demie approximativement.

Erengard. Erengard est brièvement décrit dans *WJDRF* (p 278-279). Plus d'informations pour la seconde édition peuvent être trouvés dans *La Reine des Glaces* bien que cela demandera quelques modifications pour être utilisé dans la première édition.

Pour cette aventure, le gouvernement de la ville et l'armée sont supposés être les suivants : le Knyas, Prince Konstantin Vorontsov gouverne Erengard. En pratique, il délègue beaucoup d'aspect de l'administration de la cité à son Namestnik, Ivan Tasanvich. Il peut aussi s'appuyer sur un conseil des boyards connu comme la Veche.

Le Voyevoda Aleksandr Voronstov, frère cadet du prince, est responsable de l'armée permanente et de la défense générale de la ville. Il existe également une milice, dont le rôle principal est de faire respecter la loi, dirigée par le Tsyatsky Vassily Kuznetsov. Enfin, la petite marine d'Erengard est commandée par l'amiral Valentin Gromov. La flotte se compose de trois caraque à trois mats, construites à Marienburg, et d'un plus grand nombre de chaloupes archaïques (appelées lodyas), construites localement.

Contexte. Erengard est actuellement au cœur d'une crise. Cela fait plusieurs semaines que des équipages de navires disparaissent mystérieusement dans les eaux de la ville. Il n'y a aucun signe de lutte et les navires sont simplement retrouvés dérivant en mer. Il y a beaucoup d'histoires folles circulant pour expliquer ces disparitions : fantômes, brouillard mystérieux, monstres marins, etc. Cependant il n'y a aucun indice de la véritable cause du problème.

Les activités maritimes sont quasiment à l'arrêt puisque beaucoup d'équipages refusent de prendre la mer. L'Amiral Gromov a dirigé une expédition de la flotte pour régler le problème mais sans succès et depuis son retour, les disparitions ont repris.

Curieusement les navires elfes ne sont pas affectés par ces disparitions. Cela nourrit la suspicion et l'hostilité du reste de la population de Erengard. La rumeur populaire accuse les Elfes d'être à l'origine des attaques afin d'obtenir le monopole du

commerce. Un certain nombre d'attaques contre les Elfes ou leurs propriétés ont déjà eu lieu.

Au désespoir, le Prince a offert une récompense substantielle à quiconque pourrait mettre fin aux disparitions. Cela a conduit un petit nombre de mercenaires et d'opportunistes à monter leurs propres expéditions. Une de ces expéditions, menée par un groupe mercenaire appelé Les Ours Sauvages, doit partir dans quelques jours



Arrivée. Quand les PJ arrivent à Erengard ils seront rapidement confrontés à la crise. Une émeute vient d'éclater aux limites du quartier elfe. Les Elfes et leurs biens sont menacés par une foule les accusant des disparitions en mer. Les aventuriers seront plongés dans le désordre et ont l'opportunité de sauver un Elfe Marin nommé Asfalas qui est cerné par une foule en colère.

S'ils n'interviennent pas, la foule le bat à mort en pleine rue. S'ils interviennent, Asfalas montrera sa gratitude et les invitera à s'abriter à son domicile. Ils seront avisés de saisir cette offre car un autre groupe d'émeutiers arrive rapidement.

Le domicile d'Asfalas est loin dans le quartier Elfe. Là, il expliquera l'origine des troubles.

Comme ils traversent la cité, les aventuriers verront les affiches de récompense du Prince et de recrutement pour l'expédition de la compagnie des Ours Sauvages.

S'ils se rendent au palais du Prince, les PJ seront confrontés à une scène familière de confusion et de désappointement. Ils seront accueillis par le Namestnik qui les renverra vers le Voyevoda, qui ne sera pas plus impressionné que le Namestnik (" *Vous n'êtes pas exactement la Légion du Griffon* "). A défaut d'une meilleure idée, le Voyevoda demandera aux aventuriers de se joindre à l'expédition des Ours Sauvages.

Les Ours Sauvages sont moins féroces que leur nom le suggère. Il s'agit d'une galerie de vétérans sur le retour qui cherchent une dernière paye. Ils sont en sous-effectif et sous-équipés. Ils acceptent presque toutes les nouvelles recrues pour leur mission.

Si pour une raison ou l'autre les PJ ne rejoignent pas les Ours Sauvages, il y a un autre navire qui s'appête à lever l'ancre en vue de la récompense. Un loup de mer norse du nom d'Anders Quint prépare une chasse solitaire à la bête qu'il pense être à l'origine des attaques. Quint est, en réalité, assez dérangé mais il peut être persuadé d'accepter un petit groupe souhaitant rejoindre l'expédition à

condition qu'ils aient l'air utiles, ne demandent qu'une petite part de la prime et reconnaissent son autorité comme capitaine.

Acte 3 : Les pires Choses arrivent en Mer

Contexte. Une bande de pirate est à l'origine de la crise. De façon assez surprenante, les pirates ont formé une alliance avec un groupe de mutants pour attaquer les navires. Ils y trouvent un intérêt dans l'avantage inhabituel qu'offrent les capacités des mutants. Parmi ceux-ci se trouve une Engeance du Chaos qui a muté en serpent de mer, peut se déplacer avec fluidité dans l'eau et cracher un brouillard suffocant réduisant à l'inconscience ceux qui y sont exposés.

Les pirates et les mutants utilisent l'engeance du Chaos pour neutraliser les équipages des navires ciblés. Ensuite ils pillent le navire et emmènent l'équipage. Celui-ci constitue, en fait, le butin le plus précieux car les pirates ont des acheteurs : un groupe de Skavens dont les desseins seront bientôt exposés.

L'alliance met mal à l'aise de nombreux pirates mais ils sont gardés dans le rang par la direction féroce de leur capitaine, Karl-Henrik Lindberg, et le flux constant d'or. L'idée d'une mutinerie cependant est toujours prête à émerger.



En Mer. Les Ours Sauvages prennent la mer à bord d'une lodya appelée *l'Espoir* un jour ou deux après l'arrivée des PJ à Erengard. Les deux premiers jours de mer sont tendus, ponctués d'observations de créatures ou navires réels ou imaginaire. Le troisième jour, *l'Espoir* est attaqué.

D'abord une brume descend, frappant d'inconscience l'équipage. Si les PJ sont à bord, ils

devront faire des jets de résistance au poison répétés pour éviter de succomber également. Les Elfes sont naturellement résistant aux effets de la brume et reçoivent un bonus de +30 à leurs tests. Au bout d'un moment, les pirates se rangeront à côté de la lodya en détresse et aborderont.

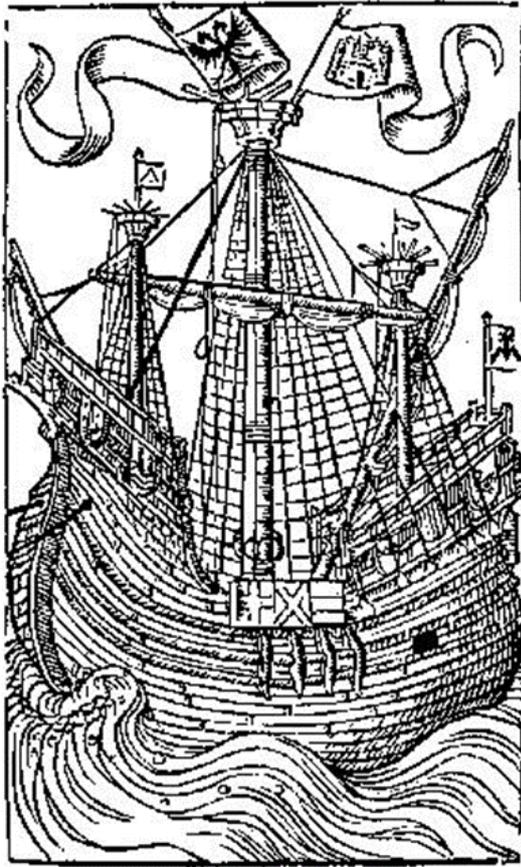
Si les PJ sont inconscients, ils seront embarqués avec le reste de l'équipage dans des cages à roulette. Si toutefois certains ont résistés aux effets de la brume, il y a un certain nombre d'options :

- **Tenir et combattre.** Les forces combinées des pirates et des mutants sont de loin supérieures à celles des PJ et il est probable que ceux-ci soient rapidement maîtrisés et capturés. Si par chance ils prennent l'avantage sur les assaillants, les pirates s'enfuient et les PJ ont la possibilité de les poursuivre jusqu'à leur repaire.
- **Se cacher.** Les cachettes ne sont pas nombreuses sur la lodya et les PJ sont peu susceptibles d'échapper aux recherches. Mais s'ils réussissent à esquiver les assaillants, ils peuvent les poursuivre dans la lodya où bien être récupéré par Quint.
- **Jouer au mort.** Les PJ seront considérés comme inconscients et emprisonnés avec les autres.
- **Embarquer.** Des PJ furtifs peuvent être capables de s'infiltrer à bord du navire des pirates. Dans ce cas, ils peuvent être capables de pénétrer le repaire des pirates indétectés.
- **Fuir.** Il n'y a pas d'autres navire pour fuir et peu d'espoir de nager jusqu'à un refuge. Si les PJ finissent à la mer, ils seront récupérés par Quint au prix d'un point de Destin.

Quint prend la mer dans son petit navire le même jour que les Ours Sauvages. Il a remarqué que seuls les navires les plus importants ont été attaqués jusqu'à présent et a donc mis au point un plan pour utiliser les Ours Sauvages comme appât. Il suit leur navire d'aussi loin que possible.

Quand les Ours Sauvages sont attaqués, Quint en est témoin. Il vient à l'aide de tout membre de l'équipage oublié par les pirates et poursuit ceux-ci jusqu'à leur base.

Par un moyen ou l'autre, les PJ devraient arriver au havre des pirates, probablement en tant que captifs. Là ils découvriront quel est le triste sort des équipages disparus.



Acte 4 : Clandestinité

Contexte. L'enlèvement des équipages fait partie d'une conspiration d'un culte du Rat Cornu connu comme la Griffes Tordue. Le culte a conclu une alliance avec les pirates. En fait, les mutants sont membres du culte, révéés pour leurs dons particuliers mais rejetés du reste de la société.

Selon le plan, les pirates et les mutants kidnappent les équipages et les livrent aux Skavens contre de l'or. Les Skavens transportent les captifs dans un cul de bassefosse souterrain puis les livrent au Clan Moulder et au Clan Pestilens. Les aventuriers découvriront plus tard le terrible objectif de ces actes.

Le Repaire. Les pirates et les mutants se sont établis dans une ancienne colonie d'Elfes Marins creusée dans la falaise qui comprend un port dans une caverne marine et un réseau étendu de chambres creusées avec soin.

Le site a été scellé il y a des siècles pendant la guerre entre Elfes et Nains. Un bataillon nain a fait s'effondrer les entrées et sorties, condamnant la population elfe à mourir de faim ou d'asphyxie sous terre. Un glissement de terrain récent a réouvert l'entrée du port, permettant aux pirates d'y accéder.

Les pirates se sont installés dans des chambres ouvertes près des quais. Les mutants sont installés à une courte distance. La majorité de la colonie est

toujours enterrée cependant. Certains mutants ont tenté de creuser à travers les sections enterrées mais n'ont pas encore réussi de percée. Par contraste les pirates sont inquiets de perturber le reste des chambres par crainte de ce qu'ils pourraient libérer.

Un grand tunnel grossièrement taillé est connecté au quartier des mutants. Il a été creusé par les Skavens. Le tunnel serpente vers une série de grottes excavées dans lesquelles sont creusées de grandes fosses. Ces fosses sont remplies de captifs pris sur les bateaux. Ils sont dans un état épouvantable : sales, émaciés et malades. Mais ce sont les plus chanceux : beaucoup ont déjà disparu, sélectionnés par le clan Moulder et le clan Pestilens comme sujets d'expérience.



Evènements. Les captifs de *l'Espoir* reprennent conscience après une heure environ. Leurs armes et objets de valeurs ont été emportés, cependant le temps a manqué pour dépouiller intégralement les prisonniers aussi les objets de petite taille ou dissimulés et les pièces d'armures usées n'ont pas été emportés.

Après 30 minutes de plus, les pirates débarquent dans leur base et treuillent les cages des prisonniers sur le rivage. Les prisonniers sont ensuite laissés pendant une vingtaine de minutes pendant que les mutants préviennent les Skavens. Ceux-ci arrivent accompagnés de rat-ogres. Ils remettent un coffre de pièces d'argent aux pirates et les rats-ogres tirent les cages à roulette vers les fosses à captifs.

Si les aventuriers arrivent comme captifs, leur priorité est de s'échapper. La meilleure opportunité sera lorsque leurs cages sont laissées sans surveillance avant l'arrivée des Skavens. Les cages peuvent être ouvertes de multiples manières : en crochétant la serrure, en cassant les barreaux des cages, en volant la clé à un carde, en lançant un sort d'ouverture ou d'autre façon. Ils chercheront probablement à récupérer leurs biens volés qui gisent dans une chambre en attendant le partage du butin entre les pirates et les mutants.

Une fois que les aventuriers se sont libérés ou s'ils arrivent par un autre moyen au repaire, ils sont libres d'explorer les quartiers des pirates et des mutants, les puits d'esclaves des Skavens et même les chambres enterrées des Elfes. Ils devraient assister à la remise des prisonniers aux Skavens et peuvent chercher à les libérer. Les pirates, les mutants et les Skavens sont dispersés dans le repaire et les PJ devraient considérer qu'une approche furtive sera plus efficace qu'un assaut frontal.

Si nécessaire, les évènements additionnels peuvent être ajoutés :

- **La Cavalerie.** Si les PJ n'arrivent pas avec Quint, celui-ci arrivera peu après que l'équipage de l'Espoir est débarqué. S'ils ont besoin d'assistance, Quint peut intervenir.
- **Mutinerie.** Comme déjà signalé, de nombreux pirates sont insatisfaits de leur alliance avec les mutants. Ils peuvent lancer une rébellion inopportune contre Lindberg. Cela contribue à diviser les forces opposées aux PJ. Les pirates rebelles peuvent même se transformer en alliés.

En définitive, les PJ devraient s'échapper et défaire les pirates, éventuellement libérer les équipages enlevés ou même explorer la colonie elfe oubliée.

Ensuite ils pourront retourner à Erengard pour réclamer leur récompense. Le voyage de retour peut se faire de plusieurs façons : les PJ peuvent voyager avec Quint bien que son bateau n'ait pas de place pour les disparus, ils peuvent voler le bateau des pirates qui a de la place pour les ex-captifs, ou encore rentrer à pied. La colonie elfe est reliée par un grand escalier en spirale au sommet des falaises. Il était bloqué par l'éboulement nain mais après des siècles d'érosion la sortie peut maintenant être assurée au prix de quelques travaux de déblaiement.

Les PJ peuvent aussi quitter le repaire avec un certain nombre de pistes. S'ils se sont alliés aux pirates rebelles ou s'ils les ont interrogés, ils ont appris l'existence de la Griffé Tordue et en particulier le nom de Fyodor, un petit prêtre qui a établi l'alliance avec le capitaine pirate Lindberg. Ils peuvent aussi s'interroger sur l'origine de la monnaie utilisée par les Skavens : des sceattas nordiques fraîchement frappés portant le nom de la tribu Skaeling et une image de son souverain Ragnar Hachsanglante



Acte 5 : Les Nuages s'amoncellent

Contexte. Une menace terrible pèse sur Erengard. Les Skavens préparent d'attaquer et s'emparer de la cité. En prévision de leur assaut, ils ont planifié plusieurs étapes pour affaiblir les défenses de la ville. Premièrement, empoisonner les puits des casernes de la ville avec une peste mortelle pour affaiblir les forces armées. Deuxièmement, l'assassinat des dirigeants par des Coureurs Nocturnes. Enfin les Skavens vont émerger dans la cité en grand nombre et attaquer en même temps qu'ils libéreront les marins prisonniers transformés en porteur de peste mutants pour répandre la maladie et semer la panique.

Le plan a aussi été renforcé par l'acquisition récente d'une Arche Noire. Le Prophète Gris Skarsiss l'a construit à partir de la météorite de Pierre Distordante récupérée au Château Wittgenstein (voir Phase Deux ci-dessus)

Les Skavens sont assistés par le culte de la Griffé Tordue. Celui-ci est mené par un prêtre de Verena, Vassily Raskov. Il a négocié l'alliance entre les mutants et les pirates sous le pseudonyme de Fyodor et utilisé sa position de trésorier du temple de Verena pour voler des fonds servant à financer l'opération.

D'où vient l'argent ? La première piste des aventuriers peut être la monnaie servant à payer les pirates. Il est bien connu que le roi skaeling Ragnar Hachsanglante a récemment visité Erengard et rencontré le Knyas. Il est également connu qu'il a fait un don substantiel au temple de Verena. Le temple devrait être la première cible de l'enquête des PJ. Ils seront également dirigés vers Raskov pour toute question d'ordre financier.

Les PJ peuvent aussi enquêter sur le mystérieux Fyodor. Il est toutefois peu probable qu'ils soient capables de percer sa véritable identité mais s'ils y parviennent, ils seront encore dirigés vers Raskov

Si les PJ cherchent à rencontrer Raskov, il cherchera à esquiver leurs questions. En fait, il retournera la situation si les PJ présentent les sceattas comme preuve et les accusera de les avoir volés. Le temple et les militaires prendront, initialement, le parti de Raskov.

Les aventuriers peuvent s'introduire dans le bureau de Raskov au temple ou même dans sa maison. Ils trouveront des documents faisant référence aux activités de la Griffes Tordue. Deux éléments méritent une attention particulière.

Premièrement, une liste de personnes-clés de la cité, incluant le Knyas, le Voyevoda, Tsyatsky, des sorciers et prêtres et autres commandants militaires. Pour nombres d'entre eux, les notes incluent l'adresse, les dispositions pour assurer leur sécurité et leurs habitudes. Il est évident qu'ils sont étroitement surveillés par le Culte.

Deuxièmement, il y a plusieurs références à un orphelinat. Une enquête indiquera que le culte de Verena tient plusieurs orphelinats dans la cité.



Les aventuriers peuvent chercher à suivre Raskov. S'il est alerté des suspicions des PJ, il fera des efforts pour éviter d'être repéré. Néanmoins une filature prudente ou talentueuse devrait permettre de déterminer qu'il visite l'Orphelinat de Verena chaque soir et y reste tard.

Pensez aux Enfants. L'orphelinat de Verena est dirigé par Vladimir Lebedev, un associé de Raskov et un membre de la Griffes Tordue. Le culte tient des réunions nocturnes dans le cellier sous l'orphelinat, auxquelles se rend Raskov.

Lebedev maintient un contrôle tyrannique sur l'orphelinat. La plupart des enfants vivent dans la terreur tandis qu'un nombre important des enfants plus âgés ont été embrigadés dans le culte. Lebedev les utilise pour terroriser les autres enfants et pour de menues missions du Culte.

Lebedev rejettera les inquiétudes des aventuriers comme de la pure fiction. Si les aventuriers interrogent les enfants, ils se heurteront d'abord au silence ou des réponses évasives. S'ils persistent, ils peuvent cependant apprendre les faits suivants :

- Raskov visite régulièrement Lebedev. Les deux disparaissent dans le cellier, souvent en compagnie d'autres visiteurs.
- Aucun enfant n'est supposé se rendre dans le cellier mais les plus âgés et proches de Lebedev s'y rendent malgré tout la nuit avec lui.
- Les enfants problématiques disparaissent. Le plus récent était un garçon du nom de Mikhail.
- On a vu Mikhail entraîné vers le cellier.

Les PJ devront gagner la confiance des enfants pour leurs arracher ces confidences. S'ils ont du mal à progresser, le MJ peut introduire la sœur de Mikhail qui s'enfuit de l'orphelinat et vient leur divulguer ces informations.

Les PJ ne seront pas autorisées à rentrer dans le cellier qui est toujours soigneusement verrouillé. Forcer l'entrée leur fera découvrir une cave tout à fait normale ...si l'on omet le tunnel grossièrement taillé qui y débouche. Celui-ci a été creusé par les Skavens et ils l'utilisent pour rencontrer la Griffes Tordue. Son exploration révèle un réseau de tunnels qui court sous la ville, actuellement déserts.

Si les PJ commencent à progresser, les enfants plus âgés et proches de Lebedev et Raskov entrent en action. Premièrement ils les surveilleront de façon effrontée et intimidante. Ensuite ils s'introduiront dans le logement des PJ. Enfin, armés de couteaux, ils tendront une embuscade aux PJ dans une ruelle.



Si les joueurs ne suivent pas la piste de l'orphelinat, le Tsyatsky peut demander aux PJ d'enquêter sur les disparitions d'enfants.

Il y a quelque chose dans l'Eau. Les aventuriers commencent à entendre des rumeurs d'une mystérieuse épidémie de peste dans les casernes de la ville. Les fonctionnaires nient les rumeurs mais celles-ci persistent.

Après quelques jours les PJ sont appelés à rencontrer le Voyevoda. Il explique que les rumeurs sont en effet exactes. Il a d'abord tenté de les étouffer pour prévenir la panique et le désordre mais la situation dans les casernes se dégrade rapidement. Il demande aux PJ de se rendre à la caserne pour fournir au commandant Stoev toute l'aide dont il a besoin.

Quand les PJ arrivent aux casernes, ils voient de leurs propres yeux à quel point la situation est devenue horrible. Le commandant Stoev est complètement désespéré et ne sait que faire. Il suggère simplement aux aventuriers de faire tout ce

qu'ils peuvent, ne serait-ce que de transporter les morts.

L'origine de l'épidémie est le puits d'où la caserne tire son eau. Les membres du clan Pestilens ont creusé un tunnel jusqu'au puits et l'ont pollué d'une toxine spécialement préparée à cet effet.

La consommation de l'eau souillée provoque chez la victime une éruption de pustules et une toux caverneuse en un jour ou deux. La consommation continue entraîne des tremblements, des hallucinations et, après trois ou quatre jours, la mort par insuffisance respiratoire. La maladie n'est pas contagieuse et ses effets peuvent être inversés si le patient n'est plus exposé à l'eau empoisonnée.

Aucune autre partie de la ville n'a été affectée par la maladie car les puits empoisonnés se trouvent dans l'enceinte des casernes et que seule la garde de la cité y a accès.

Deux groupes s'occupent des malades. D'abord un contingent de guérisseuses de Shallya, dirigés par le père Pouchkine. Ils ne prennent aucunes précautions particulières pour se prémunir de l'infection, comptant sur la protection de la Déesse. Un jour après l'arrivée des PJ, le Père Pouchkine tombe malade. Ses collègues sont atteints à leur tour le jour d'après, mais elles continuent leur mission malgré tout. Encore un jour et le Père Pouchkine décède. Alors les initiées de Shallya se retirent au temple pour y mourir. Cependant, coupées de la source de l'infection, elles se rétablissent " miraculeusement " en quelques jours.

Le second soigneur est un Osltandais du nom de Doktor Cornelius. Il prend plus de précautions que les prêtresses de Shallya et porte les vêtements protecteurs d'un médecin de peste : tablier et gants de cuir et masque fermé au bec remplis d'aromates. Il ne mange ni ne boit rien dans les casernes, aussi est-il capable de soigner les malades sans être lui-même infecté.



Finalement les PJ arrivent à la conclusion que la maladie provient de l'eau potable de la caserne. S'ils s'intéressent au puits, ils constateront qu'il est assez grand pour que l'un d'eux puisse y être descendu au bout d'une corde. Près du niveau de l'eau, un petit conduit de 15 cm de diamètre est visible. Un ichor vert-brun en sourd. Celui-ci est hautement toxique et quiconque en ingère meurt en quelques heures.

Si les aventuriers identifient la source de la maladie, le commandant Stoev ordonnera à ses troupes de cesser d'utiliser le puits. Les malades se remettront en quelque jours. S'ils échouent, la troupe continue

à être décimée par la maladie et au moment de l'attaque des Skavens, la moitié des soldats aura succombé.

La Nuit des Long Couteaux. Les joueurs peuvent découvrir la liste établie par la Griffes Tordue des cibles des Coureurs Nocturne du clan Eshin, soit dans les documents de Raskov, soit à l'orphelinat. Armés de cette information, ils devraient être capable de persuader les autorités de déplacer les cibles en sureté avant l'attaque. Les aventuriers peuvent même être chargés en personne de la protection d'un dignitaire.

Si les PJ échouent à alerter les autorités de l'attaque imminente, les Coureurs Nocturnes éliminent leurs cible la veille de l'attaque skaven.

Autres évènements. L'aventure peut être ponctuées d'intermèdes tels que les suivants :

- Une rue s'effondre mystérieusement en résultat des sapes skavens sous la cité.
- Les résidents se plaignent d'une augmentation rapide du nombre de rats.
- Un trappeur de rat raconte au PJ à quel point son boulot est devenu florissant en quelques semaines.
- Les PJ entendent des histoires de rats géants aperçus dans les rues.

Acte 6 : la Tempête éclate

Environ une semaine après le retour à terre des aventuriers, les Skavens lancent leur attaque. Le premier signe de l'assaut est une invasion de rats dans les rues, créant des mouvements de panique. La terreur est exacerbée par des prophètes annonçant que ce fléau est un signe de la fin des temps.

Environ une heure plus tard les Skavens eux-mêmes émergent du sous-sol. Guerriers-rats, moines de la Peste, Coureurs Nocturnes, rats-ogres, rats-molosses et pire. Le plus perturbant est la marée de Porteurs de Peste, restes hideusement mutés des équipages enlevés qui sont poussés à attaquer la ville.

Il n'est pas nécessaire que le MJ mène la bataille d'Erengard en détail. Le MJ devrait plutôt adopter un style impressionniste, décrire le chaos et l'horreur des combats autour des aventuriers et compléter cela par un certain nombre de rencontres spécifiques. Après tout, les PJ n'auront jamais une image claire de la bataille dans son ensemble, mais la verront à travers leurs propres expériences localisées.

Le déroulement général de la bataille dépendra du succès des aventuriers à déjouer les préparatifs des Skavens. Ceux-ci commencent par s'emparer de certaines parties de la ville, obligeant les défenseurs à se replier. Si les PJ ont réussi à contrer l'empoisonnement des soldats et l'assassinat des commandants, les défenseurs entameront une riposte

pour finalement chasser les Skavens. Dans le cas contraire, les Skavens s'emparent progressivement de plus en plus de quartiers de la ville et finalement prennent totalement le contrôle.

Quelques idées pour les rencontres durant les batailles suivent :

- **L'Homme des Barricades.** Les PJ trouvent des défenseurs d'Erengard construisant une barricade en travers d'une artère importante. Les PJ les aident à construire la barricade et combattent les vagues de Skavens qui attaquent.
- **Au secours.** Les PJ viennent à l'aide de civils défendant leurs maisons contre les Skavens.
- **Rats-Ogres.** Un peloton de la garde d'Erengard a du mal à vaincre une paire de rat-ogres. Les PJ leur viennent en aide.
- **Le Retour des Disparus.** Bien que les PJ aient tiré de nombreux marins des griffes des Skavens, beaucoup n'eurent pas cette chance. Ils ont été soumis aux expériences du Clan Moulder et du Clan Pestilens et prennent part à l'attaque.
- **Force d'élite.** La bataille peut aussi être épicée par l'intervention de machines de guerre skaven comme des Lance-Feu à Maleflamme, et de forces d'élite comme des Globardiens de Vent Empoisonnés ou des Porteurs d'Encensoir de Peste.
- **L'Arche Noire.** Les PJ aperçoivent le Prophète Gris Skarsiss menant les attaques sur Erengard. S'ils ont rencontré le Prophète Gris durant *Mort sur le Reik* (voir Phase Deux – le Prophète Gris), ils le reconnaîtront. Il est porté dans un palanquin par des guerriers skavens et précédé par une horde de guerrier portant un large coffre. Le coffre est lourdement ornementé et à travers les espaces de ses panneaux, on peut apercevoir un grand morceau de Pierre Distordante. C'est la météorite de Wittgenstein. Elle a été transformée en Arche Noire. Des éclairs verts jaillissent de l'Arche et détruisent tout ce qu'ils touchent. Pour avoir une idée des propriétés de l'Arche, reportez-vous à la description de l'Arca Chaotis dans *Le Seigneur des Liches*. L'Arche Noire devrait cependant être plus puissante que l'Arca Chaotis
- **Des Barbares aux Portes.** Au nadir de la bataille, les défenseurs de la cité se replient sur le palais du Knyas. Les Skavens lancent un assaut sur le palais lui-même, grimant aux murs à l'aide de grapin. Les PJ aident à combattre les Skavens dans ce qui devient le tournant de la bataille.

The Book of the Rat, le supplément non-officiel pour la 1ère édition de Garrett Lepper, est une source d'inspiration très utile pour la bataille. *Les Fils du*

Rat Cornu contient un matériel comparable pour la 2ème Edition.

Acte 7 : Les suites de l'attaque

Les PJ doivent rester à Erengard et aider la ville à se remettre de l'attaque. (De toute façon, le Tsar n'a pas l'intention de laisser des aventuriers éventuellement infectés s'approcher de lui). Cela signifie passer un hiver froid et dur à Erengard. Après quelques mois, le Tsar rappellera finalement les aventuriers à la capitale, où il les récompensera comme décrit dans *Quelque chose de Pourri à Kislev* (pp 112-113).

Terreur à Talabheim

On notera que le récit du *Rat Cornu se lève* présente quelques similitudes avec celui de l'aventure *Terreur à Talabheim* de la deuxième édition de WJDRF. Il s'agit d'une pure coïncidence. *Le Rat Cornu se lève* est en fait antérieur de plus d'une décennie à *Terreur à Talabheim*. Cependant, les MJ peuvent trouver utile de faire jouer *Terreur à Talabheim* à la place du *Rat Cornu se lève* ou de l'utiliser comme complément.



Documents & Informations

DOCUMENTS

Quelque chose de Pourri à Kislev - Document 3

PUR: CHEF DOLGAN

DE : CAPITÈN HABBLO

CHEFF DÈZ HERO DE HABBLOS

CHEF DE GER DE GRAGAMURAG HOBGOBBLINS

CHEF DE TOUS LES VERTS KI VOS REGARD

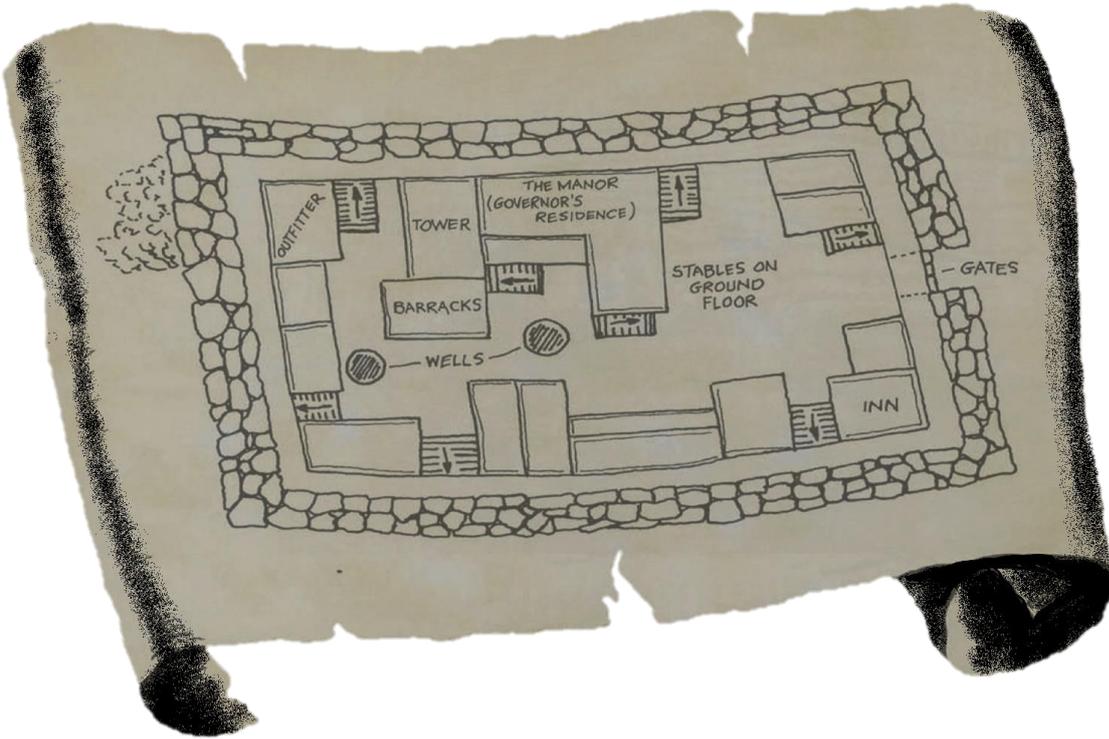
VOUS POUVÉ PAS PASSÉ TRAVER LA RIVIAIRE SI ON VOUS LAISSE PAS

**PAÏÉ UN BIZON POUR IJII SA OTANT DE DOLGANS PUR TRAVERSÉ
PLUS VOU ET TOU VOS GAS VOUS JURÉ FINI ATTAK SUR LÈ CARAVAN**

OU VOUS POUVÉ ATTENDRE LÀ ET CREVÉR DE FAIM

OU VOUS POUVÉ VENIR PASSÉ RIVIAIR ET ÊTRE ÉTRIPÉ

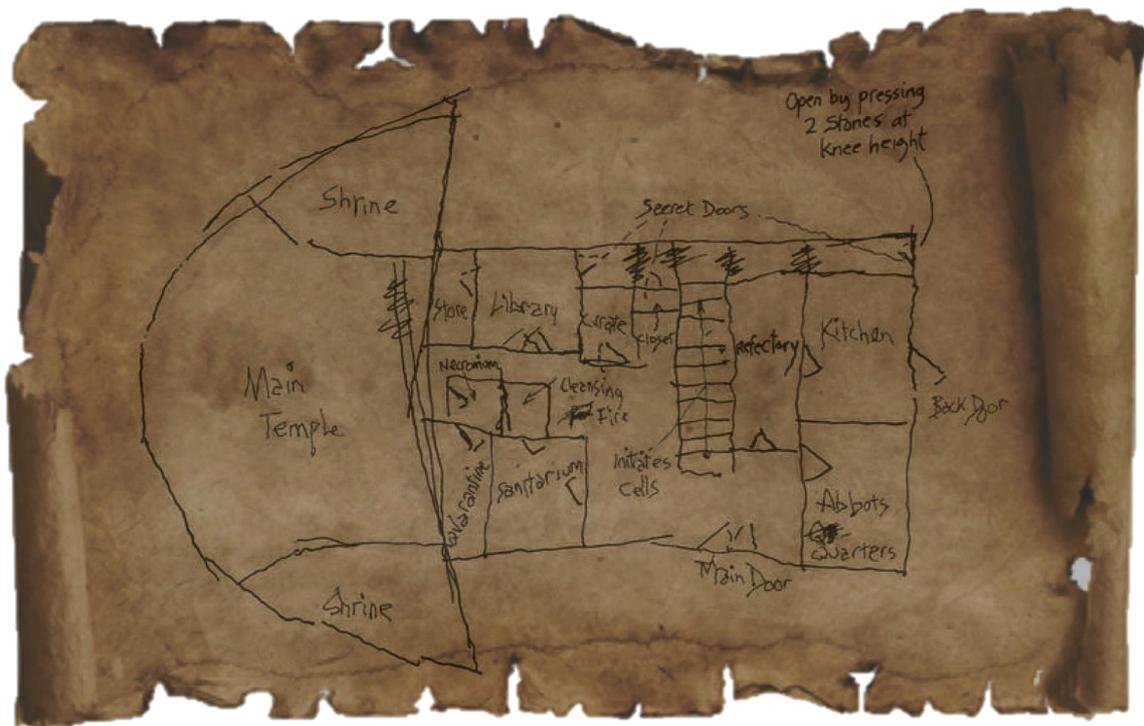
Quelque chose de Pourri à Kislev - Document 4



Quelque chose de Pourri à Kislev - Document 7



Quelque chose de Pourri à Kislev - Document 9



NOUVELLES ET RUMEURS

Nouvelles & Rumeurs

- L'état de notre glorieux Empereur est devenu critique. Sa maladie est connue de tous depuis un certain temps mais il apparait maintenant que l'état de l'Empereur s'est détérioré. Les Médecins de Cour collaborent avec la Guilde des Magiciens mais ont échoués à découvrir la nature de la maladie. Et qui s'occupent des problèmes importants de l'état pendant cette crise ? Personne. Le mécontentement dans la capitale s'aggrave et se répand maintenant à travers les provinces.
- Plus tôt il trépassé, mieux ce sera. Foutu Sigmarite amateur de Mutants.
- Le Graf Boris Todbringer a renvoyé son chef cartographe Gulheim Tobwurst à cause du fiasco de la carte de la région. Les gens de Schoninghagen seraient surpris d'apprendre que le village est en réalité une chaîne de montagnes surgies au milieu Middenland.
- Grand-mère Kleinapfels a fait un rêve l'autre nuit. Elle dit qu'elle a vu une vague de ténèbres et d'écarlate jaillir du nord et recouvrant tout l'Empire, jusqu'à Altdorf et au-delà. Et vous devriez faire attention quand Grand-mère Kleinapfels rêve.
- Le village de Wahsinnigen a été abandonné après qu'il ait été attaqué et détruit par une bande de mutants.

Notes. Les informations sont tirées de *Pouvoir derrière le Trône* et *Charogne sur le Reik*, avec additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Le Décret impérial qui prohibe la persécution des mutants n'est pas très respecté au Nordland et Middenland. Ni même dans les autres provinces de l'Empire, en réalité.
- Le Sud du Middenland est frappé par des attaques de bandes de mutants et d'Homme-Bêtes portant une bannière avec une couronne rouge.
- Tous les vingt ans, cette dispute entre les cultes de Sigmar et Ulric refait surface. D'habitude elle s'éteint d'elle-même ou alors les Sigmarites réagissent de façon excessive et envoient quelques Templiers pour écraser les soi-disant hérétiques. Mais on dit que le mouvement a pris un véritable élan cette fois et qu'il a un vrai leader. Il faudra plus que quelques chevaliers pour écraser les Fils d'Ulric.
- Officiellement, les Fils d'Ulric ne reçoivent aucun soutien des temples d'Ulric. Officiellement, hein. Mais les racines du culte d'Ulric plongent dans le sang et peu importe le nombre de fois où le Grand Prêtre déclare que son dieu n'a aucun différend avec Sigmar ou ses disciples, il y a beaucoup de prêtres qui pensent le contraire. Le Nord a détesté le Sud pendant des siècles et maintenant ils ont enfin une cause à laquelle se rallier.

Notes. Les informations sont tirées de *Pouvoir derrière le Trône* et *Charogne sur le Reik*, avec additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Les pillards d'Ostland continuent de faire des incursions au Talabecland. Le Talabecland n'a pas encore riposté. Les Talabeclandais sont de plus en plus mécontents de l'inaction du Grand-Duc Gustav von Krieglitz.
- Le Talabec devient plus dangereux de jour en jour. Faut se méfier des escarmouches à la frontière, des bandits et pire encore. Vous feriez mieux de vous diriger vers Altdorf.
- J'entendu dire que l'Emp'reur est en vrac. Comme un Mort-Vivant ! C'est la faute de son médecin. Un Tiléen c'était. Jamais faire confiance aux Tiléens. Au final, c'était qu'un charlatan qui n'savait rien du tout ! C'est tout Tiléen ça. Enfin, l'a été démasqué maint'nant. L'Emp'reur a mis sa tête à prix. Beaucoup d'pognon si tu peux le retrouver ! Mais les Tiléens, c'est des anguilles. Jamais leur faire confiance, je t'dis.
- Des émeutes de fidèles de Sigmar au Middenland ont été brutalement écrasées par les Chevaliers Panthères.
- La moisson a été maigre cette année. Et comme si le mauvais temps était pas suffisant, voila qu'il y a des " incidents " à la frontière entre Talabecland et Ostland

Note. Les informations sont composées d'additions originales, comme décrit ci-dessus.

Nouvelles & Rumeurs

- Les ambassadeurs du Grand-Duc Gustav von Krieglitz ont été jetés en prison par le Grand Prince Hals von Tasseninck. Von Tasseninck exige que les assassins de son fils lui soient livrés en échange de leur libération.
- Le Grand-Duc Gustav von Krieglitz est furieux de la détention de ses ambassadeurs et a fait appel à ses alliés du Nordland et du Middenland pour obtenir leur soutien.
- Les fidèles d'Ulric fuient les persécutions au Stirland. Les réfugiés sont devenus fréquents dans le Sud du Middenland.
- Cela fait des mois qu'on n'a plus aperçu le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer.
- Un village du Reikland a été incendié totalement pour avoir tué des mutants.
- Affreux ce qu'on a eu avec les loups cette année. Z'ont eu un tiers de mon troupeau, ouais. Pis mes chiens aussi. Effrontés comme des cailles qu'ils sont maintenant. Des grosses meutes, même en plein jour.

Note. Les informations sont composées d'additions originales, comme décrit ci-dessus.

Nouvelles & Rumeurs

- La santé de l'Empereur s'améliore. Son nouveau médecin Bretonnien fait des miracles
- L'Empereur est mort ! Il est mort y a des mois et remplacé par un doppelganger !
- Les fidèles d'Ulric ont brûlé un Sanctuaire de Sigmar à Salzenmund. Les auteurs n'ont pas été retrouvés et les autorités n'ont pas l'air très enclines à les rechercher
- Des bandes de mercenaires se rassemblent à la frontière entre Ostland et Talabecland.
- Reste par ici, gamin. Souviens-toi de ce que j'dis : la guerre se prépare. Une bonne opportunité pour un gars comme toi. Tu pourrais te faire un joli p'tit magot.
- Le prix des denrées atteint des plafonds ! Les fermiers accusant le temps mais c'est juste une excuse pour nous plumer !
- Deux et six pour un pain ?! C'est du vol !

Note. Les informations sont composées d'additions originales, comme décrit ci-dessus.

Nouvelles & Rumeurs

- Les Gobelins semblent migrer vers l'ouest à travers les Montagnes du Bout du Monde et s'installent dans les régions montagneuses, avec la perspective sinistre de futures attaques dans les régions plus peuplées de Kislev. Ce qui cause la migration – et comment l'arrêter – est totalement inconnu.
- Les navires disparaissent mystérieusement dans la Mer des Griffes. La perturbation du commerce est en train de faire grimper les prix de certaines marchandises à Erengard et Mariembourg.
- Le Tsar a fait appel à ses alliés pour contrer le nombre croissant d'attaques d'Hommes-Bêtes venus du Nord. Mais ils s'en fichent, bien sûr. Comme d'habitude, Kislev doit retenir la marée tout seul.
- La fille du Tsar est possédée par une ancienne sorcière.
- Les attaques d'Hommes-Bêtes augmentent dans les villes de Translynsk. Ils sont encouragés par l'affaiblissement des garnisons de la région.

Note. Les informations sont composées d'additions originales, comme décrit ci-dessus.

Nouvelles & Rumeurs

- Le nombre toujours croissant d'attaques d'Hommes-Bêtes au Nord et de Gobelins à l'Est met les forts de Kislev à rude épreuve. Le Tsar a demandé du renfort à ses alliés.
- Un escadron d'élite des Chevaliers Panthères est en route pour renforcer l'armée kislévite !
- Ya du boulot en Translynsk si vous êtes un guerrier. Certaines des villes engagent des mercenaires pour se protéger elle-même des attaques du Chaos.
- Les raids des Hommes-bêtes deviennent de pire en pire. Certaines villes du Nord sont si désespérées qu'elles abandonnent les Dieux et commencent à suivre de nouvelles religions.

Note. Les informations sont composées d'additions originales, comme décrit ci-dessus.

Phase Cinq

Empire en flammes

Commentaire

VERSIONS

Empire in Flames a été publié par Games Workshop uniquement. Il a été traduit sous le titre *Empire en Flammes* chez Descartes Editeur.

SYNOPSIS

Durant l'année écoulée, l'Empire a été mis à mal par une série d'évènements. Le conflit entre Ostland et Talabecland s'est intensifié. La tension religieuse entre les cultes d'Ulric et Sigmar a augmenté. Le décret impérial sur les mutants est très impopulaire. Le nombre croissant de mutants et d'Hommes-Bêtes a rendu les voyages de plus en plus périlleux. Une récolte décevante a mis la pression sur les réserves frumentaires.

C'est dans ce contexte que les PJ sont renvoyés à Altdorf. Ils y découvrent que l'Empereur a été assassiné, apparemment par un fidèle d'Ulric. Les PJ escortent le Graf Boris au conseil de succession où, après une spectaculaire transformation, l'héritier en titre de l'Empereur, le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer, se révèle être un mutant. Une lutte se déclenche et le Prince de la Couronne est tué. Au milieu des récriminations, le schisme entre les cultes de Sigmar et Ulric se rouvre et l'Empire commence à sombrer dans la guerre civile.

Dans un effort pour réunifier l'Empire, les PJ sont chargés par les cultes de Sigmar et d'Ulric de retrouver Ghal-maraz, le marteau de Sigmar.

Les PJ voyagent dans les pas de Sigmar à travers le sud de l'Empire et dans les Montagnes Noires. Ils rencontrent un présage dans un sanctuaire nain, débarrassent une vallée elfique d'une bête du Chaos et découvrent la citadelle naine de Kadar-Khalizad, abandonnée depuis longtemps.

Les PJ apprennent que dans son dernier voyage Sigmar a été détourné vers Kadar-Khalizad. Là, le Maître des Traditions Wulfan Merlord a tenté de lier le démon majeur Sheerargetru à une lame. Cependant ses efforts pour contrôler le démon avaient échoués. Sigmar vint à l'aide de Wulfan et repoussa le démon à travers le portail Distordant. Puis Sigmar lui-même passa le portail pour poursuivre le démon, mais Ghal-maraz ne passa point. Ghal-maraz scella Sheerargetru et Sigmar de l'autre côté du Portail Distordant.

Les PJ pénètrent dans Kadar-Khalizad et retrouvent Ghal-maraz mais libèrent, ce faisant, le démon Sheerargetru. Sheerargetru possède le corps d'un dragon et vole vers Altdorf. Là le Grand Théogone abat le dragon. Expulsé du corps du dragon, le démon possède le Grand Théogone lui-même.

Les aventuriers retournent dans l'Empire pour découvrir qu'il s'est dissout dans la Guerre Civile. Ils atteignent Wolfenburg où la bataille décisive va avoir lieu. Ils présentent Ghal-maraz à Heinrich Todbringer, qui se révèle le véritable héritier de Sigmar. La guerre s'achève et Heinrich Todbringer est élu Empereur.

Les PJ retournent à Altdorf pour le couronnement de l'Empereur Heinrich. Durant la cérémonie, Ghal-maraz attaque le Grand Théogone, le tue et libère Sheerargetru. Durant la bataille finale, les PJ battent Sheerargetru.



STRUCTURE

Empire en Flammes comprend deux débuts alternatifs : le premier si les PJ ont joué *Quelque chose de Pourri à Kislev* qui leur fait escorter une noble dame de Kislev à Talabheim où ils reviennent au service du Graf Boris, le second prenant place directement après *Pouvoir derrière le Trône* et où le Graf Boris demande aux PJ d'escorter une noble dame de Middenheim à Talabheim.

Ensuite l'aventure prend une forme linéaire d'épisodes ponctués de rencontres optionnelles.

PROBLÈMES

A bien des égards, *Empire en Flammes* est une excellente aventure. Elle est bien structurée, aborde des thèmes épiques et contient des éléments dramatiques et passionnants. Mais elle présente également de sérieuses déficiences.

Continuité

Empire en Flammes néglige plusieurs thèmes antérieurs de la campagne. La machination de la Main Pourpre, introduite dans *la Campagne Impériale*, pour créer un schisme entre les cultes d'Ulric et Sigmar atteint son paroxysme mais le culte est à peine mentionné. L'Empire se dissout dans la guerre civile mais les plans soigneusement échafaudés de la Couronne Rouge, détaillés dans *Mort sur le Reik*, qui visaient ce but, ne mènent visiblement à rien. L'histoire de Kastor Lieberung, amorcée dans *la Campagne Impériale* et qui se poursuit dans *Mort sur le Reik*, n'a pas de résolution. La mort controversée du Prince Hergard von Tasseninck, personnage accroche de la campagne, déclaré mort dans les épisodes suivants, se révèle être finalement un canular mais sans aucune explication. Karl-Hans Wasmeier (*Pouvoir derrière le Trône*) ne réapparaît finalement pas.

Artificialité

Beaucoup d'épisodes de l'aventure semblent artificiels. L'assassinat de l'Empereur ne fait l'objet d'aucune enquête afin de ne pas détourner les aventuriers de la quête de Ghal-maraz. Les PJ sont orientés dans leur aventure par une série de Deus Ex Machina : présage, Nain de 2500 ans, apparition divine, boussole magique. Un troupeau de pégases apprivoisés apparaît soudain lorsqu'un retour rapide vers l'Empire s'impose. Sheerargetru enchaine magistralement les échanges de corps jusqu'au Grand Final. Le plus bizarre est que l'héritier de Sigmar ressemble toujours à son ancêtre malgré 2500 ans de dérive génétique.

Linéarité

Les PJ sont régulièrement contraint de suivre une ligne de conduite sans pouvoir faire d'autres choix. En plus de la direction lourde fournie par les éléments ci-dessus, il y a des moments où on ne leur donne tout simplement aucun choix d'action. Ils sont littéralement poussés de la Volkshalle après la mort du Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer (p 29). L'entrée de Kadar-Khalizad disparaît après leur passage (p 61). Ghal-maraz les attire magiquement vers Heinrich Todbringer (p 91). Les joueurs peuvent se sentir plus spectateurs qu'acteurs de l'aventure.

Tonalité

L'aventure a un tour fantastique beaucoup plus poussé que les précédentes parties de la campagne. Les interventions divines sont communes, en particulier sous forme de présage et d'apparition.

Les créatures fantastiques pullulent. Parmi ceux-ci, citons une manticore, une armée infinie de squelettes, une araignée géante, une Nuée du Chaos, une wyverne, un dragon et des pégases. De telles créatures font bien sûr partie du bestiaire de Warhammer et sont décrits dans le livre de règle *WJDRF*, cependant leur incidence dans *Empire en Flammes* est bien plus élevée que dans les précédents épisodes ce qui génère une ambiance très différente dans l'aventure.

Style de jeu

Une grande partie de l'aventure est consacrée au combat et à l'exploration plutôt qu'à l'enquête et à aux interactions roleplay. Kadar-Khalizad (p 62-79) est un donjon à l'ancienne avec liste de Monstres Errants. Cela ne correspond pas au ton des premiers épisodes et ignore les éléments qui ont distingué la campagne.



CHRONOLOGIE

Empire en Flammes fournit des informations chronologiques détaillées. Pour la plupart, elles ne posent aucune difficulté au MJ. Cependant il y a un petit nombre de problèmes qui sont détaillés ci-dessous.

Date de début

Empire en Flammes ne précise pas de date de début.

Si l'aventure suit directement *Pouvoir derrière le Trône* la chronologie documentée en Phase Trois implique que l'aventure débute le 21 Vorgeheim. Cela crée un problème car cela laisse trop peu de temps pour que la crise politique de l'Empire se soit développée. Les événements du background sont donc accélérés de façon invraisemblable.

Si *Empire en Flammes* suit immédiatement *Quelque Chose de Pourri à Kislev*, l'aventure commence le 2 Ulriczeit, en accord avec la chronologie établie en Phase Quatre. Là aussi, trop peu de temps s'est écoulé. Cela ajoute les deux difficultés suivantes :

1. Les PJ sont priés de voyager hors-saison. Le voyage en rivière se déroule partiellement dans

l'obscurité. Les montagnes doivent être traversées en hiver.

2. La guerre civile débute en hiver et au début du printemps soit hors de la saison habituelle des guerres.



Par conséquent, il est suggéré de faire un interlude conséquent avant le début de *Empire en Flammes*. Si *Quelque chose de Pourri à Kislev* n'a pas été utilisé, un long voyage ou un séjour à Middenheim doit être inséré après *Pouvoir derrière le Trône*. Si *Quelque chose de Pourri à Kislev* a été utilisé, les PJ devront être retenus à Kislev pour le reste de l'hiver. Ceci peut être traité de manière abstraite ou avec des aventures détaillées.

La chronologie assume que les aventuriers restent à Kislev jusqu'à Mitterfruhl 2513 IC.

Temps de Voyage

Empire en Flammes donne des temps de voyages détaillés dans presque tous les cas. Il y a cependant un petit nombre de soucis avec les suivants :

1. **Talabheim-Altldorf.** La durée du premier voyage fluvial de Talabheim à Altldorf n'est pas précisé. Cependant il est évident que l'avancée doit être lente et que les aventuriers arrivent après la réunion des Electeurs. Celle-ci est décrite comme ayant lieu "quelques jours" après le départ de Talabheim. Les événements ultérieurs suggèrent que les PJ arrivent peu après cette réunion. Cependant même en voyageant à vitesse normal, le voyage jusqu'à Altldorf prend environ 10 jours. C'est beaucoup plus que suggéré dans le texte. Le Schéma chronologique ici part du principe que le voyage dure 10 jours et que les Electeurs se réunissent une semaine après le départ de Talabheim des PJ.
2. **Altldorf-Talabheim** La *Comète* est censé de déplacer à M3 (p 116) ce qui correspond à la vitesse des vaisseaux de *Mort sur le Reik*. Cependant durant le voyage jusqu'à Hochsleben, la *Comète* se déplace à M4, ce qui est justifié par des enchantements magiques
3. **Kadar-Khalizad-Wolfenburg.** *WJDRF* pose que les pégases volent comme des Piqueurs (p 235). Cela implique une vitesse de vol horizontal de 10 km/h (*WJDRF* p 76). Mais d'après *Empire en Flammes*, ils volent à une vitesse comprise entre 15 et 25 km/h (p 82).

Empire en Flammes pose aussi que la distance à vol d'oiseau entre Kadar-Khalizad et Wolfenburg est de 1450 km alors que la carte de l'Empire dans *WJDRF* indique une distance en ligne droite de 1050 km.

Par conséquent, le voyage vers Wolfenburg devrait prendre 9 jours, selon *Empire en Flammes* mais 12 jours et demi si on suit *WJDRF*. Comme il n'existe aucune base pour déterminer quelle donnée est la plus correcte, la chronologie originale d'*Empire en Flammes* est conservée dans les schémas chronologiques ci-dessous.



4. **Wolfenburg-Altldorf.** *Empire en Flammes* (p 138) établit que le *Hindenburg* a une vitesse de M3 (voir plus haut Phase Deux). Cependant la chronologie suggère que la vitesse réelle du *Hindenburg* est en fait de M4. Cette différence pourrait être compensée en imaginant que le *Hindenburg* bénéficie d'un bonus de 33% du au courant de la rivière Talabec bien que cela semble trop élevé pour être réaliste. Dans la Phase Quatre, il était supposé que le courant sur le Talabec donne un bonus de 10%, ce qui signifie que le voyage prendrait 10.3 jours au lieu de 8.5 comme affirmé dans *Empire en Flammes*.

Le schéma chronologique VII ci-dessous suit *Empire en Flammes*, le schéma chronologique VIII ajuste le temps pour correspondre aux temps de voyages normaux.

Table 10 : Schéma Chronologique VII

Aventuriers												
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain/ Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance / jour (km)	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j)	Fin (j)	Page
Kislev											0,0	
Talabheim	885,1	3	3,95	10%	10	12,4	44,3	20,0	0,5	20,0	20,5	p6
Altdorf	515,0	3	3,95	10%	10	13,0	43,5	11,9	1,3	32,4	33,7	p8
Hochsleben	700,1	4	5,27	0%	14	13,5	73,7	9,5	0,8	43,2	44,0	pp37
Passe du Feu Noir	71,0	4	5,27	-43%	8	13,8	17,7	4,0		48,0	48,0	p38-44
Deux Piliers	160,9	4	5,27	-41%	8	14,0	24,8	6,5		54,5	54,5	p38-44
Karak-Kadal	112,7	4	5,27	-41%	8	14,2	25,0	4,5		59,0	59,0	
Vallée Cachée	112,7	4	5,27	-62%	8	14,5	16,1	7,0	3,0	66,0	69,0	p47
Kadar-Khalizad	209,2	4	5,27	-50%	8	14,9	20,9	10,0	1,0	79,0	80,0	p54
Vallée Cachée	209,2	4	5,27	-50%	8	15,4	20,9	10,0	0,3	90,0	90,3	p76
Wolfenburg	1448,4	15	32,37	0%	8	15,8	160,9	9,0	0,6	99,3	99,9	pp77, 79
Altdorf	804,7	3	8,46	33%	18	15,9	94,7	8,5	1,6	108,4	110,0	pp90

Table 11 : Schéma Chronologique VIII

Aventuriers												
Destination	Distance (km)	Vitesse (M)	Vitesse (km/h)	Terrain/ Effets	Heures voyage	Heures clareté	Distance / jour (km)	Temps voyage (j)	Autres durées (j)	Arrivée (j)	Fin (j)	Page
Kislev											0,0	
Talabheim	885,1	3	3,95	10%	10	12,4	44,3	20,0	0,5	20,0	20,5	p6
Altdorf	515,0	3	3,95	10%	10	13,0	43,5	11,9	1,3	32,4	33,7	p8
Hochsleben	700,1	4	5,27	0%	14	13,5	73,7	9,5	0,8	43,2	44,0	pp37
Passe du Feu Noir	71,0	4	5,27	-43%	8	13,8	17,7	4,0		48,0	48,0	p38-44
Deux Piliers	160,9	4	5,27	-41%	8	14,0	24,8	6,5		54,5	54,5	p38-44
Karak-Kadal	112,7	4	5,27	-41%	8	14,2	25,0	4,5		59,0	59,0	
Vallée Cachée	112,7	4	5,27	-62%	8	14,5	16,1	7,0	3,0	66,0	69,0	p47
Kadar-Khalizad	209,2	4	5,27	-50%	8	14,9	20,9	10,0	1,0	79,0	80,0	p54
Vallée Cachée	209,2	4	5,27	-50%	8	15,4	20,9	10,0	0,3	90,0	90,3	p76
Wolfenburg	1448,4	15	32,37	0%	8	15,8	160,9	9,0	0,6	99,3	99,9	pp77, 79
Altdorf	804,7	3	3,95	10%	18	15,8	78,2	10,3	1,9	110,1	112,0	pp90

Ligne du Temps de Empire en Flammes

La ligne du temps suivante est basée sur le schéma chronologique VIII.

Jour	Date	Evènements	Page
		Les aventuriers demeurent à Kislev au service du Tsar	NA
1	Mitterfruhl	<i>Vers Talabheim et Altdorf</i> Les PJ sont envoyés escorter Anastasia Schelepin à Talabheim.	p 6, 104
2-19	1-18 Pflugzeit	<i>Vers Talabheim et Altdorf</i> Les PJ descendent la rivière jusqu'à Talabheim.	p 6-12, 104
20	19 Pflugzeit	<i>Vers Talabheim et Altdorf</i> Les aventuriers arrivent à Talabheim.	p 7-8, 104
21	20 Pflugzeit	<i>Vers Talabheim et Altdorf</i> Le Graf Boris Todbringer commande aux PJ de se rendre à Altdorf et d'y retrouver son groupe. Ils partent tout de suite.	p 7-8, 104
22-32	21-31 Pflugzeit	<i>Vers Talabheim et Altdorf</i> Ils descendent la rivière vers Altdorf.	p 6-12, 104
33	32 Pflugzeit	<i>Meurtre Dans l'Après-Midi</i> Les PJ arrivent à Altdorf et apprennent l'assassinat de l'Empereur. Ils rejoignent le Graf Boris. Durant la nuit, ils sont attaqués par un mutant et reçoivent un présage.	pp 12-23, 106-107
34	33 Pflugzeit	<i>Un nouvel Empereur ?</i> Les PJ accompagnent le Graf Boris au conseil de succession où le Graf Boris s'oppose à la succession du Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer. Furieux, le Prince de la Couronne se transforme en un mutant hideux. Durant le chaos qui s'ensuit les PJ tuent le Prince de la Couronne.	p 23-27, 107-109
		<i>Un Visiteur très Important</i> Les PJ reçoivent la visite de Ar-Ulric et de l'Arch-Lector Kaslain et sont envoyés à la recherche du marteau de Sigmar Ghal-maraz afin de réunir l'Empire. Pour les aider dans leur quête, ils reçoivent une carte des dernières étapes connues de Sigmar de la Passe du Feu Noir à Karak-Kadal. Ils partent immédiatement par le fleuve.	p 28-29, 109-110
35-43	1-9 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Les PJ voyagent vers le sud le long du Reik	p 30-37, 109-115
44	10 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Les PJ arrivent à Hochsleben.	p 37, 115
45-48	11-14 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Les PJ voyagent à pied vers la Passe du Feu Noir.	p 38-44, 115-116

PHASE CINQ

Jour	Date	Evènements	Page
49-54	15-20 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Les PJ traversent la Passe du Feu Noir vers le Sud.	p 38-44, 115-116
55	21 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Aux deux piliers, les PJ tournent à l'est et s'enfoncent dans la vallée latérale de Karak-Kadal.	p 38-44, 115-116
56-58	22-24 Sigmarzeit	<i>Vers le Bout du Monde</i> Les PJ voyagent vers l'est dans la vallée de Karak-Kadal.	p 38-44, 115-116
59	25 Sigmarzeit	<i>Karak-Kadal et l'Oratoire de Sigmar</i> Les PJ arrivent à Karak-Kadal. Durant la nuit, ils reçoivent un présage au sanctuaire qui les dirige plus loin dans les montagnes	p 44-46, 117
60-65	26-31 Sigmarzeit	<i>La Vallée Cachée</i> Les PJ voyagent plus loin dans les montagnes.	p 47, 117
66	32 Sigmarzeit	<i>La Vallée Cachée</i> Les PJ atteignent la Vallée Cachée. Ils sont capturés par Melaril Boidorme qui leur explique que les Elfes de la vallée sont attaqués par une créature inconnue. Il propose son aide aux PJ si ceux-ci peuvent débarrasser la vallée de la créature.	p 47-50, 117
67-69	33 Sigmarzeit – 2 Sommerzeit	<i>La Vallée Cachée</i> Les PJ chassent et détruisent la Nuée du Chaos qui attaque la Vallée Cachée. Melaril Boidorm leur donne une carte pour Kadar-Khalizad.	p 50, 123- 117
70-79	3-12 Sommerzeit	<i>Vers Kadar-Khalizad</i> Les PJ traversent les montagnes vers Kadar-Khalizad.	p 51-53, 119-120
80	13 Sommerzeit	<i>Terreur dans les Ténèbres.</i> Les PJ rencontrent l'ancien nain Yodri, qui leur dévoile le destin de Sigmar. Ils entrent à Kadar-Khalizad et s'emparent de Ghalmaraz. Ce faisant, ils libèrent le démon Sheerargetru	p 54-76, 119-127
		<i>De Retour dans l'Empire</i> Sheerargetru possède un dragon et tue Yodri. Les aventuriers sont visités par un avatar de Sigmar et reçoivent un présage.	p 75-76
81-90	14-23 Sommerzeit	<i>De Retour dans l'Empire</i> Les aventuriers retournent dans la Vallée Cachée.	p 76-77, 131-132
91	24 Sommerzeit	<i>De Retour dans l'Empire</i> Dans la Vallée Cachée, Melaril Boidorm donne aux PJ des pégages sur lesquels ils volent vers l'Empire. Les PJ partent le même jour.	p 77, 132

Jour	Date	Evènements	Page
92-99	25-32 Sommerzeit	<i>De Retour dans l'Empire</i> Les PJ volent sur les pégases jusque l'Empire. Ils sont guidés vers Wolfenburg par Ghal-maraz.	p 77, 127
100	33 Sommerzeit	<i>L'Empire en Guerre</i> Les PJ atterrissent près de Wolfenburg et marchent vers la cité. Ils assistent à la bataille de Wolfenburg. Ils donnent Ghal-maraz à Heinrich Todbringer qui se révèle le véritable héritier de Sigmar ce qui met fin à la guerre civile. Heinrich Todbringer est couronné Empereur. Les PJ sont envoyés à Altdorf pour en informer le Grand Théogone et partent immédiatement.	p 79-89, 127-132
101-110	Sonnstill – 9 Vorgeheim	<i>L'Empire en Guerre</i> Les PJ voyagent par la rivière vers Altdorf	p 90, 127-133
111	10 Vorgeheim	<i>L'Ultime Mal</i> Les PJ arrivent à Altdorf. Ils délivrent le message au Grand Théogone qui est en réalité possédé par Sheerargetru. Ils sont attaqués par des cultistes de Tzeentch pendant la nuit.	p 90-93, 134
112	11 Vorgeheim	<i>L'Ultime Mal</i> L'Empereur Heinrich arrive à Altdorf à l'aube. Les PJ assistent au couronnement. Durant la cérémonie, Sheerargetru se dévoile et est détruit par les aventuriers	p 94-98, 134-138
- THE END -			

AIDE AU MJ

Général

Comme mentionné dans Problèmes ci-dessus, sur beaucoup de points *Empire en Flammes* est peu satisfaisant. Cela laisse au MJ trois options :

1. Accepter les défauts et jouer l'aventure comme elle est écrite.
2. Modifier l'aventure pour remédier à ses défauts ou bien
3. Remplacer entièrement l'aventure par une fin alternative.

La première option est la plus simple mais la moins satisfaisante selon l'opinion de l'auteur.



La seconde option permet au MJ de garder le caractère de la campagne originale mais requiert un travail supplémentaire significatif. L'ébauche d'une version modifiée de *Empire en Flammes* se trouve esquissée dans *Matériel Supplémentaire* ci-dessous (voir *Les Derniers Jours de l'Empire*). Il tente de préserver la structure générale et les éléments clés de *Empire en Flammes* tout en remplaçant les sections insatisfaisantes. Le MJ peut choisir d'utiliser tout ou partie de ce matériel pour réécrire *Empire en Flammes*.

Si le MJ choisit la troisième option, il y a de nombreux remplaçants possibles :

- Le MJ peut composer une aventure originale. Cela demandera évidemment une somme de travail conséquente.
- Le MJ peut tenter de recréer le final prévu de James Wallis pour la campagne, *Empire in Chaos*. Ses notes sur le final sont reproduites dans *Matériel Supplémentaire* (voir *Empire in Chaos*). Cependant ces notes sont très courtes et demanderont également une somme de travail conséquentes pour en faire un scénario.
- Le remplaçant qui convient le mieux à la campagne est *Empire en Guerre*. Il s'agit d'une aventure complète créée par des fans et destinée à fournir une fin alternative à la campagne. Elle est disponible gratuitement sur Internet <http://www.madalfred.com/> (NDT : le second lien mentionné dans le texte original semble vérolé). L'aventure a été traduite par l'équipe de la Gazette de Nuln <http://www.crjr.fr/wp-content/uploads/2013/03/Empire-en-Guerre.pdf>). *Empire en Guerre* conclut de façon exhaustive tous les fils non résolus de la campagne et préserve la cohérence avec les deuxième et troisième éditions de *WJDRF*. Cependant sa tonalité est quelque peu différente du reste de la campagne. Elle comporte peu d'éléments fantastiques et met l'accent sur l'investigation. Il manque des éléments de la campagne originale comme la mort de l'Empereur Karl-Franz et la transformation du Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer qui ne correspondent plus au contexte des éditions suivantes.



La guerre civile

Suit un résumé des alliances et des dirigeants des différentes provinces dans *Empire en Flammes*

Table 12 : Provinces impériales durant Empire en Flammes

Province	Status	Capitale	Parti	Dirigeant*
AVERLAND, Grand comté de	Province Electrice	Averheim	Sigmar	Grande Comtesse Ludmila von Alptraum
HOCHLAND, Baronnie de	Attaché à Talabheim	Bergsburg		
MIDDENHEIM, Cité Etat de	Province Electrice	Middenheim	Ulric	Graf Boris Todbringer, assassiné (p 28) ; successeur Heinrich Todbringer (pXX)
MIDDENLAND, Grand-Duché de	Attaché à Middenheim	Carroburg	Ulric	Grand-Duc Leopold von Bildhofen
MOOTLAND,	Province Electrice	Aucune		Ancienne Hisme Fiercoeur
NORDLAND, Baronnie de	Province Electrice	Salzenmund	Ulric	
NULN, Cité Etat de	Province Electrice	Nuln	Ulric	Comtesse Emmanuelle von Liebewitz
OSTERMARK, Ligue de	Attaché à Talabecland	Bechafen	Sigmar	Chancelier Maximillian Dachs, assassiné (p 26) ; successeur Chancelier Gunther Dachs, tué à la bataille de Wolfenburg (p 82)
OSTLAND, Grande Principauté de	Province Electrice	Wolfenburg	Sigmar	Grand Prince Hals von Tasseninck, tué à la Bataille de Wolfenburg (p 82) ; pas de successeur†
REIKLAND, Grande Principauté de	Province Electrice	Altdorf	[Sigmar]‡	Empereur Karl-Franz, assassiné (p 12) ; échec de la succession du Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer, assassiné (p 26)
STIRLAND, Grand Comté de	Province Electrice	Wurtbad	Sigmar	Graf Alberich Haupt-Anderssen
SUDENLAND, Grande Baronnie de	Province Electrice	Pfeildorf	Sigmar	Baronne Etelka Toppenheimer
SYLVANIA, Comté de	Attaché à Stirland	Waldenhof		
TALABECLAND, Grand-Duché de	Province Electrice	Castle Schloss (près de Herzig)	Ulric	Grand-Duc Gustav von Krieglitz, tué à la Bataille de Wolfenburg (p 82)
TALABHEIM, Cité Etat de	Province Electrice	Talabheim		Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch
WISSENLAND, Comté de	Attaché à Nuln	Wissenburg		

Notes

* Tous les renvois de pages réfèrent à Empire en Flammes.

† Il est indiqué que le successeur du Grand Prince Hals von Tasseninck est son fils le Prince Hergard von Tasseninck et donc Ostland n'est pas repris dans les trônes vacants p 106-107. Cependant le Prince Hergard von Tasseninck est supposé mort durant une expédition dans les Montagnes Grises (*Mort sur le Reik, Empire en Flammes*).

‡ Ce n'est pas posé dans Empire en Flammes mais c'est implicite en raison de la présence de forces impériales durant la Bataille de Wolfenburg.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

Les Derniers Jours de l'Empire

Vous trouverez ci-dessous les grandes lignes d'un épisode final alternatif à la campagne. Il reprend la structure de base et une partie du contenu de *l'Empire en Flammes* et le retravaille afin de combler les lacunes de cette aventure.

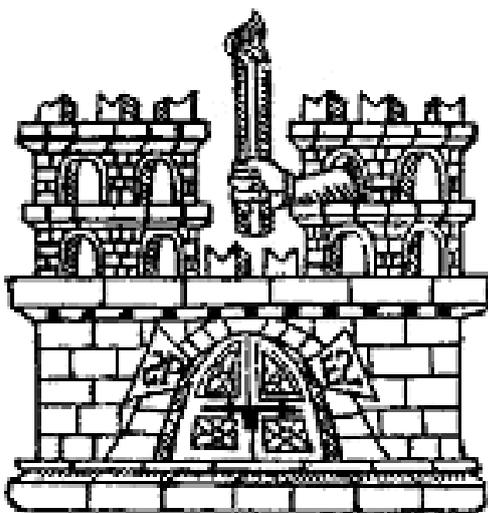
Acte 1 : Retour à la Maison

Les aventuriers sont priés d'escorter Anastasia Schelepin vers l'Empire, comme décrit dans *Empire en Flammes*. Cependant la destination de Anastasia n'est pas Talabheim mais Altdorf.



Anastasia Schelepin et les aventuriers embarquent dans un navire fluvial kislebite qui les emmène à Zwolen, où ils attendent l'arrivée de *l'Empereur Luitpold* pour les emmener à Altdorf. Cependant à Zwolen ils découvrent que le conflit entre Ostland et Talabecland s'est encore détérioré. La situation est devenue suffisamment périlleuse pour que *l'Empereur Luitpold* interrompe ses croisières au-delà de Talabheim. Le groupe est obligé de voyager vers Talabheim à bord du *Froid de l'Hiver* dans des conditions bien moins luxueuses qu'espérées (voir *Empire en Guerre*). Cela entraînera de nombreuses récriminations de la part de Anastasia Schelepin mais les PJ et elle n'ont pas d'autre choix.

Le voyage est long et devrait être ponctué de nouvelles, rumeurs et rencontres qui mettent en lumière l'état fragile de l'Empire. *Empire en Flammes* et *Empire en Guerre* contiennent nombre d'épisodes appropriés.



Quand les aventuriers arrivent à Talabheim, ils trouveront la cité plongée dans le tumulte. La cité est sous tension depuis un certain temps. On parle de la guerre imminente entre Ostland et Talabecland. Les

réfugiés sont nombreux et ces malheureux se pressent sur les quais et aux stations de diligence, cherchant désespérément un moyen de quitter la région.

De plus le jour de l'arrivée des PJ, il y a du neuf. La nouvelle de la mort de l'Empereur vient d'atteindre Talabheim (cf. *Empire en Flammes* p 10). Différentes versions du récit de sa mort circulent en ville. Rumeurs et spéculations vont bon train mais très peu de faits clairs sont connus.

Le Froid de l'Hiver achève son voyage à Talabheim donc le premier objectif des PJ est d'embarquer à bord de *l'Empereur Luitpold* pour Altdorf. Plus facile à dire qu'à faire car le navire est complet et les personnes cherchant à obtenir des tickets ne manquent pas. Les autres vaisseaux sont encore plus bondés et de toute façon Schelepin refusera catégoriquement de passer "un jour de plus sur une péniche sordide". Par la force des choses, les PJ doivent se procurer des tickets. Le bluff ou une ruse inventive peuvent fonctionner mais il est plus probable qu'il faudra recourir à la corruption pure et simple mais couteuse.

Le groupe voyage ensuite vers Altdorf à bord de *l'Empereur Luitpold* qui est décrit dans *White Dwarf 122, Warhammer Companion* et le *Nouvel Apocryphe*.

Acte 2 : la Fin de l'Empire

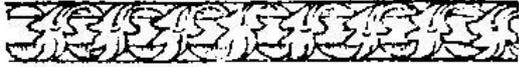
A leur arrivée, les PJ découvrent Altdorf aussi fébrile que l'était Talabheim. Les spéculations infondées sur les circonstances de la mort de l'Empereur sont nombreuses. Cependant quelques faits peuvent être clairement établis. D'abord l'Empereur est effectivement décédé et sera prochainement inhumé lors de funérailles d'état. Deuxièmement le Conseil des Grands Electeurs doit se rassembler pour établir la succession. Le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer, le Graf Boris Todbringer, le Grand Prince Leopold von Bildhofen, la Duchesse Emmanuelle von Liebowitz et Ar-Ulric sont déjà arrivés à la capitale.

La première tâche des aventuriers sera toutefois d'escorter Schelepin à sa destination finale. *Empire en Flammes* procure un modèle correct pour gérer cette situation bien que quelques détails doivent être modifiés.

Les aventuriers étant toujours au service du Graf Boris Todbringer, ils devraient rapidement partir à sa recherche. S'ils ne le font pas, les aventuriers devraient tomber sur quelques Chevaliers Panthères qui leur donneront l'ordre de faire rapport au Graf.

En se présentant au Graf, ils seront conduit à rencontrer Nastassia Hess (*Le Pouvoir derrière le Trône*) qui débriefe les PJ et les met au courant des événements récents. Elle explique que la mort de l'Empereur est attribuée à sa longue maladie

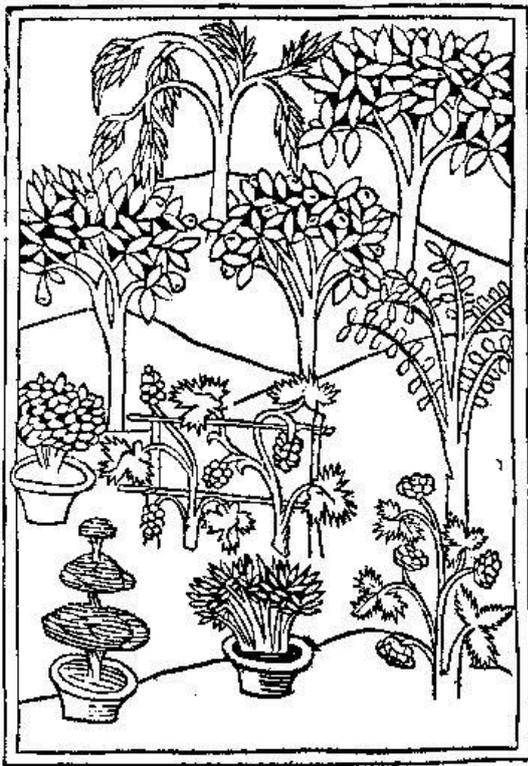
cependant certaines circonstances de son décès sont étranges : contrairement à la coutume, son corps n'a pas été exposé et très peu de gens ont été autorisés à le voir. Hess considère cela suspect. L'empereur aura bientôt droit à des funérailles d'état.



Les Electeurs ont été convoqués à Altdorf pour le Conseil de Succession. Il aura lieu aussitôt qu'ils seront tous arrivés.

Hess charge les PJ de l'assister dans ses investigations sur la mort de l'Empereur. L'histoire et les compétences uniques des PJ font d'eux la ressource la plus appropriée du Graf. Ils resteront dans la suite du Graf au palais et rendront compte à Hess.

Le jour après leur arrivée, les PJ seront appelés dans un délai très court à accompagner le Graf qui a enfin eu l'opportunité de présenter ses respects au défunt Empereur et entend profiter de l'occasion pour recueillir des informations concernant sa mort. Hess accompagne également le Graf, déguisée en servante. Les PJ servent de garde du corps au Graf en grand uniforme de Chevalier Panthère.



Le corps de l'Empereur, en habits de cérémonie, repose dans une bière disposée dans une salle d'apparat. Le volume de ses habits ne peut dissimuler combien il est émacié et son visage est décharné. Curieusement, il porte des gants. Le palanquin est veillé par quatre chevaliers, à ses quatre coins, tournés vers l'extérieur

Le groupe sera autorisé à approcher et toucher le corps de l'Empereur pour autant qu'ils lui témoignent leur respect. Il n'y a aucune opportunité de procéder à un examen approfondi mais certaines informations peuvent être glanées subrepticement. Si les PJ ne parviennent pas à retirer un gant, Hess se jettera sur le corps dans une démonstration de chagrin. Elle sera vite éloignée par la garde d'honneur mais pas avant d'avoir retiré l'un des gants. Le Graf Boris réprimande publiquement sa servante et assure aux gardes qu'il châtiara son manque de retenue en privé.



Cet épisode permet d'observer que le blanc des yeux, les dents et les doigts de l'Empereur sont teintés de pourpre. Les PJ avec des connaissances en médecine ou en toxicologie reconnaîtront le symptôme de la Fleur Macabre, un poison à action lente. Pour que tels niveaux de coloration soient atteints, l'Empereur doit avoir été exposé à une haute dose de poison. Si les PJ n'ont pas les compétences requises ou ne parviennent pas au diagnostic, celui-ci sera établi par le médecin du Graf Luigi Pavarotti

L'Empereur a été empoisonné par des agents de la Main Pourpre. Initialement le poison était administré via les boissons servies par son échanton, Friedrich Berscht qui est un membre du culte. Cependant quand l'Empereur a renvoyé ses précédents médecins pour leur incapacité à traiter sa maladie, son nouveau médecin Giovanni Medici insista pour qu'il ne boive rien d'autre qu'une infusion d'herbes médicinales préparée sous sa supervision. Cela a empêché Diener de continuer à lui administrer plus longtemps le poison.

Aussi un nouveau plan a été élaboré par nul autre que Karl-Heinz Wasmeier en personne ! Il a fait chanter l'Apothicaire Impérial, Gottfried Leibniz, pour qu'il empoisonne la préparation d'herbes administrée à l'Empereur.

L'objectif du culte est de remplacer l'Empereur par le Prince de la Couronne Holswig-Abenauer, qui est un sympathisant de la Main Pourpre.

La table 13 décrit la conspiration et ses participants en détail.

Table 13 : La Conspiration pour Assassiner l'Empereur

<p>Wolfgang Holswig-Abenauer, Prince de la Couronne</p> <p>Rôle. Il y a près de deux ans, le prince héritier a commencé à développer un certain nombre de mutations. Heureusement, elles ne se manifestent que lorsque le Prince perd le contrôle de ses humeurs. Néanmoins, il est rapidement devenu impossible pour lui de circuler à la cour et sur ordre de l'Empereur, il a été séquestré au château de Gardereik.</p> <p>Evènements. Les aventuriers ne rencontrent pas le Prince de la Couronne avant le Conseil de Succession.</p>	<p>Gustav von Rauschenberg, Conseiller du Prince de la Couronne.</p> <p>Rôle. Von Rauschenberg est le plus proche conseiller du Prince de la Couronne. Il est aussi un membre dirigeant du Culte de la Main Pourpre. Quand le Prince de la Couronne est isolé et s'aigrit à cause de ses mutations, von Rauschenberg voit l'opportunité parfaite pour le faire entrer dans le cercle. Il ourdi aussitôt un complot pour empoisonner l'Empereur et le remplacer par son héritier.</p> <p>Evènements. Les aventuriers auront peu de contacts avec von Rauschenberg avant le Conseil de Succession. Cependant, il prendra des mesures pour perturber leurs enquêtes dès qu'il aura connaissance de leurs activités. Au début, il s'agira de tentatives d'obstruction discrètes mais il finira par prendre des mesures plus radicales. Il s'arrangera pour que des cultistes de la Main Pourpre menacent, puis attaquent, les aventuriers (cf. L'Empire en guerre, pp. 108-110). Il veillera, bien entendu, à ne pas être associé personnellement à l'une de ces démarches.</p>
<p>Otto Grossbauch, Cuisinier</p> <p>Rôle. Grossbauch est responsable des équipes de cuisinier. Il est, donc, un suspect naturel mais n'a en réalité aucune implication dans l'empoisonnement.</p> <p>Il a en revanche une addiction au jeu. Il joue régulièrement aux cartes dans une salle privée de la taverne l'Ogre Dansant et a accumulé les dettes de jeu envers un gang criminel. Il vole de la nourriture des réserves impériaux pour épouger ses dettes.</p> <p>Evènements : Surveiller le cuisinier révèle ses visites fréquentes à l'Ours Dansant et ses rencontres fréquentes avec des racketteurs collectant le paiement de dettes. Cela le rend encore plus suspect mais de plus amples investigations révèlent ses larcins et la vraie raison de ces rencontres.</p>	<p>Wilhelm Diener, Majordome de l'Empereur</p> <p>Rôle. Diener supervise tous les domestiques. Bien qu'en privé il soit empli de ressentiment envers l'aristocratie et a une piètre opinion de l'Empereur et du Prince Héritier, il n'a aucune implication dans la mort de l'Empereur. Il déteste et suspecte Grossbauch et encouragera la suspicion des PJ envers celui-ci.</p> <p>Evènements : Diener n'est pas impliqué dans la conspiration, de quelque façon que ce soit.</p>

Friedrich Berauscht, Echanson de l'Empereur

Rôle. Berauscht est chargé de sélectionner, acheter et servir toutes les boissons de la Maison Impériale. Il est également membre de la Main Pourpre et a ajouté la Fleur Macabre aux breuvages de l'Empereur.

Evènements. Berauscht tente de détourner l'attention des PJ en mettant en avant qu'il n'a pas fourni de boisson à l'Empereur depuis un certain temps sur ordre du médecin de l'Empereur.

Les PJ n'auront pas accès aux quartiers de Berauscht. Cependant s'ils parviennent à s'y introduire, ils y trouveront une flasque de décoction de Fleur Macabre et une correspondance codée avec les membres de la Main Pourpre.

Surveiller Berauscht ne révèle pas grand-chose. Depuis que son rôle dans l'empoisonnement s'est achevé, il évite les contacts avec les membres de la Main Pourpre. Cependant s'il sent que les PJ sont proches de le découvrir, il peut paniquer et chercher à rencontrer von Rauschenberg.

Giovanni Medici, Médecin de l'Empereur

Rôle. A l'origine une panoplie de docteurs soignaient la soi-disant maladie de l'Empereur. Comme ils étaient inefficaces, l'Empereur les a renvoyés et y a plusieurs mois. Il les a remplacés par Medici. Medici adopte des techniques très inhabituelles. Il demande à l'Empereur de ne boire que de l'eau d'une source des Montagnes Grises infusée d'une sélection d'herbes médicinales rares. Cette méthode a d'abord rencontré un certain succès car Medici a involontairement coupé la source du poison. Cependant l'état de l'Empereur a recommencé à se détériorer à une vitesse alarmante.

Medici est un faux médecin et un vrai charlatan. La soi-disant Eau de Source provient d'un puit d'Altdorf. Une fois par semaine, Matthias Grünewald, l'associé de Medici livre un tonneau d'eau à l'apothicaire Leibniz et récupère les tonneaux vides du Palais Imperial. Tout cet arrangement est une escroquerie mais n'a d'autre objectif que l'enrichissement de Medici et Grünewald. Il n'y a aucun lien avec la mort de l'Empereur.

Evènements. Medici est à juste titre inquiet de sa position, après la mort de l'Empereur. Il a pour instruction de ne pas quitter le palais impérial, mais échafaude un plan pour fuir avec Grünewald.

<p>Matthias Grünewald, transporteur</p> <p>Rôle. Grünewald est le propriétaire de la <i>Société de Transport et de Livraison Grünewald</i>. Malgré son nom grandiose, il s'agit d'une petite entreprise opérant dans un quartier miteux de la capitale.</p> <p>Une fois par semaine, Grünewald puisait de l'eau dans le puits de la cour et remplissait deux tonneaux. Il transportait les tonneaux en charrette jusqu'à l'apothicairerie de Leibniz, où ce dernier ajoutait les herbes spécifiées par les instructions de Médecis. Puis Grünewald apporte les tonneaux au palais impérial et récupère les tonneaux vides de la semaine précédente.</p> <p>Evènements. Depuis la mort de l'Empereur, aucune autre livraison n'a été effectuée. Il ne reste qu'une collecte de tonneaux vides à faire. Cependant, il ne s'agit pas d'une collecte ordinaire. L'un des tonneaux n'est, en fait, pas vide. Médecis s'y cache et prévoit de s'échapper.</p> <p>Les aventuriers peuvent localiser la Société de Transport et de Livraison Grünewald en suivant Grünewald depuis le palais ou simplement en demandant autour d'eux.</p> <p>Ses locaux ne sont rien de plus qu'une petite étable avec une cour et un puits. À l'intérieur se trouvent une charrette et un cheval, ainsi que quelques tonneaux vides. Grünewald vit dans une pièce au-dessus de l'écurie.</p>	<p>Gottfried Leibniz, Apothicaire Imperial</p> <p>Rôle. L'entreprise familiale est Fournisseur Officiel de la Cour depuis des générations et approvisionne la Maison impériale en herbes et médecines. Il y a quelques mois la fille de Leibniz a été enlevée par la Main Pourpre et utilisée pour le forcer à ajouter le poison aux préparations.</p> <p>Evènements. Leibniz a organisé un rendez-vous avec ses maitre-chanteurs et croit que sa fille lui sera restituée lors de celui-ci. En réalité la Main Pourpre envisage de les assassiner tous les deux.</p> <p>Surveiller la pharmacie de Leibniz permet d'observer la visite d'un maitre-chanteur organisant le rendez-vous. Les PJ connaissent l'individu car il s'agit de Karl-Heinz Wasmeier en personne. La filature de Wasmeier mène les aventuriers au refuge où lui et ses associés détiennent la fille de Leibniz.</p> <p>Alternative : en suivant Leibniz, les PJ peuvent interrompre la tentative de meurtre de la Main Pourpre. Les aventuriers devront agir vite car les Cultistes prévoient d'assassiner directement l'apothicaire et sa fille avant de fuir.</p> <p>Interroger le voisinage révèle que Leibniz et sa femme semblent tendus et malheureux ces derniers mois, ce que les voisins attribuent au départ de leur fille qui, pensent-ils, a rejoint un ordre religieux.</p> <p>Leibniz est en effet très angoissé. S'il est interrogé sans ménagement, il s'effondre et explique le chantage dont il est victime et le rendez-vous.</p> <p>Si besoin d'un plan de la pharmacie est nécessaire, utiliser le modèle de l'Emporium Alchimique de Stiefels (<i>Middenheim cité du Loup Blanc</i> p 75).</p>
--	---

Karl-Heinz Wasmeier, un Visage du Passé

Rôle. Après l'exposition de son plan pour déposer le Graf Boris Todbringer, Wasmeier a fui Middenheim et cherché refuge auprès de la Main Pourpre à Altdorf. Le culte hésitait à l'aider étant donné l'échec catastrophique de sa tentative de coup d'état. Cependant il a été décidé qu'il était trop dangereux pour être laissé en liberté et trop difficile à tuer. Par conséquence il a été intégré dans les rangs de la secte mais à un bas niveau.

Lorsque l'arrivée de Medici fait échouer le plan original de Von Rauschenberg, Wasmeier a vu une chance de regagner les bonnes grâces de la secte. Il conçoit et met en œuvre le plan du chantage à Leibniz.

Evènements. Wasmeier peut être suivi depuis la pharmacie jusqu'à la planque où il retient la fille de Leibniz.

Le sauvetage de la fille de Leibniz peut être étroitement inspiré de l'aventure de Carl Sargent intitulée *With a Little Help from my Friends*. Vous pouvez la trouver dans le *White Dwarf* 105 et le *Warhammer Companion* (p 42-50). Nastassia Hess peut reprendre le rôle d'Alphonse Hercule de Gascoigne aussi loin que nécessaire. Claudio Carbonetti et Paolo Febrile devraient être remplacés par Karl-Heinz Wasmeier et un de ses sbires. La fille de Leibniz devrait prendre la place de Sigismond.

Wasmeier se battra énergiquement pour sauver son plan, car sa réhabilitation dans la Main Pourpre en dépend. Cependant, si la seule option qui lui reste est d'être capturé ou tué, il prendra une potion d'invisibilité et s'échappera.

Gottlob Frege, alchimiste

Rôle. Frege est l'alchimiste qui a fourni le poison fleur macabre à Karl-Heinz Wasmeier.

Evènements. Il est peu probable que les PJ fassent le lien entre Frege et Wasmeier, car les deux n'ont eu aucun contact depuis la mort de l'Empereur (sauf si le MJ en décide autrement).

Si des détails sur le laboratoire de Frege sont nécessaires, le MJ peut utiliser ceux du Pion Vermillon (*White Dwarf* 103, *Apocrypha 2 : Chart of Darkness*, p 44-50).



Les PJ n'ont pas accès à la Cour impériale mais en tant que résidents temporaires du Palais, ils peuvent enquêter auprès de la domesticité.

Les investigations des aventuriers devraient prendre une semaine, bien que le MJ puisse être flexible quant à la chronologie. Le seul évènement fixé dans cette période est la cérémonie de funérailles de l'Empereur qui a lieu le jour suivant les hommages au défunt du Graf Boris. *Empire en Guerre* contient des éléments qui peuvent être utilisés pour les funérailles d'état, avec quelques modifications.

Comme l'enquête approche de sa conclusion, le climax devrait être mené tel que décrit ci-dessous

Les PJ obtiennent une audience auprès du Graf Boris pour faire état de leurs conclusions. Cependant quand ils entrent, ils découvrent le Graf en conversation avec un certain Quintus Fassbinder, professeur à l'Université de Altdorf. Fassbinder enquête sur la Main Pourpre et a démasqué un membre du groupe comme étant Kastor Lieberung (Voir *Erreur sur la Personne*).

Les PJ auront l'opportunité de s'expliquer avant que le Graf ne se retire pour examiner ce qu'il a entendu. Entretemps, les PJ seront étroitement gardés et il ne leur sera pas permis de quitter leurs quartiers ou de parler à quiconque.

Le matin suivant les PJ seront relâchés et on leur ordonne d'escorter le Graf au Conseil de Succession qui choisira le nouvel Empereur. Le Graf Boris a décidé de croire leur version.

Durant le Conseil de Succession, le Prince de la Couronne Wolfgang Holswig-Abenauer se révèle être un mutant et est tué. Les évènements durant le Conseil devraient être tels que décrits dans *Empire en Flammes*. (p 25-29).

Craignant d'être démasqués, les hauts membres de la Main Pourpre (incluant Karl-Heinz Wasmeier) fuient Altdorf.

Plus tard ce jour-là, Ar-Ulric et l'Archi-Lecteur Kaslain visitent les PJ et leur demande de partir à la recherche et de ramener Ghal-maraz (comme décrit dans *Empire en Flammes*).

Ils justifient leur demande par le souhait de retrouver un symbole d'unité de l'Empire mais leur demande se justifie aussi par le désir d'éloigner de la cour les encombrants tueurs du Prince de la Couronne. Bien qu'ils puissent l'espérer, en réalité ni Ar-Ulric ni Kaslain ne croient en une quelconque chance de récupérer l'objet perdu depuis si longtemps. Les informations fournies aux PJ sur les dernières étapes de Sigmar sont plus vagues que dans *Empire en Flammes*. Tout ce que l'on sait, c'est que Sigmar est passé à Hochsleben et a été vu pour la dernière fois se dirigeant vers le Col du Feu Noir. Les PJ doivent partir rapidement.

Cependant, lorsque les aventuriers sont sur le point de partir, ils découvrent de manière inattendue qu'ils auront un compagnon. L'Archi-Lecteur Kaslain a décidé de les accompagner dans leur quête. Pendant la nuit, il a fait un rêve qu'il a interprété comme un signe de Sigmar lui-même.



Acte 3 : Tous à bord

Le Reik. Un navire et son équipage ont été prévu pour emmener Kaslain et les aventuriers jusqu'à Hochsleben via le Reik, comme décrit dans *Empire en Flammes*. Il y des informations succinctes sur la route prise à travers le Reikland méridional dans *Empire en Flammes*, elles peuvent être complétées avec d'autres sources : *Mort sur le Reik* contient des informations sur Kemperbad et Grissenwald et le répertoire des agglomérations de la région. Il n'y a aucune information sur Nuln dans la Première Edition excepté le livre de règle *WJDRF* mais *Forges de Nuln* contient des informations pour la seconde édition. Une description exhaustive de Pfeildorf peut être trouvée sur le site de Alfred Nuñez Jr (<http://www.madalfred.com>).

Le navire des PJ est *la Comète* qui est décrit, avec son équipage, dans *Empire en Flammes*.

Deux rencontres devraient être jouée durant le voyage.

- **Revanche.** Une face connue revient hanter les PJ. A moins que les PJ n'aient réussi à empêcher sa fuite de Altdorf, Karl-Heinz Wasmeier les poursuit en secret le long du Reik. Aigri et furieux d'avoir été trahi par Kastor Lieberung (selon sa perception de la situation), il est bien

décidé à prendre sa revanche. Il tendra une embuscade aux PJ dans un endroit convenant sur le Reik et les combattra jusqu'à la mort.

- **Sauver les Nains.** Le groupe aperçoit un nain épuisé et blessé sur la rive du fleuve. Il s'agit de Borin Cœurobust qui vient juste d'échapper à une bande de Gobelins cannibales. Ses deux compagnons cependant ont été capturés. Il supplie les PJ de venir à leur aide avant qu'ils ne "passent à la soupe". Cœurobust et ses compagnons sont originaires de Hochsleben et peuvent se révéler une aide appréciable plus

Acte 4 : La Piste Oubliée

Contexte. *Empire en Flammes* décrit l'histoire de Sigmar après qu'il a renoncé au Trône Impérial. Le récit suivant respecte globalement cette version avec quelques modifications pour l'aventure

L'histoire des derniers jours de Sigmar est liée à l'histoire d'une forteresse naine nommée Karak Dulgar. A Karak Dulgar, un célèbre maître des traditions du nom de Wulfan Merglord tenta de forger une puissante arme démoniaque. Il invoqua le Seigneur du Changement connu sous le nom de Sheerargetru mais il échoua à lier le démon. Merglord se trouva coincé dans un duel sans fin avec Sheerargetru

Dans son voyage pour rendre Ghal-maraz aux Nains, Sigmar entendit parler de la détresse de Karak Dulgar et dévia de son chemin pour aider les Nains. Il rejoignit la bataille contre Sheerargetru et repoussa le démon dans le portail créé par Merglord mais dans le combat il passa lui-même le Portail Distordant. Cependant Ghal-maraz étant imprégné d'énergie Loyal, il ne pouvait pas passer dans le Royaume du Chaos et resta coincé dans la porte, barrière empêchant tout démon de la retraverser.

La bataille contre Sheerargetru ayant rendu Karak Dulgar inhabitable, sa population survivante s'est déplacée vers la colonie humaine la plus proche, Hochsleben. Ils y fondèrent la colonie d'Ankh-Karak ("la Petite Citadelle") qui abrite les Nains jusqu'à ce que Karak Dulgar puisse être reconstruite. Cependant au cours des années suivantes, l'influence du portail a commencé à corrompre le site original de Karak Dulgar. Par conséquence, Karak Dulgar a été reconstruit sur un nouveau site et la vallée dans laquelle il se trouvait a été condamnée. Les archives de ces événements ont été effacées et la véritable histoire de Karak Dulgar disparu de la mémoire des Nains, à l'exception d'un petit nombre de membres d'un ordre secret. Cet ordre s'appelait Khurul-a-maraz (l'ordre du marteau) et ses membres étaient chargés d'empêcher la découverte de la Vallée Perdue.



Hochsleben. Le voyage des aventuriers à bord de *La Comète* s'achève à Hochsleben, la dernière localisation connue de Sigmar. Là, ils devront enquêter sur la dernière étape du voyage de Sigmar, afin de pouvoir poursuivre leur quête.

Hochsleben est décrit brièvement dans *Empire en Flammes*. Pour les besoins de cette aventure, cette description doit être enrichie de trois lieux supplémentaires :

- **Le Temple de Sigmar.** Il s'agit d'un grand bâtiment qui domine la ville. Hochsleben est un lieu de pèlerinage populaire parmi les Sigmarites et cela a permis à la ville de bâtir un temple bien plus impressionnant qu'on ne s'y attendrait dans une ville de cette taille.
- **Ankh-Karak.** Impressionnante colonie ceinte de murs qui abrite l'importante communauté naine de la ville.
- **Le Mémorial Nain.** Il se trouve à l'extérieur de l'entrée d'Ankh-Karak et commémorent ceux qui moururent dans la destruction de Karak Dulgar.

Investigations. Les notes suivantes décrivent les différents indices que les PJ peuvent trouver à Hochsleben concernant le destin de Sigmar.

Temple de Sigmar. Le temple a une bibliothèque qui est bien fournie en ouvrages sur les derniers jours de Sigmar. Gagner accès à la librairie est aisé (surtout grâce à Kaslain). Cependant on attend des aventuriers une donation conséquente au Temple en retour.

Les recherches devraient être gérées comme suit : si les PJ enquêtent sur un sujet précis, ils doivent faire un jet d'INT pour chaque jour passés à la bibliothèque. Pour chaque succès, un fait pertinent est découvert. Si les PJ n'ont aucun sujet de recherche précis, un seul test d'INT est fait par jour pour tout le groupe.

La table 14 détaille les faits qui peuvent être glanés lors des recherches dans la bibliothèque, organisés par sujet et par source.

Table 14 : Recherches au Temple de Sigmar

Derniers Jours de Sigmar	Karak Dulgar	Zaiyon
<p>De Sigmare Deo (“ A propos de Sigmar le Dieu ”). Classique. Un compte-rendu hautement mythologique des Derniers Jours de Sigmar. Il décrit comment Sigmar découvre Zaiyon, la Vallée Perdue des Nains pendant son passage du Col du Feu Noir. (Cf <i>Mort sur le Reik</i> – document 14.) Là il gravit un escalier d’Ether jusqu’au firmament et fut changé en Dieu</p> <p>Res Gestae Divi Sigmaris (“ Les Faits du Divin Sigmar ”). Classique. Il s’agit d’un récit fantaisiste d’actes d’héroïsme, de charité et de miracles prétendument accomplis par Sigmar de son vivant. On y trouve cependant une référence à Sigmar sauvant seul un foyer nain lors de son dernier voyage dans le col du Feu Noir. Un scoliaste a annoté la référence avec le nom de “ Karak Dulgar ”</p> <p>Vie de Sigmar. Reikspiel. Un résumé de la <i>Res Gestae Divi Sigmaris</i> plus court et plus prosaïque de la Vie de Sigmar. Il ne mentionne pas le foyer nain sauvé par Sigmar.</p>	<p>Histoire des Nains de Hochsleben. Reikspiel. Ce volume d’histoire locale a été écrit il y a environ quarante ans par un historien de la ville nommé Johannes Tollkühn. Il fait référence à la destruction et à la reconstruction de Karak Dulgar et au séjour des Nains à Ankh-Karak. Une marginalia mentionnent de façon elliptique en Khazalid que “ <i>les Annales des Nains racontent comment Wulfan Merlord a causé la ruine de Karak Dulgar</i> ”.</p> <p>Un guide des Montagnes Noires. Reikspiel. Il s’agit d’une description géographique des Montagnes Noires. Il indique que Karak Dulgar est le fief nain le plus proche de Hochsleben et qu’il se trouve au bout d’une vallée près du col du Feu Noir. L’entrée de la vallée est marquée par deux obélisques de pierre</p>	<p>Les Visions de Yorri. Reikspiel. Un volume de prophéties faites par l’ancien Grand Théogone Yorri IX. Une des prophéties décrit les cinq signes qui annonceront le retour de Sigmar : la mort de l’Empereur, le désordre dans l’Empire, l’invasion par les hordes du Chaos, le retour des Nains sur Zaiyon et l’apparition d’une comète à deux queues.</p> <p>Le retour de Sigmar. Reikspiel. Un poème épique incomplet décrivant le retour de Sigmar. Le récit suit la vision de Yorri IX, mais en beaucoup plus long.</p>



Johannes Tollkühn. S'ils se renseignent sur l'auteur âgé d'*Histoire des Nains de Hochsleben*, les aventuriers auront peu de difficulté à le trouver chez lui. Il établira sans ambiguïté qu'il n'est pas l'auteur de la note de marge en Khazalid. Il expliquera qu'il n'a jamais consulté les annales naines car elles sont conservées secrètes à Ankh-Karak. Il connaît en revanche le nom de Merglord. Il explique qu'il s'agissait d'une famille d'artificiers réputés, qui a fini par être considérée comme maudite et rejetée par les Nains. Leur lignée s'est éteinte il y a des siècles, mais ils sont considérés encore à ce jour comme porteurs de poisse.

Le Mémorial Nain. Cet imposant monument est un mémorial à ceux qui périrent dans la destruction de Karak Dulgar. Il dépeint les Nains dans des scènes de bataille et tient la liste des morts (le nom de Wulfan Merglord n'y figure pas). L'inscription date la destruction de Karak Dulgar à la même époque que la disparition de Sigmar.

Ankh-Karak. Le premier problème rencontré par les PJ sera d'y pénétrer. Les PJ Nains ne rencontreront aucune difficulté et seront autorisés à y entrer et en sortir librement. Les PJ d'autres races devront se montrer persuasif pour gagner l'accès. S'ils ont des liens culturels avec les Nains, comme les gnomes ou les prêtres de Sigmar, cela sera relativement simple. En revanche, les Elfes auront beaucoup de mal à entrer. Kaslain ou les Nains que les PJ ont sauvés des gobelins peuvent les aider.

Les PJ peuvent même pénétrer par effraction dans Ankh-Karak s'ils le souhaitent. Les murs sont

relativement faciles à escalader pourvu qu'on ait un grappin et une corde. Cela dit, un aventurier surpris à Ankh-Karak alors qu'il n'a pas la permission d'y entrer sera traité sans ménagement.

Certaines informations utiles sont bien connues à Ankh-Karak.

- Karak Dulgar se trouve hors de la Passe du Feu Noir. S'ils ont obtenu la confiance des Nains, les PJ apprendront aussi qu'elle se trouve au fond d'une vallée coudée à environ 4 semaines de marche de Hochsleben et que les obélisques marquent l'entrée de la vallée.
- Wulfan Merglord fut un formidable Maître de la Tradition dans le passé mais lui et ses descendant ont été maudit et sa famille s'éteignit il y a des générations.

A l'intérieur d'Ankh-Karak il y a trois lieux d'intérêt pour les PJ.

Premièrement **le Hall des Ancêtres**. C'est une vaste salle entourée de bureaux qui sert de place de réunion pour les Nains et leurs guildes. Sous le hall se trouve une chambre contenant les annales naines. Cette pièce devrait être d'un grand intérêt pour les aventuriers mais gagner le droit d'accès ne sera pas aisé. Les PJ devront soit se montrer très persuasifs et espérer que l'archiviste nain leur accordera le passage soit leur autre choix est de tenter un cambriolage périlleux.

Les annales sont ciselées dans de larges stèles de pierre, arrangées chronologiquement dans des supports coulissants. Celle de la rangée 3034 est le calendrier nain décrivant la visite de Sigmar dans la région, suivie d'un compte-rendu de la destruction de Karak Dulgar. Curieusement certaines sections du compte-rendu ont été délibérément oblitérées. L'entrée suivante des annales décrit la migration vers Ankh-Karak. Les dernières entrées des Annales enregistrent la recolonisation de Karak Dulgar de façon très brève. Là encore, les Annales ont été oblitérées (le texte supprimé faisait référence à Sigmar, le combat contre Sheerargetru et le changement du site de Karak Dulgar. Ces éléments ont été supprimés en vue de maintenir le secret sur la Vallée Perdue)



Le deuxième lieu intéressant est **le Temple**. C'est un sanctuaire de tous les dieux du panthéon nain et il est ouvert à tous ceux qui visitent Ankh-Karak (bien que les Elfes soient rapidement encouragés à en sortir). Autour du sanctuaire une série de gravures dépeignent des scènes de l'histoire de Karak Dulgar. Dans des panneaux illustrant la chute de Karak Dulgar, on peut apercevoir une figure potentiellement humaine brandissant un marteau.

Le dernier lieu où les aventuriers peuvent trouver des informations utiles est le **Cimetière d'Ankh-Karak**. Dans le cimetière, le mausolée de la famille Merglord contient une représentation gravée de Wulfan Merglord et Sigmar.

Après leurs recherches, les PJ devraient déterminer que Karak Dulgar est leur prochaine destination. Si nécessaire, Kaslain peut les aider ou les guider. Si les PJ ont vraiment du mal, le MJ peut avoir recours à un présage pour leur montrer la bonne direction.

Acte 5 : dans les Pas de Sigmar

Dans les Montagnes. Le voyage vers Karak Dulgar prend environ quatre semaines. Les informations de *Empire en Flammes* donnent quelques idées pouvant être utilisées pour ajouter des détails appropriés. Kaslain et les aventuriers marchent vers la Passe du Feu Noir, la traversent jusqu'aux deux obélisques et tournent à l'Est dans la Vallée de l'Eclair. C'est une vallée coudée dont l'extrémité orientale est bloquée par Karak Dulgar.



Une fois que le groupe a pénétré la vallée latérale, ils réalisent rapidement qu'atteindre la forteresse sera un défi. Le chemin est bloqué par deux armées qui campent dans la vallée. Karak Dulgar est assiégé par une armée gobelinoïde, qui est à son tour piégée dans la vallée par le blocus d'une armée des Princes

de la Frontière. Les armées se trouvent de part et d'autre de l'apex du coude. Les Gobelinoïdes cherchent à chasser les Nains de Karak Dulgar. L'armée des Princes frontaliers a marché contre les Gobelins en réponse à des raids répétés, mais elle a trouvé ses adversaires plus nombreux que prévu et est bloquée à son tour.

Les PJ doivent négocier leur chemin à travers les deux armées pour atteindre Karak Dulgar. Les éléments de *Quelque chose de Pourri à Kislev* peuvent être utilisés pour diriger cette partie. Seuls de petits changements sont nécessaires. L'ordre des armées est inversé et le background de l'armée dolgan doit être modifié pour correspondre à la localisation différente.

Karak Dulgar. Quand les PJ atteignent la forteresse de Karak Dulgar elle-même, ils seront face à deux énormes portes de pierre. Les PJ qui frappent aux portes ou appellent n'obtiennent d'abord aucune réponse. Lorsqu'ils sont sur le point d'abandonner tout espoir, les portes commencent à s'ouvrir lentement sans prévenir.

Si les aventuriers entrent, ils se trouveront dans une cour couverte aux murs lisses fermée par une seconde paire de portes. Dans le haut des murs sont percées une série de meurtrières. La cour est déserte, sinon quelques mouvements furtifs derrière les meurtrières.

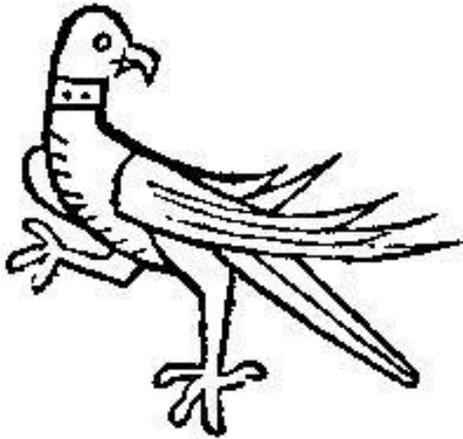
Dès que les membres du groupe ont passé les portes, une herse tombe derrière eux et les enferme dans la cour. Les portes externes se referment et les aventuriers sont plongés dans une obscurité totale. Une voix les interpelle et leur demande de retirer leurs armures et de se délaissier de leurs armes et autres possessions. S'ils n'obtempèrent pas, une volée de carreau est tirée en guise d'avertissement.

Quand les PJ s'exécutent, la seconde paire de portes de pierre s'ouvre. 20 gardes lourdement armés escortent les PJ jusqu'à une cellule et les possessions des aventuriers leur sont retirées.

L'audience. Après une journée passée en cellule dans l'obscurité totale, le groupe est escorté par une autre garde armée à une audience avec le Roi Nain Thorngrim Cœur-de-Pierre. La salle d'audience est large, décorée de gravures ornementales impressionnantes et de piliers. Un soleil éclatant pénètre par des puits de lumière et éblouit d'abord les PJ. Les Anciens de la maison naine sont rassemblés sur les côtés de la salle et le roi est assis sur son trône. La salle est bondée au point de susciter la claustrophobie.

L'atmosphère parmi les Nains est extrêmement tendue. En raison du siège, la nourriture vient à manquer et le désespoir s'installe. Un groupe d'Eperviers se prononce en faveur d'une sortie de la forteresse et d'un combat frontal avec les

assiégeants. Le roi, quant à lui, souhaite continuer à endurer le siège.



Le Roi interroge les aventuriers sur les raisons de leur présence. Il est très désireux d'obtenir des renseignements sur les assiégeants. Après avoir satisfait sa curiosité, il passe à un autre sujet.

Il est possible qu'un des PJ soit en possession de l'épée Barrakul (voir *Mort sur le Reik*) lorsqu'il ou elle arrive la forteresse. Ce n'est pas la première fois que l'épée est vue à Karak Dulgar. L'épée a été forgée par un descendant de Wulfan Merlord à Karak Dulgar et donnée au culte de Sigmar en remerciement pour l'aide de Sigmar lors de la bataille contre le démon Sheerargetru.

Le roi ne connaît pas l'histoire complète de Barrakul mais il sait, grâce aux marques sur la lame, qu'elle a été forgée à Karak Dulgar. Il pense que la lame appartient de droit aux Nains et que les aventuriers l'ont dérobés. Après l'entrée de deux Nains par un passage latéral pour apporter la lame, le Roi s'enquiert de la façon dont les PJ ont obtenu Barrakul. Il est très sceptique et part du principe que les aventuriers sont des voleurs et n'ont aucuns droits sur l'épée. Il laisse cependant la possibilité au PJ de s'expliquer.

Après l'audience, les PJ sont renvoyés en cellule pendant que les Nains débattent de leur sort. Une heure et demie plus tard environ, ils seront rappelés dans la salle d'audience. Devant l'assemblée des anciens réunis, le Roi rend son verdict : les aventuriers sont condamnés à mort.

Pendant que les aventuriers protestent de leur innocence, un groupe d'Anciens intervient et s'adresse au Roi. Si l'un des PJ comprend le Khazalid, il ou elle apprend qu'ils font partie d'un ordre secret connu comme Khurul-a-maraz, l'Ordre du Marteau. Depuis des siècles, l'Ordre assure la mission de garder les secrets de la Vallée Perdue et de prévenir sa découverte. Cependant les membres du Khurul-a-maraz pensent que le retour de Barrakul est un présage important et que l'heure est venue de

révéler l'histoire véritable de Karak Dulgar que même le Roi ignore. Ils argumentent avec véhémence que les Nains doivent laisser les aventuriers entrer dans la Vallée Perdue par un passage secret connu uniquement de Khurul-a-maraz.

Cette intervention crée du tumulte dans le hall. Les cris font place aux coups et, au milieu du chaos, les PJ sont une fois de plus renvoyés en cellule. De celle-ci, ils entendent les bruits de combat continus dans les couloirs qui se rapprochent petit à petit. Finalement les PJ entendent une clé tourner dans la serrure de la porte de leur cellule. Un Nain inconnu ouvre la porte et leur fait signe de le suivre. Il est membre de Khurul-a-maraz et a l'intention de faire sortir clandestinement les PJ de Karak Dulgar pour la Vallée Perdue.

Si les aventuriers n'ont pas Barrakul avec eux, cette section devra être modifiée. Les Nains peuvent être convaincus par les aventuriers, Kaslain peut intervenir ou autrement il peut y avoir quelque présage comme le passage d'une comète à deux queues qui persuade les Nains d'autoriser les aventuriers à passer.



La Vallée Perdue. Le sauveteur des aventuriers emmène le groupe le long d'un passage secret jusqu'à la Vallée Perdue de Zaigon. Quand les PJ émergent du tunnel à la lumière du jour, ils voient la vallée s'étendre devant eux. Au bout, les ruines de l'ancienne Karak Dulgar sont visibles.

Lorsqu'ils remontent la vallée, ils sont témoins de première main des effets corrupteurs du Portail Distordant, qui empirent au fur et à mesure qu'ils approchent des ruines. L'environnement a pris toute sorte d'aspects surnaturels (par exemple des tentacules de pierre vivants). Des rafales de vent et de pluie étranges tourbillonnent dans la vallée. Les aventuriers peuvent même rencontrer des créatures bizarres (comme peut-être la Nuée du Chaos de *Empire en Flammes*)

La Forteresse. La forteresse d'origine Karak Dulgar est en ruines. Elle a été brisée par les explosions périodiques du Portail Distordant à l'intérieur. Certaines sections restent intactes, surtout aux niveaux inférieurs, mais la plupart ne sont plus que des décombres. Il y a cependant quelques points d'accès et les aventuriers peuvent les utiliser pour entrer.

A l'intérieur, les chambres supérieures sont désertes sinon trois Rejetons du Chaos : Klaatu, Barada et Nikto. Tous les trois furent jadis des Nains, coincés dans les ruines. Au fil des siècles, le Portail Distordant qui les maintient en vie a horriblement corrompu leurs corps et leurs esprits. Leur forme

originale est totalement méconnaissables. Ils ont également totalement perdu l'esprit et parlent constamment la langue des Ténèbres. Ils rodent aux niveaux supérieurs des ruines. Bien que l'érosion de la forteresse leur permette désormais de sortir, ils sont attirés par le Portail Distordant vers les chambres souterraines et ne vont donc pas à la surface.

Le Portail Distordant se trouve dans une chambre au niveau le plus bas. Ghal-maraz flotte au centre du Portail Distordant, le scellant partiellement. Si les PJ prennent Ghal-maraz, le Portail s'ouvre, créant une éruption de matière chaotique. Invisible aux aventuriers, Sheerargetru est également libéré et prend possession de Kaslain. Cette partie peut être basée sur *Empire en Flamme*.

Les propriétés de Ghal-maraz sont décrites dans *Empire en Flammes*, mais il n'a aucune capacité à détecter l'héritier de Sigmar.

La Charge des Chevaliers Panthères. Quand les PJ retournent à Karak Dulgar, il y a eu un coup d'état. Les Eperviers ont pris contrôle et planifient l'attaque des assiégeants. Les PJ seront jetés au milieu de celui-ci puisque les Nains pensent que Ghal-maraz est revenu pour les aider au moment où ils en ont le plus besoin. Les Nains attendent des PJ qu'ils rejoignent leur expédition avec Ghal-maraz et Barrakul en première ligne. Si les PJ obtempèrent, Ghal-maraz fait incontestablement tourner la Bataille de la Vallée de l'Eclair à l'avantage des

Nains. Alternativement, le siège de Karak Dulgar peut être résolu de la façon décrite dans la Phase Quatre de *Quelque Chose de Pourri à Kislev*.

Acte 6 : Chiens de Guerre

Retour à la maison. Après la bataille, les aventuriers sont libres d'entreprendre le voyage du retour vers Altdorf. Premièrement ils doivent rentrer à Hochsleben à pied. Là, *la Comète* les attend pour descendre la rivière. L'équipage navigue tant de jour que de nuit étant donné l'urgence de la mission.

Les PJ seront bien avisé de dissimuler Ghal-maraz et Kaslain le leur conseillera également.

Tant Kaslain que les aventuriers ignorent la présence de Sheerargetru. Celui-ci reste la plupart du temps inactif, attendant son heure. Mais au fur et à mesure que le voyage progresse, il fera de plus en plus de bêtises pour se divertir. Au début, il s'agit simplement de petites crapuleries occasionnelles, un sac qui se déchire, un objet qui disparaît... Mais la fréquence et la gravité des incidents augmente avec le temps jusqu'à ce que Sheerargetru noie un membre de l'équipage pour se divertir, le faisant tomber par-dessus bord et le maintenant sous l'eau jusqu'à ce qu'il meure. Il n'agit pas par des moyens physiques mais magiques.

A la fin du voyage, les aventuriers doivent être convaincus que quelque chose ne tourne pas rond mais pas d'identifier ce qui se passe et ne doivent en aucun cas soupçonner Kaslain.





La Guerre Civile. Durant le voyage, les PJ entendront des nouvelles ou bien seront eux-mêmes témoins de première main de la guerre civile et de la désintégration de l'Empire.

Empire en Flammes fournit des pistes sur ce sujet. Cependant pour les besoins de l'aventure, on considère que la Guerre Civile prend un tour différent, comme décrit ci-dessous.

Les premiers combats de la guerre civile éclatent le long de la frontière entre Ostland et Talabecland, car le conflit entre les deux provinces a rapidement empiré. Des deux côtés, les alliés sont appelés à la rescousse. Ostland est aidé par des troupes d'Ostermark et de Reikland. Le Talabecland reçoit

l'assistance de Middenheim, du Middenland et du Nordland. Les combats s'étendent rapidement au Nord-Est de l'Empire.

Dans un effort pour détourner les forces d'Ulric du Nord, les Sigmarites prévoient d'ouvrir un second front au sud du Talabecland. Les Soldats d'Averland, Stirland, Sudenland, Wissenland et Nuln devaient se rassembler à Kotzenheim. Cependant le passage inattendu des forces de Nuln et Wissenland dans le camp d'Ulric fait dérailler ce plan. Les troupes de Nuln et de Wissenland ont tendu une embuscade aux forces sigmarites à Kotsenheim, leur infligeant une défaite majeure. S'ensuivent d'intenses combats dans la région de Nuln et de Pfeildorf.

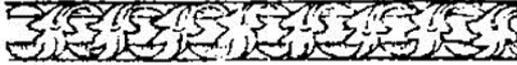
Les Sigmarites ne parvenant pas à progresser dans le Sud, les Ulricains font peser leurs forces en supériorité numériques dans le Nord. Une série de succès ulricains culminent par une victoire majeure à Wolfenburg.

A la suite de la Bataille de Wolfenburg, le noyau des forces sigmarites commence à se replier sur Altdorf, poursuivi par les Ulricains. Lorsque la nouvelle de la marche des Ulricains sur Altdorf parvient au Sud, l'armée sigmarite du sud prend la direction du Nord pour porter secours à ses alliés en débandade et défendre Altdorf. Les deux armées sigmarites affrontent les armées d'Ulricains du Nord et de Nuln à l'est d'Altdorf, près de Kaldach. Ainsi le décor est planté pour la bataille finale de la Guerre Civile.

Altdorf. Comme les aventuriers approchent Altdorf, ils voient de loin une lueur et une brume de fumée planer sur la ville. Après un été long et sec, le feu a éclaté et se répand rapidement. L'incendie qui fait rage devrait décourager les PJ de se rendre directement à Altdorf. Ils auront de toute façon entendu parler de la bataille imminente à Kaldach et devraient s'y rendre.



La Bataille de Kaldach. Les événements à Kaldach devraient se conformer étroitement à la description de la bataille de Wolfenburg de Empire en Flammes, avec les différences suivantes. Dans *Empire en Flammes* les PJ ont peu de choix sinon de délivrer Ghal-maraz à Heinrich Todbringer. Dans ce scénario en revanche, ils sont libres de le donner à n'importe quel camp de la Guerre Civile et donc de décider réellement du futur de l'Empire.



L'apparition du marteau sur le champ de bataille fera basculer l'issue des combats de façon décisive. L'*Empire en Flammes* décrit une version hautement surnaturelle de l'apparition de Ghal-maraz dans la bataille. Le MJ peut choisir de la suivre s'il le souhaite. Il peut aussi adopter une approche plus prosaïque. Par exemple s'ils rejoignent le camp de Sigmar, le Grand Théogone pourrait habiller un templier de Sigmar en habit démodés et à l'aide de quelques effets pyrotechniques le faire passer pour Sigmar de retour. Il est même imaginable qu'un PJ endosse ce rôle.

Après la Bataille de Kaldach, les PJ devraient revenir à Altdorf. Le temps qu'ils arrivent, le feu a fait son œuvre et une grande partie de la ville est ruinée.

Le climax de l'aventure et de la campagne devrait largement se dérouler comme décrit dans Empire en Flammes. Cependant une modification importante est requise. Ghal-maraz n'attaque pas le Grand Théogone. Au lieu de cela, Kaslain – contrôlé par Sheerargetru – sort un couteau, l'utilise pour tuer le Grand Théogone puis se lance à l'attaque de Heinrich Todbringer (ou de celui devant être couronné Empereur). Les PJ doivent défendre le nouvel Empereur contre l'attaque. Kaslain se battra jusqu'à sa mort, après quoi son corps se disloque en libérant Sheerargetru.



Empire en Chaos.

Cette fin alternative à la campagne n'a jamais été publiée. Tout ce qu'on en connaît vient de notes de James Wallis et d'une annonce qui apparaît dans *Quelque Chose de Pourri à Kislev*.

La première note de Wallis donne un bref aperçu de l'intrigue :

Les PJ reviennent. Une guerre civile se prépare : beaucoup de tensions entre le Nord et le Sud, attisées en partie par les Fils d'Ulric. La fille du Graf doit être mariée au fils de l'Empereur dans une union politique symbolisant le lien entre les deux moitiés du pays. Les PJ escortent le Graf et sa fille à Altdorf, récoltant des indices en chemin.

A Altdorf, intégrés à la cour. Tentative d'assassinat de l'Empereur, les PJ apprennent de seconde main qu'elle a en réalité été couronnée de succès (Karl-Franz est mort) mais la nouvelle est délibérément gardée secrète par crainte de déclencher la guerre. Les PJ découvrent qu'une autre guerre, plus clandestine, se déroule à Altdorf entre la Main Pourpre et la Couronne Rouge qui préparent toutes les deux un mauvais coup. Cela clôture toute l'histoire du sosie de Kastor Lieberung dont les détails étaient très astucieux mais que j'ai oubliés. Lieberung ne ressemble pas à l'Empereur mais quelqu'un d'autre bien. Le mariage est perturbé par ce qui semble être des activités de la guérilla nordiste mais qui est en fait autre chose (les PJ peuvent le découvrir). Début de la guerre civile.

Les PJ sont susceptibles à un moment de demander une faveur au Grand Théogone parce qu'ils rencontrent des difficultés à progresser à la Cour. Il les remet dans les mains d'un de ses conseillers, très gentil et compréhensif car c'est en réalité un cultiste et qu'il les manipule.

Les PJ font quelques découvertes basiques à propos de ce qui se passe, ensuite ils font un faux-pas public et très important (ils sont coincés dans une situation sans issue et commettent un énorme manquement à l'étiquette) et on leur suggère " d'aller chercher le Marteau de Sigmar " - faire un jet d'étiquette avec d'énorme malus pour comprendre que c'est du langage de cour pour dire " aller mourir en silence quelque part très loin ", l'équivalent WJDRF de la Longue Marche de Judge Dredd. Départ avec le Père Marcus (de Charogne sur le Reik) qui explique les prophéties, les présages, etc. et que personne sur terre ne s'attend à ce qu'ils réussissent. Trouver le marteau dans une séquence pas aussi mauvaise que celle d'Empire en Flammes. Le Père Marcus meurt dans une scène déchirante qui lui vaut l'Oscar du meilleur second rôle pour les PNJ. Les PJ reviennent. Trouvent la ville assiégée par des mercenaires kislevites. Les recruter en utilisant les contacts et les connaissances de Quelque Chose de Pourri à Kislev. Se diriger lentement vers l'Ouest en rassemblant des forces. Bataille. Lever le siège de Altdorf.

A partir de là mes souvenirs du fil de l'intrigue deviennent un peu flou mais le point essentiel de tout ceci est :

La guerre civile a été provoquée par n'importe laquelle des provinces de l'Empire tant qu'elle n'apparaît pas sur la carte de Warhammer Fantasy Battle. Elle fournit aux Fils d'Ulric les fonds et l'équipement, engageant également des mercenaires (les Kislevites par exemple) tout en apparaissant comme de fervents partisans du Sud et de l'Empereur. Ils sont reconnus coupables et toute la province et leur lignée est effacées. Ce ne sont pas des fanatiques ou des cultistes du Chaos, ils comptent juste capitaliser sur l'agitation politique et la guerre. Des bâtards machiavéliques tous autant qu'ils sont.

La Cour est infestée de cultistes. C'est parce que l'Untersuchung a été... non. Je ne vais pas commencer à poster des spoilers de mon roman.

Le grand plan de la Main Pourpre était de se débarrasser de l'Empereur (c'est fait) et de le remplacer par leur propre pion – un dirigeant fort est nécessaire pour prendre le contrôle et calmer la guerre civile et les Electeurs devraient tomber d'accord là-dessus. Les PJ pensent qu'ils sont sur le point d'atteindre une fin heureuse quand le futur Empereur les convoque la veille de son couronnement et là il leur fait le signe d'identification (se toucher le nez et l'oreille) de la Main Pourpre. Oups. Faut s'en débarrasser maintenant. La Couronne Rouge veut utiliser le sosie de Lieberung pour gâcher les plans de la Main Pourpre. De mémoire, je ne me rappelle plus son plan mais il était beaucoup plus brutal que celui de la Main Pourpre et beaucoup plus de gens aillaient mourir s'il était mis en place. Je ne me rappelle pas non plus quel personnage de Charogne sur le Reik le PJ rappelle au Graf. La dynastie Oldenhaller devait faire une autre apparition et causer des ennuis. Je m'en rappelle. Beaucoup de sous-intrigues, digressions secondaires et d'incidents en cours de route, ajoutant de la couleur et de la profondeur à l'expérience. Si les PJ acquièrent une autre péniche au cours de l'aventure, elle finit aussi au fond de l'eau*.

Le Grand Théogone n'explose pas durant le couronnement du nouvel Empereur mais il y a un final avec un combat très public dans lequel l'honneur des PJ est restauré parce que personne n'est heureux s'il ne peut pas tuer quelque chose de grand dans la scène finale.

A aucun moment la mort de l'Empereur n'est officiellement confirmée au grand public donc quand Karl-Franz réapparaît à la tête de son armée après avoir été miraculeusement guéri sur son lit de souffrance grâce à l'intercession du marteau de Sigmar qui lui a insufflé un pouvoir sacré (c'est le sosie en réalité), tout le monde se dit " Oh, les Dieux soient loués " plutôt que " Il était pas mort la semaine dernière ? "

Attendez... Je me souviens de quelque chose maintenant... Le mystérieux type disparu, celui des Montagnes Grises, revient pendant le climax avec ce qu'il prétend être le Marteau de Sigmar. Il travaille pour les Vilains, pense-t-il mais en fait son plus proche conseiller est de la Couronne Rouge. †

Et le Sale-Type-Supérieur (Il en faut toujours un) et plus grande intrigue non résolue est Karl-Heinz Wasmeier qui a failli avoir le Graf de Middenheim dans Pouvoir derrière le Trône. Non seulement il est à l'origine de tout le complot de la Main Pourpre, y compris la mort de l'Empereur, mais cette fois il se paye aussi le Graf. Fortes suspicions qu'il soit aussi derrière l'histoire de Kastor Lieberung. Ses motivations sont éclaircies.

Le fils de l'Empereur n'est pas un mutant. Je ne me rappelle la raison de l'indulgence de l'Empereur envers eux. L'Edit est vite révoqué de toute façon.

Je pense que mes notes trainent encore quelque part, du moins si on ne les a pas déjà jetées dans la frénésie de rangement de la fermeture du bureau. Si je les retrouve, je verrai si je peux remplir les blancs. Le ton général devait se situer à mi-chemin entre les romans d'espionnage des années 60 de Len Deighton, le Prince de Machiavel et certains des passages les plus méchants de Clive Barker. Il devait conserver des parties de la structure d'Empire en Flammes mais quasiment rien du texte.

J'espère que ça clarifie des trucs.



* NDT : pendant le scénario *Charogne sur le Reik*, jamais traduit en français, la péniche acquise par les aventuriers est brûlée par un opposant afin de les contraindre à quitter la vie du fleuve. Cet épisode a beaucoup marqué certains joueurs anglophones.

† NDT : ...Ce qui pourrait expliquer pourquoi, dans l'affiche de recrutement officielle du Prince Hergard von Tasseninck, on ne souhaite pas de Nains pour aller récupérer un faux marteau de Sigmar ?

La seconde note aborde le rôle de l'Empereur.

[La restauration d'un faux Empereur sur le trône] était au cœur de l'intrigue, oui. Ce n'est pas que le visage de Karl-Franz soient vraiment inconnu, mais il est certain qu'un sosie (allusion, allusion) pourrait probablement se faire passer pour lui, surtout s'il est de connaissance publique que l'Empereur a récemment été gravement blessé/marqué/malade après une tentative d'assassinat. Je suggère de regarder le film Kagemusha (l'ombre du guerrier) de Kurosawa pour plus d'inspiration, y compris une des meilleures séquences de bataille jamais filmée.

Il devait y avoir plusieurs fins optionnelles à Empire in Chaos, dont une où un des PJ devenait Empereur. Bien sûr, il/elle n'aurait aucun libre arbitre à ce poste, il/elle sera complètement à la merci de ses conseillers et des manipulateurs en coulisse, et la première chose qu'il/elle doit faire est d'exiler ou d'emprisonner le reste des PJ puisqu'ils connaissent la vérité. J'avais vaguement imaginé une suite façon L'Homme au Masque de Fer mais ça n'a jamais pris forme.



La troisième ajoute quelques informations à propos du climax :

Une partie du climax était que les PJ trouvent le marteau de Sigmar et reviennent lever le siège d'Altdorf à la tête d'une armée de mercenaires kislebite (avec le marteau ils ont aussi trouvé une tonne d'or pour payer les mercenaires) mais ils découvrent que Jean-Michel Bidule, le noble qui est mentionné très tôt dans T[he] E[nemy] W[ithin] comme étant parti dans les Montagnes Grises et n'ayant jamais été revu les a devancé. Il est revenu à Altdorf avec (tadaaaam) un marteau de Sigmar totalement différent. C'est un faux et il le sait mais comme c'est un noble de haut rang et pas vous, tout le monde le croit et pas vous. C'est une partie du complot pour donner une légitimité au nouvel Empereur qu'une des factions veut mettre en place.



L'annonce pour *Empire in Chaos* disait ceci :

LA CAMPAGNE DE L'ENNEMI INTÉRIEUR

atteindra sa conclusion dans son 5^{ème} et dernier tome

EMPIRE EN CHAOS

dans lequel seront révélés de nombreux mystères et des récits surprenants de grandes aventures, alors qu'un puissant projet du Chaos sera diminué et détruit.

CONTENANT PLUSIEURS SCÈNES INÉDITES

L'attentat contre la vie de notre bienaimé Empereur Karl-Franz,

Une grande quête pour un artefact perdu et sacré,

Le retour de visages familiers, à la fois amis et ennemis, rencontrés précédemment,

La vraie nature de Kastor Lieberung, qui a été retrouvé mort sous un buisson,

De nombreuses et grandes batailles et conflits dans lesquels beaucoup de vaillance est déployée,

Le démasquage du plus grand félon de l'histoire de l'Empire,

Le triomphe d'une bande de héros, de basse naissance,

Et une scène avec un chien.

EMPIRE EN CHAOS

Une nouvelle œuvre basée sur " Empire en Flammes " de Carl Sargent.

VIVE L'EMPEREUR KARL-FRANZ !

Futurs plans de la Couronne Rouge

Le MJ qui souhaite poursuivre l'histoire de la Couronne Rouge (comme discuté en Phase Trois) peut aussi souhaiter insérer des éléments relatifs au Culte dans la Phase Cinq. *Empire en Guerre* contient plusieurs suggestions. L'armée d'Hommes-Bêtes de la Couronne Rouge peut aussi être présente à la bataille de Wolfenburg. *Empire en Flammes* mentionne déjà la présence d'Hommes-Bêtes dans cette bataille.

Documents & Informations

DOCUMENTS

Empire en Flammes - Document 1

Bons Chevaliers

Nous espérons que votre tâche n'a été ni pénible ni dangereuse.

Le Graf Boris vous demande de rejoindre sa suite dès que possible car il pense que vos services peuvent à nouveau être utiles à la fois pour sa propre personne et à la Cité-Etat de Middenheim.

Une réunion des électeurs impériaux a été convoquée à Altäbruf.

Rejoignez-nous dès que vous le pourrez.

Bien à vous en toute hâte.

Ehrlich

Reimer Ehrlich

Seigneur juré de Middenheim

Pour Graf Boris Todbringer

*Post-scriptum. Les agents du Graf lui ont trouvé un logement à l'Imperial.
Présentez-vous là-bas dès votre arrivée.*

Empire en Flammes - Document 2



Empire en Flammes - Document 3

Appel aux Citoyens d'Altdorf

**Chassez tous les TRAITRES et les HÉRÉTIQUES qui
viennent de prouver leur INFIDÉLITÉ**

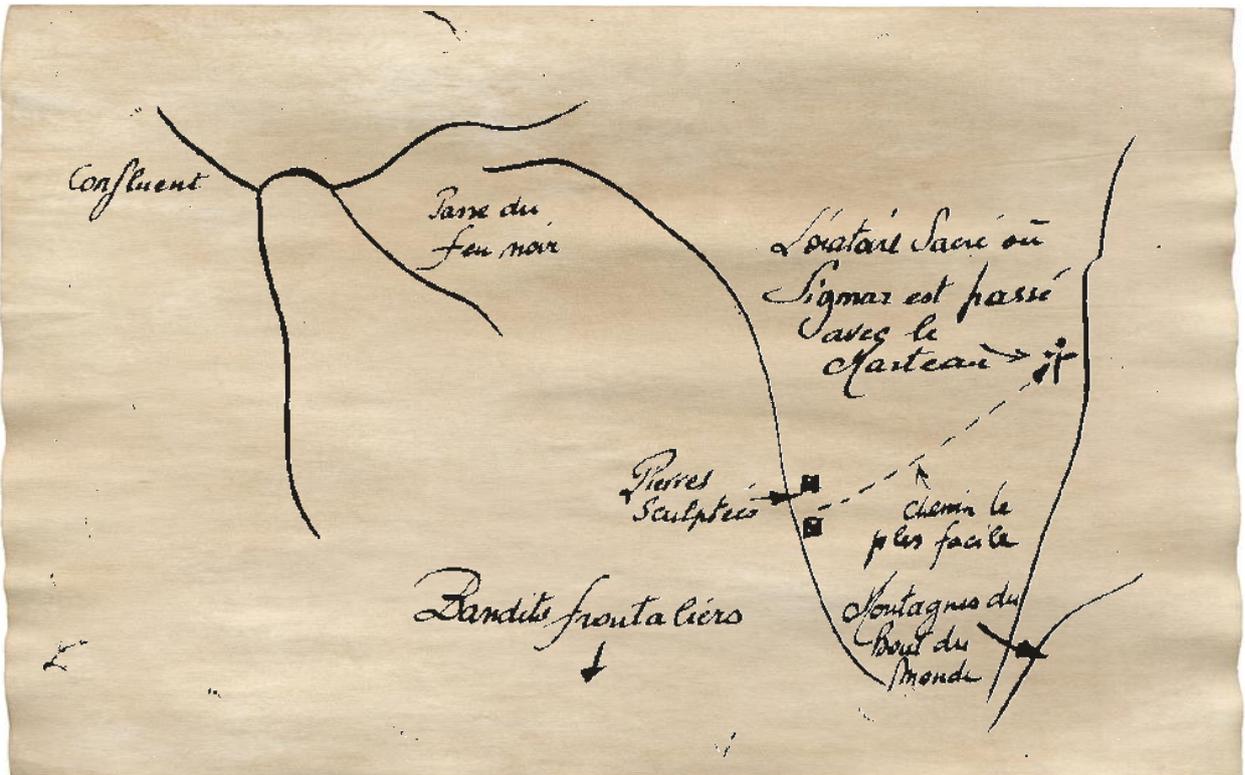
par L'ASSASSINAT MEURTRIER de notre EMPEREUR

par de TRISTES ACTES de TRAITRISE et de PERVERSITÉ

**et par leur PRATIQUES ANORMALES
D'ADORATION DES ANIMAUX**



Empire en Flammes - Document 4



Empire en Flammes - Document 5

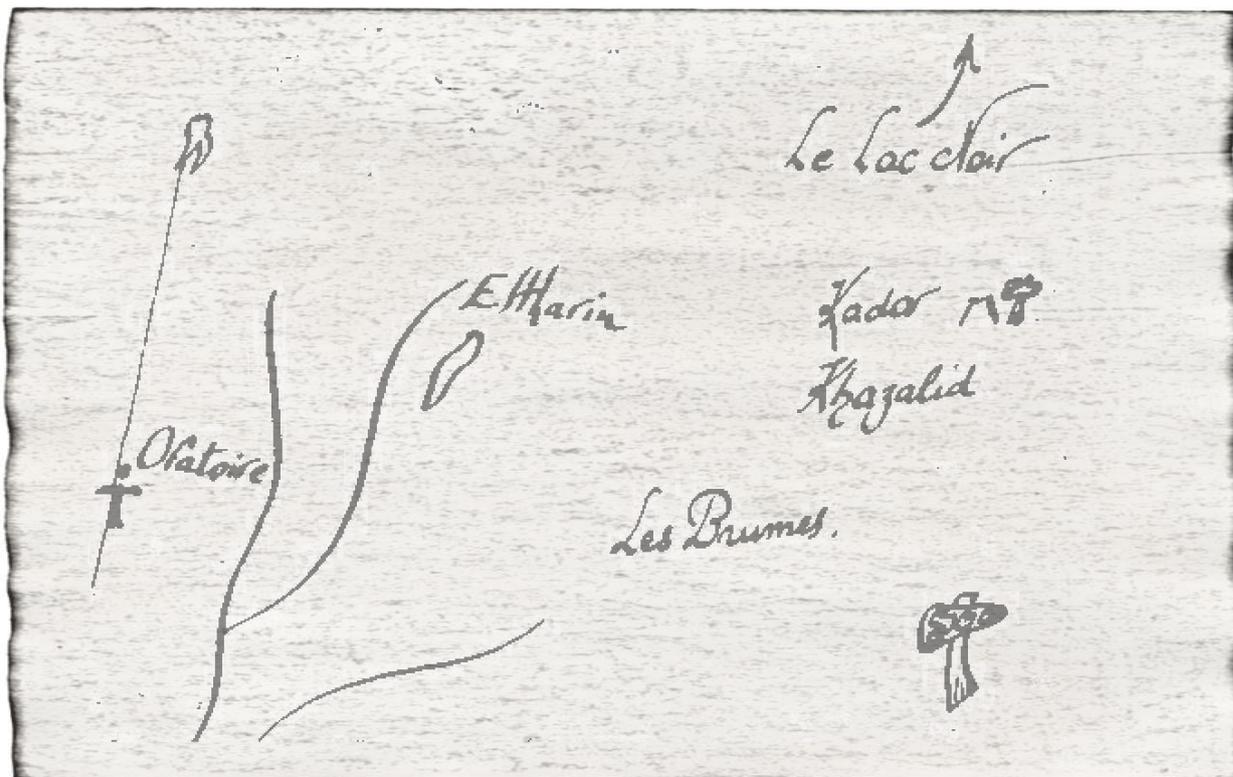


Face supérieure

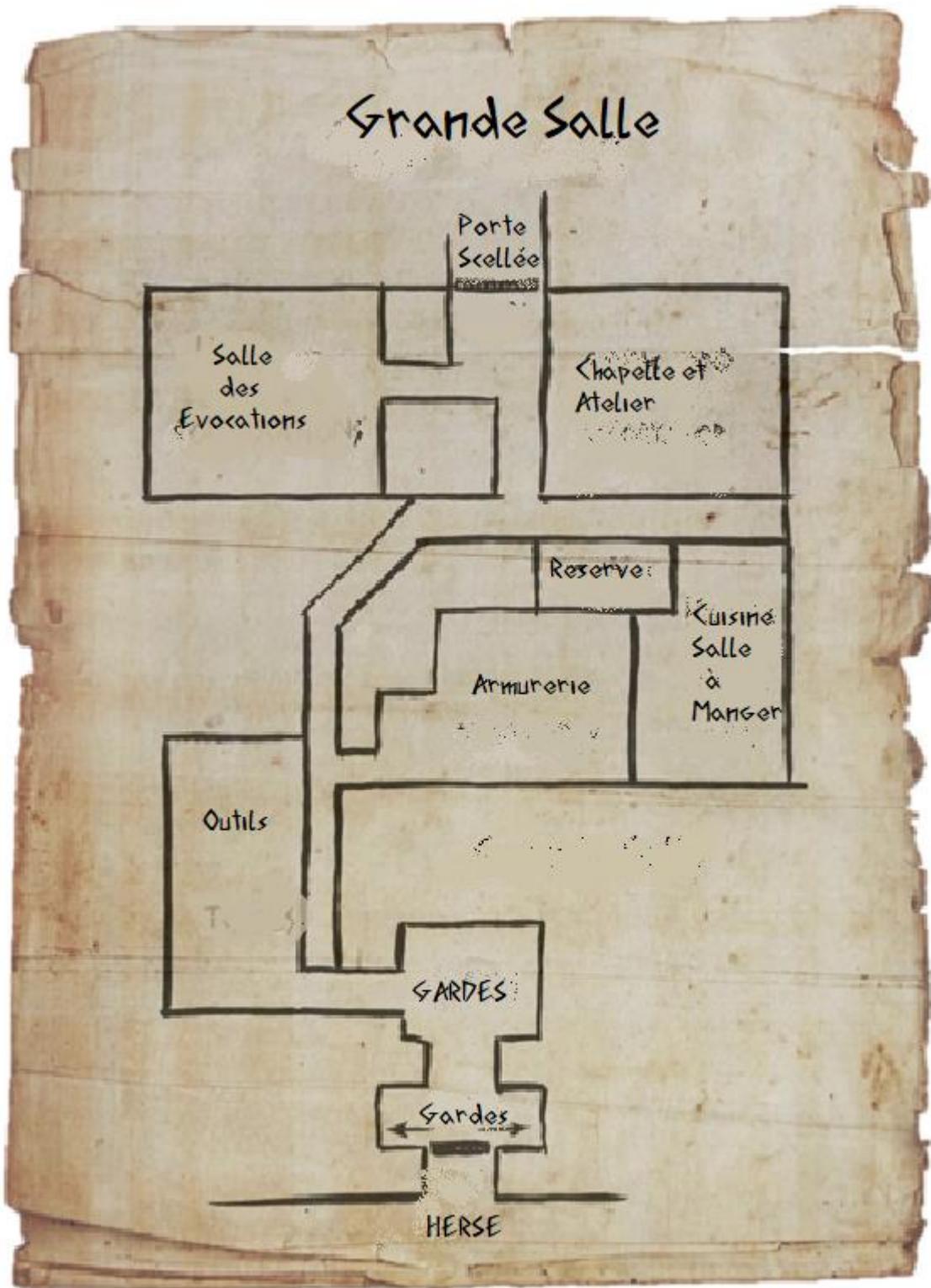


Face inférieure

Empire en Flammes - Document 6



Empire en Flammes - Document 7



Empire en Flammes - Document 8

D'après *Empire en Flammes*, ce document est écrit en Classique. Il a été modifié ici pour être écrit en Khazalid, ce qui est, pour l'auteur, plus approprié étant donné le contexte.



... impossible à dire. J'ai tant de chagrin dans mon cœur, et le fardeau est impossible à porter. Mon propre peuple ... des humeurs de désespoir face au rejet, mais comment pourrait-il en être autrement ? ... derniers jours ici dans la méditation.

Le jour misérable où j'ai fabriqué l'arme et la somme ... l'affreux démon redoutable ... C'était une si petite erreur, mais... Bien qu'il ait été banni... lourd tribut... peror parti... poursuivant le démon dans l'Ether. Je ne peux pas voir sa... lutte titanesque. Au-delà des royaumes mortels maintenant... un certain aspect... l'ascension vers...

... Tradition perdue. Je ne peux pas interpréter et voir maintenant ... le don est parti, et j'ai été abandonné. Il ne reste rien ... une vague prophétie du jeune ... loin ... loin dans le futur ...

Une comète à deux queues est annoncée comme le signe... au-delà de l'époque de nos arrière-arrière-petits-fils...

... pour moi... il n'y a que...

Traduction du texte Khazalid

Empire en Flammes - Document 9

Deux versions de ce document sont données ci-dessous. La première suit le texte publié, la seconde propose quelques changements mineurs.

A tous les Officiers Fonctionnaires et Personnes Loyales aux Electeurs Soussignés :

Salutations.

Les porteurs de ce Mandat parlent avec Nos Voix et doivent être autorisés à aller et venir pour leurs affaires et les Nôtres sans Crainte d'arrestation ou d'emprisonnement injuste et sans contrainte ou entrave.

Sachez que toute tentative de désobéir à la Lettre et à l'Esprit du présent Mandat entraînera notre Déplaisir commun et séparé.

Signés, pour les Electeurs de l'Empire

Graf Heinrich Todbringer de Middenheim, Ar-Ulric, Grand Prêtre du Culte de Ulric, Graf Alberich Haupt-Anderssen de Stirland, Grand Prince Leopold von Bildhofen de Middenland, Grand Prince Hergard d'Ostland, Comtesse Emmanuelle

von Liebewitz de Nuhn, Grande Comtesse Ludmila von Alptrraum d'Averland

henrich Todbringer 
Ar-Ulric 
Bilhofen 
Emmanuelle von Liebewitz 
Ludmila von Alptrraum 
Hergard von Tasmind 
Alberich Haupt-Anderssen 

A tous les officiers fonctionnaires et personnes de l'Empire :

Les Porteurs de ce Mandat parlent avec Nos Voix agissent avec Notre Autorité et doivent être autorisés à voyager librement et à mener leurs affaires et les Nôtres sans crainte d'arrestation d'emprisonnement injuste ou de toute autre contrainte ou entrave.

Sachez que toute tentative de désobéissance à ce Mandat entraînera Notre déplaisir commun et solidaire.

Signés, pour les Electeurs de l'Empire

Graf Heinrich Todbringer de Middenheim, Ar-Urio, Grand Prêtre du Culte d'Urio, Graf Alberich Haupt-Anderssen de Störland, Grand Prince Leopold von Bildhofen de Middenland, Grand Prince Hergard von Tasseninck d'Ostland Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln, Grande Comtesse Ludmila von Alptrraum de Awerland

heINRICH TodbRINGER



Ar-Urio



Bildhofen



Emmanuelle von Liebewitz



Ludmila von Alptrraum



Hergard von Tasseninck



Alberich Haupt-Anderssen



NOUVELLES ET RUMEURS

Nouvelles & Rumeurs

- L'Empereur Karl-Franz est toujours malade mais on ne s'attend pas au pire. En effet il semble doucement recouvrir sa santé. Ce n'est pas une bonne nouvelle – la paralysie du pouvoir à Altdorf va se prolonger
- Des parties de l'Ostland du Nord sont terrorisées par des Hommes-Bêtes et des loups. Des meutes attaquent les fermes et les petits villages. Des mercenaires ont été recrutés pour les chasser
- Il y a eu une émeute importante à Middenheim après un match de rotzball. Le Graf a interdit le sport jusqu'à nouvel ordre.
- La route de Middenheim devient dangereuse à emprunter. Il y a eu de nombreuses attaques de grandes bandes d'Hommes-bêtes bien équipée. On dit que beaucoup portent un symbole d'une couronne rouge.
- Les moissons ont été décevantes. Les céréales poussent mal, mais les graines sont saines. Les marchands se frottent les mains à la pensée des prix plus élevés et des profits plus importants.
- Les gobelins font mouvement dans les Montagnes Noires.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 8, avec quelques additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Il y a eu un accident de mine majeur à Ubersreik. Environ 400 hommes ont été tués dans l'effondrement d'un réseau de galeries.
- Les nouveau-nés mal formés et mutants deviennent chose commune au Stirland. Il n'y a pas longtemps, le Graf lui-même a eu un enfant illégitime qui a du être étranglé. Il avait la tête d'un lézard !
- Les Clercs de Sigmar ont été dénoncés comme hérétiques par de petits nobles du Middenland et du Nordland. Leurs têtes sont mises à prix.
- Les marchands tiléens profitent de la détérioration de l'approvisionnement en nourriture dans l'Empire et augmentent les importations par la route terrestre à travers la Voute. Cela attire l'attention des tribus de gobelins locales qui multiplient les raids dans la région.
- Un Répurgateur a été tué par une bande de mutants près de Wissenburg. Il a été découvert réduit en charpie.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 8, avec quelques additions.

Nouvelles & Rumeurs

- L'édit impérial de l'Empereur Karl-Franz contre la persécution des mutants est toujours d'application, bien que beaucoup s'y oppose. Il est dit que le pouvoir du Middenland permet aux tueurs de mutants d'aller librement, avec l'approbation implicite du Grand-Duc Leopold von Bidhofen. Au Nordland, le Baron Werner Nikse est, paraît-il, également furieux de la nouvelle loi et ses hommes ne sont pas pressés de la faire respecter.
- Talabecland et Ostland ont un grave conflit. Beaucoup parlent d'une escarmouche d'importance dans laquelle des dizaines de personnes sont mortes des deux côtés. Le Grand-Duc Gustav von Krieglitz a été entendu rappelant de vieilles revendications du Talabecland sur des régions frontalières d'Ostland.
- Les relations entre Middenland et le Stirland sont difficiles. Le Stirland est massivement stigmarite et a fait des reproches sévères au Middenland à propos de la persécution des prêtres. Le Grand-Duc Leopold von Bildhofen traite ces plaintes avec un mépris à peine déguisé. Il affirme publiquement qu'il ne sait rien des attaques contre les Sigmarites.
- Le Prince de la Couronne est un mutant, vous savez, avec une queue et des ailes ! C'est pour ça qu'il n'a pas été vu hors du château Gardereik depuis des lustres, et c'est pour ça que l'Empereur a interdit de tuer les mutants.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 8, avec quelques additions.

Nouvelles & Rumeurs

- Les Répurgateurs et les Prêtres d'Ulric ont enflammé les esprits de nombreux Middenlandais contre les fidèles de Sigmar et sèment maintenant le trouble dans le Talabecland. Le Grand-Duc von Krieglitz permet apparemment que cela se produise, ouvrant peut-être la voie à une alliance entre le Middenland et le Talabecland. Leopold von Bildhofen est connu pour être un souverain fortement pro-Ulric.
- Il y a un culte du Chaos débauché dans les plus hauts échelons du Stirland. Un majordome de la cour ducale a tout vu ! Il y avait des courtisanes ne portant rien d'autre que des peintures corporelles et tous étaient en train...
- On dit que l'Empereur prévoit d'appeler une réunion des dirigeants des Provinces. Il doit se préparer quelque chose de sérieux.
- De mauvaises choses se préparent. Quand les vaches commencent à meugler à la lune sans raison, que les fous courent les rues et que les gens parlent de mauvais rêve... Tout ça, c'est des signes. La dernière fois que c'est arrivé, c'était à l'époque de mon P'pa.
- C'est la Fin des Temps ! Les récoltes sont merdique, l'Empereur meurt, des Pestes arrivent. C'est la Fin du monde.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 8, avec quelques additions.

Nouvelles & Rumeurs

- L'Empereur a été frappé par un assassin. Avant que la garde ne puisse l'arrêter, l'assassin s'est donné la mort. En mourant, il a dit que que l'amateur de mutants était mort.
- L'Empereur était fou ! Il pensait qu'il a été soigné par un docteur venant de Morslieb !
- Même si l'Empereur n'avait pas été assassiné, il aurait passé dans l'année, le pauvre homme. Il allait pas bien du tout.
- Je suis pas désolé qu'il soit mort. La vie continue et on va avoir un nouvel Empereur d'ici pas longtemps.
- Le Grand-Duc Gustav von Krieglitz était le seul qui n'a pas eu l'air surpris quand l'Empereur a été tué. Il y tire avantage après tout. Sans Empereur, il peut maintenant s'emparer d'Ostland sans problème.
- C'est pas aussi simple que ça. J'ai entendu que l'assassin avait l'allure d'un gars du Stirland !

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 20-21

Nouvelles & Rumeurs

- Juste avant de mourir, le tueur de l'Empereur a murmuré " Longue vie au Loup" . Si ça prouve pas que ce sont ces fanatiques d'Ulric qui ont tué l'Empereur, qu'est-ce qu'il faut ?
- Il y des signes que les choses vont pas bien. Les égouts de l'Université étaient remplis de rats malformés. Je les ai vu moi-même, quand les dératisseurs les ont nettoyés. Certains rats avaient des signes – j'en ai jamais vu de pareil – peints sur les poils.
- Ne mangez pas les tourtes de Frau Erwinia van der Loo. C'est ça qui a tué l'Empereur !
- Le dernier souffle du tueur fut un nuage noir, qui a pris la forme d'une tête de loup en se dissipant.
- Le Baron Stefan Todbringer est mort d'une fièvre. Le Baron Heinrich a été proclamé héritier du Graf Boris. Au moins maintenant Middenheim a un héritier convenable pour le futur.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 20-21.

Nouvelles & Rumeurs

- Les Electeurs ont fait venir le Prince de la Couronne. Il va trouver les vrais tueurs de l'Empereur, vous allez voir.
- Les Electeurs se réunissent demain ? Je sais pas pourquoi ils se fatiguent à voter. Le Prince de la Couronne sera forcément élu nouvel Empereur.
- Empereur Wolfgang ! Bonté Divine. D'après tous les rapports, cet homme est un crétin.
- J'ai entendu qu'il y a un vampire sur les quais ! Des hommes de la rivière ont été trouvés flottant entre les quais, et ils avaient été vidés de tout leur sang. C'est encore un autre signe que des temps mauvais menacent Altdorf.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 20-21.

Nouvelles & Rumeurs

- Le Grand Maréchal Bock a placé Altdorf sous loi martiale mais personne, et surtout pas Bock, ne semble savoir quoi faire ensuite. Les Electeurs se sont retirés sur leurs terres sans avoir élu d'Empereur.
- La Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln semble être restée à Altdorf. Elle est connue pour ne pas prendre parti et pourrait exercer une influence considérable sur le Grand Maréchal Bock.
- Des Répurgateurs sigmarites sont actifs au Stirland. Cependant ils ne se contentent pas de chasser les malfaiteurs. Ces démagogues collectent aussi de l'argent auprès de leurs adeptes pour soutenir leur cause en Averland – et ils cachent pas leurs activités. Alors que de nombreux Averlandais suivent l'Ancienne Foi, les activités des partisans les plus militants de Sigmar suscitent l'inquiétude.
- J'ai entendu qu'il y a un vampire sur les quais ! Les gens se plaignent d'une présence fantomatique au bord de l'eau. J'ai vu moi-même une chauvesouris là-bas, hier. Je me tiens à l'écart des quais et je vous suggère d'en faire autant.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 20-21

Nouvelles & Rumeurs

- Les Chevaliers du Talabec, un ordre dont personne n'a entendu parler avant aujourd'hui, ont revendiqués la mort de plusieurs nobles d'Ostland et d'Ostermark.
- Le Grand-Duc von Krieglitz nie les affirmations selon lesquelles il joue la montre avant que l'armée de Talabec ne se rassemble
- Le cousin de ma mère travaille au château. Il dit que les nobles font des orgies et qu'ils vénèrent ...Saneesh ! Ah ! Qu'est-ce que vous dites de ça ?
- Il y a quelques personnes qui disent avoir de drôles de marques sur les mains, données par Sigmar. Certains répurgateurs de Sigmar traquent les hérétiques qui disent de telles choses.
- J'ai entendu qu'il y a un vampire sur les quais ! Les équipages se plaignent d'épuisement et beaucoup de marins disent trouver des marques de piqûres dans leur cou.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes* p 31-32.

Nouvelles & Rumeurs

- On ne sait rien des intentions du Nordland, de Middenland et Middenheim mais on pense qu'il vont déclarer leur soutien à Talabheim.
- Le Graf Alberich Haut Anderssen est jeune et fou assez pour croire que la guerre est une glorieuse aventure. L'ancienne rancune du Stirland contre Talabecland est suffisante pour lui ! On dit qu'il a reçu les Ostlandais chaleureusement et avec de grandes démonstrations d'amitié.
- Cette guerre, c'est une chose, mais y a de mauvais moments à venir. Notez bien mes mots. Avant la mort de l'Empereur, mes vaches se sont tarées et maint'nant ma femme fait de drôle de rêves. Ca lui arrive seulement quand y a que qu'chose de louche. Elle arrête pas de parler d'étranges lueurs dans le ciel mais je peux pas dire que je les aient vues moi-même
- Il paraît qu'il y a un vampire sur les quais ! La semaine dernière, la pauvre Mathilde a été trouvée la gorge ouverte ! Elle était blanche comme un linge, plus un goutte de sang dans les veines !

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes* p 31-32.

Nouvelles & Rumeurs

- Un énorme dragon a surgit sur Altdorf ! Il a même attaqué le temple de Sigmar. Le Grand Théogone en personne l'a tué – il s'est noyé dans le Reik.
- Nuln est tombé aux mains des troupes impériales du Grand Maréchal Bock. Les artificiers de l'École Impériale d'Artillerie ont été massacrés jusqu'au dernier !
- Les Ostlandais gagnent la guerre de frontière avec le Talabecland. Leurs pillards vont et viennent comme ils veulent.
- Le Graf Heinrich Todbringer a presque été tué par des mutants. Il a été blessé mais ses sorciers et un chasseur ont été tués
- Le Tsar de Kislev a déclaré la guerre à l'Empire. Son troisième fils, Mikhail de la Légion Gryphon, a été tué et le Tsar veut obtenir réparation.
- L'Empereur Karl-Franz est vivant ! Par la grâce de Sigmar, il est revenu pour diriger ses troupes d'élites pour écraser la rébellion des Ultriciens.
- Vaut mieux être prudent quand on voyage ces temps-ci. Y a beaucoup d'Hommes-bêtes - et pire encore - dans les forêts. Ils sont plus nombreux qu'on peut les compter.

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 79.

Nouvelles & Rumeurs

- Le Grand Maréchal Bock est toujours vivant. Les histoires de sa mort étaient une ruse pour dissimuler le mouvement de ses troupes.
- Ils disent que Sigmar lui-même a tué Heinrich et ses hommes-loups de partisans.
- On a un nouvel Empereur ! Ar-quelque chose or un autre truc, je crois. Donc peut-être que tout va aller mieux.
- Vous savez que l'Empereur est ici, mais en secret ? Arrivé dans une barge à charbon ce matin !
- On est dans la merde ! Ils vont bouger la capitale à Wolfenburg. Je pense que c'est une idée de ce nouvel Empereur, Herhard Quelque Chose. Wolfenburg ! Non mais qui voudrait d'une ville pareille pour capitale, je vous le demande ?

Notes. Les informations sont tirées de *Empire en Flammes*, p 92.

Appendices

APPENDICES

Appendice I

CULTES DU CHAOS

Les cultes du Chaos sont au cœur de *La Campagne Impériale* et plusieurs organisations de ce type y figurent. Les notes suivantes portent sur les principaux cultes de la campagne.

La Main Pourpre

Description. La Main Pourpre est un culte de Tzeentch. C'est le principal culte intervenant dans *La Campagne Impériale* et elle est décrite dans *La Campagne Impériale*, *Mort sur le Reik*, *Middenheim la Cité du Loup Blanc*, *Le Pouvoir derrière le Trône* et *Empire en Flamme*

Phil Gallagher décrit le culte comme suit :

“ *La Main Pourpre était supposée être juste un des nombreux cultes clandestins œuvrant à des fins similaires mais toujours légèrement différentes. Une sorte de SPECTRE du monde de Warhammer : probablement jamais au centre d'un scénario mais toujours là en arrière-plan pour compliquer la vie des PJ* ”



Ampleur. Le culte est réputé actif dans toutes les principales villes de l'Empire bien que seules les branches de Altdorf, Middenheim et Nuln sont explicitement mentionnées.

Organisation. Les branches régionales du culte agissent avec un haut degré d'indépendance. Il existe une direction centrale pour l'ensemble du culte mais celle-ci n'intervient dans les activités régionales qu'occasionnellement. En résulte un grand manque de coordination.

Selon *la Campagne Impériale*, la direction centrale du culte est basée à Nuln. *Middenheim la Cité du Loup Blanc* en revanche indique que la branche de Middenheim se considère comme la principale. Les déclarations contradictoires ne sont pas incohérentes étant donné l'organisation divisée du culte. La branche de Middenheim devrait peut-être être considérée comme une branche agissant en franc-tireur. Il y a cependant d'autres éléments indiquant que la Main Pourpre serait effectivement d'avantage centrée sur Middenheim.

Seule la structure de la branche de Middenheim est décrite en détail. Elle est contrôlée par un Conseil Intérieur de trois personnes : le Seigneur des Lois Kark-Heinz Wasmeier, Gottfried Jarmund (un juriste) et Erich Kalzbad (assistant du Chancelier). Wassmeier est le membre le plus élevé du Conseil Intérieur et porte le titre de Magister Magistri.

Neuf Magistri dépendent du Conseil Intérieur. Les Magister sont organisés en trois Triumvirats, chacun contrôlant un des ordres du culte. Seul deux Magistri sont nommés : Salladh-Bar, Magister Terribilis et Kastor Lieberung, Magister Impedimentae. On peut supposer qu'un membre de chaque triumvirat dirige celui-ci, en partie par analogie avec le fonctionnement du Conseil Intérieur mais aussi parce que Salladh-Bar est décrit comme à la tête de l'Ordo Terribilis.

En-dessous des neuf Magistri, les cultistes sont organisés en cellules.

Il n'est pas certain que les autres branches de la Main Pourpre soient organisées de la même façon. Cependant comme Kastor Lieberung portait le titre de Magister Impedimentae dans le culte de Nuln, il est permis de penser que ceux-ci sont organisés d'une façon similaire sinon tout à fait identique.

Il y a une référence inexplicée à un Arch Lumen dans *Mort sur le Reik*. Ce titre n'est mentionné nulle part dans la description de l'organisation de la branche de Middenheim. Cela peut indiquer que les autres branches du culte ont des structures différentes. Cela peut simplement être un titre grandiloquent adopté par le dirigeant d'une cellule. Selon nous, il est préférable de l'interpréter comme faisant référence au chef général du culte à Nuln.

Objectifs. L'objectif principal du culte est la déstabilisation de l'Empire par la création de tensions entre les cultes de Sigmar et d'Ulric. Ce thème est cependant sous-exploité dans les différents tomes de la campagne. Seules les rumeurs et nouvelles de *Mort sur le Reik* et les activités des Fils d'Ulric dans *Charogne sur le Reik* et de Joachim Bonner dans *Empire en Flammes* y font référence.

Il est à noter que les activités du culte à Middenheim ne sont pas conformes à cet objectif. Là encore, cela

peut s'expliquer par la nature non-coordonnée du culte.

La Main Pourpre est décrite comme étant hostile à la Couronne Rouge et ambitionnant de la détruire. Ce point n'est toutefois pas développé dans la campagne.

Opérations. Le culte est décrit comme obsédé par le secret au point que cela nuise considérablement à l'efficacité de ses opérations. Ceci est confirmé par les événements de la campagne de façon générale bien qu'il y ait deux anomalies :

Premièrement, dans *Mort sur le Reik*, l'Arch Lumen fait référence à deux agents par leurs noms (Loorbeer et Kuhn) ce qui semble totalement incohérent avec l'attitude de secret du culte.

Deuxièmement dans *Pouvoir Derrière le Trône* il est affirmé que Karl-Heinz Wasmeier n'a jamais rencontré Kastor Lieberung et ne reconnaîtra pas son sosie. C'est surprenant étant donné que Lieberung n'était pas seulement un membre élevé de la hiérarchie du culte (un rang sous le Cercle Intérieur) mais aussi parce qu'il est poursuivi par les agents de la secte à travers tout l'Empire. L'auteur préfère considérer que Wasmeier reconnaîtra Kastor Lieberung, conduisant à un dénouement (pour plus d'information sur l'attitude de la Main Pourpre vis-à-vis de Lieberung à Middenheim, voir *Bienvenue à la Maison* dans la Phase Trois)

Chute. *Le Pouvoir Derrière le Trône* et *Empire en Flammes* font un récit différent de la fin de la Main Pourpre. *Le Pouvoir derrière le Trône* indique que le culte à Middenheim a probablement été gravement perturbé voir détruit par les événements du Carnaval. *Empire en Flammes* affirme en revanche que le culte a été totalement détruit dans tous l'Empire, ce qui serait un autre élément en faveur de la théorie d'une organisation centralisée à sur Middenheim. C'est clairement erroné. Cet auteur suggère au MJ de supposer que la Main Pourpre survit bien hors de Middenheim et de remplacer le Culte du Serpent Tordu par la Main Pourpre.

La Couronne Rouge

Description. La Couronne Rouge est un autre culte de Tzeentch. Elle est décrite dans *La Campagne Impériale* et *Mort sur le Reik*. Les informations sur ce culte sont rares.

Ampleur. La présence du Culte est mentionnée à Altdorf, Grissenwald, Kemperbad et Middenheim.

Cependant la référence à sa présence à Middenheim (*Mort sur le Reik* – document 10) semble être une erreur car nulle part ailleurs ne sont mentionné d'activités de la Couronne Rouge dans cette cité et cette affirmation contredit celle que les supérieurs d'Ernst Heidleman sont à Altdorf.

Il est possible que Johannes Teugen à Bögenhafen et Edgar Frank à Nuln soient aussi membres du culte vu leurs connections avec Etelka Herzen mais il est également envisageable que ce soient simplement des connaissances interpersonnelles.



Organisation. Rien n'est connu de l'organisation du culte.

Objectifs. Le Culte ambitionne de recruter des mutants et des Hommes-Bêtes en prévision de l'éclatement de la guerre civile dans l'Empire. Le recrutement de gobelins par Etelka Herzen est cohérent avec cette stratégie générale. Cependant il est à noter qu'il n'y a aucune autre trace des activités de la Couronne Rouge pendant la guerre civile dans *Empire en Flamme*. *Empire en Guerre* tente de corriger ce point.

La Couronne Rouge est réputée très hostile à la Main Pourpre bien que ce point ne soit pas exploré dans la campagne.

Le Sceptre de Jade

Description. Le Sceptre de Jade est un culte de Slaanesh et est décrit dans *Middenheim la Cité du Loup Blanc* et *Empire en Flammes*

Ampleur. *Empire en Flammes* indique que le culte est présent à travers tout l'Empire. *Middenheim la Cité du Loup Blanc* ne contredit pas explicitement cette affirmation bien qu'elle ne soit pas cohérente avec la description qui y est faite d'un petit culte basé à Middenheim.

Organisation. Le culte a peu d'organisation formelle. S'il doit être présenté comme un culte étendu à tout l'Empire, alors il devrait être considéré comme un réseau informel de cabales locales tenue ensemble par des liens sociaux.

Objectifs. Le Sceptre de Jade n'a pas d'objectifs plus importants qu'un hédonisme nombriliste.

Appendice 2

HEURES DE CLARTÉ DU JOUR

Ci-dessous sont estimées les heures de clarté diurnes au fil de l'année, en accord avec les discussions en Phase 2.

Hexenstag	9.4	Jahrdrung	1	10.7	Mitterfruhl	12.0	Sigmarzeit	1	13.4		
Nachexen	1	9.4	Jahrdrung	2	10.7	Pflugzeit	1	12.0	Sigmarzeit	2	13.4
Nachexen	2	9.4	Jahrdrung	3	10.8	Pflugzeit	2	12.1	Sigmarzeit	3	13.4
Nachexen	3	9.5	Jahrdrung	4	10.8	Pflugzeit	3	12.1	Sigmarzeit	4	13.5
Nachexen	4	9.5	Jahrdrung	5	10.8	Pflugzeit	4	12.2	Sigmarzeit	5	13.5
Nachexen	5	9.6	Jahrdrung	6	10.9	Pflugzeit	5	12.2	Sigmarzeit	6	13.6
Nachexen	6	9.6	Jahrdrung	7	10.9	Pflugzeit	6	12.2	Sigmarzeit	7	13.6
Nachexen	7	9.6	Jahrdrung	8	11.0	Pflugzeit	7	12.3	Sigmarzeit	8	13.6
Nachexen	8	9.7	Jahrdrung	9	11.0	Pflugzeit	8	12.3	Sigmarzeit	9	13.7
Nachexen	9	9.7	Jahrdrung	10	11.0	Pflugzeit	9	12.4	Sigmarzeit	10	13.7
Nachexen	10	9.8	Jahrdrung	11	11.1	Pflugzeit	10	12.4	Sigmarzeit	11	13.8
Nachexen	11	9.8	Jahrdrung	12	11.1	Pflugzeit	11	12.4	Sigmarzeit	12	13.8
Nachexen	12	9.8	Jahrdrung	13	11.2	Pflugzeit	12	12.5	Sigmarzeit	13	13.8
Nachexen	13	9.9	Jahrdrung	14	11.2	Pflugzeit	13	12.5	Sigmarzeit	14	13.9
Nachexen	14	9.9	Jahrdrung	15	11.2	Pflugzeit	14	12.6	Sigmarzeit	15	13.9
Nachexen	15	10.0	Jahrdrung	16	11.3	Pflugzeit	15	12.6	Sigmarzeit	16	14.0
Nachexen	16	10.0	Jahrdrung	17	11.3	Pflugzeit	16	12.6	Sigmarzeit	17	14.0
Nachexen	17	10.0	Jahrdrung	18	11.4	Pflugzeit	17	12.7	Sigmarzeit	18	14.0
Nachexen	18	10.1	Jahrdrung	19	11.4	Pflugzeit	18	12.7	Sigmarzeit	19	14.1
Nachexen	19	10.1	Jahrdrung	20	11.4	Pflugzeit	19	12.8	Sigmarzeit	20	14.1
Nachexen	20	10.2	Jahrdrung	21	11.5	Pflugzeit	20	12.8	Sigmarzeit	21	14.2
Nachexen	21	10.2	Jahrdrung	22	11.5	Pflugzeit	21	12.8	Sigmarzeit	22	14.2
Nachexen	22	10.2	Jahrdrung	23	11.6	Pflugzeit	22	12.9	Sigmarzeit	23	14.2
Nachexen	23	10.3	Jahrdrung	24	11.6	Pflugzeit	23	12.9	Sigmarzeit	24	14.3
Nachexen	24	10.3	Jahrdrung	25	11.6	Pflugzeit	24	13.0	Sigmarzeit	25	14.3
Nachexen	25	10.4	Jahrdrung	26	11.7	Pflugzeit	25	13.0	Sigmarzeit	26	14.4
Nachexen	26	10.4	Jahrdrung	27	11.7	Pflugzeit	26	13.0	Sigmarzeit	27	14.4
Nachexen	27	10.4	Jahrdrung	28	11.8	Pflugzeit	27	13.1	Sigmarzeit	28	14.4
Nachexen	28	10.5	Jahrdrung	29	11.8	Pflugzeit	28	13.1	Sigmarzeit	29	14.5
Nachexen	29	10.5	Jahrdrung	30	11.8	Pflugzeit	29	13.2	Sigmarzeit	30	14.5
Nachexen	30	10.6	Jahrdrung	31	11.9	Pflugzeit	30	13.2	Sigmarzeit	31	14.6
Nachexen	31	10.6	Jahrdrung	32	11.9	Pflugzeit	31	13.2	Sigmarzeit	32	14.6
Nachexen	32	10.6	Jahrdrung	33	12.0	Pflugzeit	32	13.3	Sigmarzeit	33	14.6
					Pflugzeit	33	13.3				

Légende

	Hiver
	Printemps
	Eté
	Automne

APPENDICES

Sommerzeit	1	14.7	Sonnstill	16.0	Geheimnistag	14.6	Erntezeit	1	13.3		
Sommerzeit	2	14.7	Vorgeheim	1	16.0	Nachgeheim	1	14.6	Erntezeit	2	13.3
Sommerzeit	3	14.8	Vorgeheim	2	15.9	Nachgeheim	2	14.6	Erntezeit	3	13.2
Sommerzeit	4	14.8	Vorgeheim	3	15.9	Nachgeheim	3	14.5	Erntezeit	4	13.2
Sommerzeit	5	14.8	Vorgeheim	4	15.8	Nachgeheim	4	14.5	Erntezeit	5	13.2
Sommerzeit	6	14.9	Vorgeheim	5	15.8	Nachgeheim	5	14.4	Erntezeit	6	13.1
Sommerzeit	7	14.9	Vorgeheim	6	15.8	Nachgeheim	6	14.4	Erntezeit	7	13.1
Sommerzeit	8	15.0	Vorgeheim	7	15.7	Nachgeheim	7	14.4	Erntezeit	8	13.0
Sommerzeit	9	15.0	Vorgeheim	8	15.7	Nachgeheim	8	14.3	Erntezeit	9	13.0
Sommerzeit	10	15.0	Vorgeheim	9	15.6	Nachgeheim	9	14.3	Erntezeit	10	13.0
Sommerzeit	11	15.1	Vorgeheim	10	15.6	Nachgeheim	10	14.2	Erntezeit	11	12.9
Sommerzeit	12	15.1	Vorgeheim	11	15.6	Nachgeheim	11	14.2	Erntezeit	12	12.9
Sommerzeit	13	15.2	Vorgeheim	12	15.5	Nachgeheim	12	14.2	Erntezeit	13	12.8
Sommerzeit	14	15.2	Vorgeheim	13	15.5	Nachgeheim	13	14.1	Erntezeit	14	12.8
Sommerzeit	15	15.2	Vorgeheim	14	15.4	Nachgeheim	14	14.1	Erntezeit	15	12.8
Sommerzeit	16	15.3	Vorgeheim	15	15.4	Nachgeheim	15	14.0	Erntezeit	16	12.7
Sommerzeit	17	15.3	Vorgeheim	16	15.4	Nachgeheim	16	14.0	Erntezeit	17	12.7
Sommerzeit	18	15.4	Vorgeheim	17	15.3	Nachgeheim	17	14.0	Erntezeit	18	12.6
Sommerzeit	19	15.4	Vorgeheim	18	15.3	Nachgeheim	18	13.9	Erntezeit	19	12.6
Sommerzeit	20	15.4	Vorgeheim	19	15.2	Nachgeheim	19	13.9	Erntezeit	20	12.6
Sommerzeit	21	15.5	Vorgeheim	20	15.2	Nachgeheim	20	13.8	Erntezeit	21	12.5
Sommerzeit	22	15.5	Vorgeheim	21	15.2	Nachgeheim	21	13.8	Erntezeit	22	12.5
Sommerzeit	23	15.6	Vorgeheim	22	15.1	Nachgeheim	22	13.8	Erntezeit	23	12.4
Sommerzeit	24	15.6	Vorgeheim	23	15.1	Nachgeheim	23	13.7	Erntezeit	24	12.4
Sommerzeit	25	15.6	Vorgeheim	24	15.0	Nachgeheim	24	13.7	Erntezeit	25	12.4
Sommerzeit	26	15.7	Vorgeheim	25	15.0	Nachgeheim	25	13.6	Erntezeit	26	12.3
Sommerzeit	27	15.7	Vorgeheim	26	15.0	Nachgeheim	26	13.6	Erntezeit	27	12.3
Sommerzeit	28	15.8	Vorgeheim	27	14.9	Nachgeheim	27	13.6	Erntezeit	28	12.2
Sommerzeit	29	15.8	Vorgeheim	28	14.9	Nachgeheim	28	13.5	Erntezeit	29	12.2
Sommerzeit	30	15.8	Vorgeheim	29	14.8	Nachgeheim	29	13.5	Erntezeit	30	12.2
Sommerzeit	31	15.9	Vorgeheim	30	14.8	Nachgeheim	30	13.4	Erntezeit	31	12.1
Sommerzeit	32	15.9	Vorgeheim	31	14.8	Nachgeheim	31	13.4	Erntezeit	32	12.1
Sommerzeit	33	16.0	Vorgeheim	32	14.7	Nachgeheim	32	13.4	Erntezeit	33	12.0
			Vorgeheim	33	14.7						

Légende

	Hiver
	Printemps
	Été
	Automne

Mittherbst	12.0	Kaldezeit	1	10.6	Ulriczeit	1	9.3	Mondstille	8.0		
Brauzeit	1	12.0	Kaldezeit	2	10.6	Ulriczeit	2	9.3	Vorhexen	1	8.0
Brauzeit	2	11.9	Kaldezeit	3	10.6	Ulriczeit	3	9.2	Vorhexen	2	8.1
Brauzeit	3	11.9	Kaldezeit	4	10.5	Ulriczeit	4	9.2	Vorhexen	3	8.1
Brauzeit	4	11.8	Kaldezeit	5	10.5	Ulriczeit	5	9.2	Vorhexen	4	8.2
Brauzeit	5	11.8	Kaldezeit	6	10.4	Ulriczeit	6	9.1	Vorhexen	5	8.2
Brauzeit	6	11.8	Kaldezeit	7	10.4	Ulriczeit	7	9.1	Vorhexen	6	8.2
Brauzeit	7	11.7	Kaldezeit	8	10.4	Ulriczeit	8	9.0	Vorhexen	7	8.3
Brauzeit	8	11.7	Kaldezeit	9	10.3	Ulriczeit	9	9.0	Vorhexen	8	8.3
Brauzeit	9	11.6	Kaldezeit	10	10.3	Ulriczeit	10	9.0	Vorhexen	9	8.4
Brauzeit	10	11.6	Kaldezeit	11	10.2	Ulriczeit	11	8.9	Vorhexen	10	8.4
Brauzeit	11	11.6	Kaldezeit	12	10.2	Ulriczeit	12	8.9	Vorhexen	11	8.4
Brauzeit	12	11.5	Kaldezeit	13	10.2	Ulriczeit	13	8.8	Vorhexen	12	8.5
Brauzeit	13	11.5	Kaldezeit	14	10.1	Ulriczeit	14	8.8	Vorhexen	13	8.5
Brauzeit	14	11.4	Kaldezeit	15	10.1	Ulriczeit	15	8.8	Vorhexen	14	8.6
Brauzeit	15	11.4	Kaldezeit	16	10.0	Ulriczeit	16	8.7	Vorhexen	15	8.6
Brauzeit	16	11.4	Kaldezeit	17	10.0	Ulriczeit	17	8.7	Vorhexen	16	8.6
Brauzeit	17	11.3	Kaldezeit	18	10.0	Ulriczeit	18	8.6	Vorhexen	17	8.7
Brauzeit	18	11.3	Kaldezeit	19	9.9	Ulriczeit	19	8.6	Vorhexen	18	8.7
Brauzeit	19	11.2	Kaldezeit	20	9.9	Ulriczeit	20	8.6	Vorhexen	19	8.8
Brauzeit	20	11.2	Kaldezeit	21	9.8	Ulriczeit	21	8.5	Vorhexen	20	8.8
Brauzeit	21	11.2	Kaldezeit	22	9.8	Ulriczeit	22	8.5	Vorhexen	21	8.8
Brauzeit	22	11.1	Kaldezeit	23	9.8	Ulriczeit	23	8.4	Vorhexen	22	8.9
Brauzeit	23	11.1	Kaldezeit	24	9.7	Ulriczeit	24	8.4	Vorhexen	23	8.9
Brauzeit	24	11.0	Kaldezeit	25	9.7	Ulriczeit	25	8.4	Vorhexen	24	9.0
Brauzeit	25	11.0	Kaldezeit	26	9.6	Ulriczeit	26	8.3	Vorhexen	25	9.0
Brauzeit	26	11.0	Kaldezeit	27	9.6	Ulriczeit	27	8.3	Vorhexen	26	9.0
Brauzeit	27	10.9	Kaldezeit	28	9.6	Ulriczeit	28	8.2	Vorhexen	27	9.1
Brauzeit	28	10.9	Kaldezeit	29	9.5	Ulriczeit	29	8.2	Vorhexen	28	9.1
Brauzeit	29	10.8	Kaldezeit	30	9.5	Ulriczeit	30	8.2	Vorhexen	29	9.2
Brauzeit	30	10.8	Kaldezeit	31	9.4	Ulriczeit	31	8.1	Vorhexen	30	9.2
Brauzeit	31	10.8	Kaldezeit	32	9.4	Ulriczeit	32	8.1	Vorhexen	31	9.2
Brauzeit	32	10.7	Kaldezeit	33	9.4	Ulriczeit	33	8.0	Vorhexen	32	9.3
Brauzeit	33	10.7						Vorhexen	33	9.3	

Legende

	Hiver
	Printemps
	Eté
	Automne

Appendice 3

LIENS INTERNET

AVENTURES

The Empire at War, fin alternative non officielle à Empire en Flammes :

En : <http://www.madalfred.darcore.net/scenarios/EmpireAtWar.pdf>

FR : <http://www.crjr.fr/wp-content/uploads/2013/03/Empire-en-Guerre.pdf>

Conversion de *Night's Dark Terror*, remplacement possible de *Something Rotten in Kislev* :

<https://awesomeliesblog.wordpress.com/2016/12/03/nights-dark-terror/>

Un guide de référence utile pour Middenheim avec des tables de génération aléatoire :

<http://blessingsofthedicegods.blogspot.co.uk/p/middenheim.html>

Le blog *The Song of Middenheim*, qui contient de nombreux éléments étoffant la description de Middenheim (bien qu'il s'écarte du cadre de The Enemy Within) : <http://middenheimcity.blogspot.co.uk/>

Le site actuel du projet *Bergsburg* : <http://www.snotling.org/bergsburg/v2/>

CONVERSIONS

Conversion des profils aux règles de la deuxième édition :

http://www.windsofchaos.com/?page_id=19

<https://docs.google.com/open?id=0ByltSrPzFOQ-NGJRdnRGX2MwYUE>

<https://docs.google.com/open?id=0ByltSrPzFOQ-MkcybGZzOS0xbFk>

<http://www.scribd.com/doc/235215162/Something-Rotten-in-Kislev-2ed-Notes>

CARTES

<http://www.gitzmansgallery.com>

<http://www.madalfred.com/>

PLANS AU SOL

Plans au sol pour de nombreux lieux de la Campagne *L'Ennemi Intérieur* : <http://davidsrpg.blogspot.co.uk/>

BLOGS SUR LA CAMPAGNE

<http://warhammer-enemy-within.blogspot.co.uk/>

<https://periloustales.wordpress.com/>

<http://whfrp.weebly.com>

<http://6ironspikes.blogspot.co.uk/p/the-enemy-within-campaign.html>

<http://periloustales.net/>

<https://forum.rpg.net/index.php?threads/the-enemy-within-starting-up-my-rebooted-tew-campaign-next-week.827580/>

<http://darkbeneath.weebly.com/>

<https://boardgamegeek.com/thread/805056/enemy-within-heroquest-2-part-i>

<https://boardgamegeek.com/thread/1330969/tew-session-01-huge-spoilers>



HISTOIRE

Une vidéo du séminaire de Graeme Davis “ Trente ans de *The Enemy Within* ” à la GenCon 2018 :

<https://thegaminggang.com/game-news/gen-con-2018-warhammer-fantasy-roleplay-the-enemy-within-with-graeme-davis/>

Un article de blog de Graeme Davis dans lequel il discute de l’histoire de The Enemy Within :

<http://graemedavis.wordpress.com/2012/03/01/the-enemy-within-again/>

Un entretien avec Graeme Davis, qui comprend une discussion sur The Enemy Within :

<http://www.warpstone.org/pdfs/interviews/graemedavis.pdf>

Une interview podcast de Graeme Davis avec une discussion approfondie de The Enemy Within :

<http://www.d20radio.com/sbv/?p=142>

Un entretien avec Phil Gallagher concernant The Enemy Within :

<https://graemedavis.wordpress.com/2015/02/28/phil-gallagher-the-rest-of-the-enemy-within-campaign/>

AUTRES

Des recherches sur les forums suivants permettront de trouver des discussions utiles sur la campagne :

<http://www.strike-to-stun.net>

<http://windsofchaos.com/forum/>

<http://www.rpg.net>

Le blog de cet auteur et le site de *The Enemy Within : a Companion* :

<https://awesomeliesblog.wordpress.com/>

Appendice 4

Page Réconciliation

Les éditions Games Workshop et Hogshead Publishing de la Phase Une utilisent des paginations différentes et la version française publiée par Descartes Editeurs est encore différente.

Dans le texte ci-dessus, les références renvoient à l'édition française de Descartes Editeur. La table ci-dessous peut être utilisée pour faire correspondre les n° de pages entre éditions originales

Il n'y a pas de règle fixe pour faire correspondre les n° de pages des éditions originales aux n° de pages de la traduction française : tantôt ce sont exactement les mêmes, tantôt il y a un décalage d'une ou deux pages, parfois les numéros correspondent au début du livre et sont décalés à la fin de celui-ci.

GW First Printing	Modifier	Hogshead Printing	Thèmes
<i>The Enemy Within</i>			
<i>Shadows Over Bögenhafen</i>			
2-3	+2	4-5	L'Ennemi Intérieur & une brève histoire de l'Empire
5-12	+1	6-13	
14-23	+2	16-25	Structure Politique, Religion et Géographie de l'Empire
24	+6	30	Vêtements typiques de l'Empire
27	+1	28	Soldats de l'Empire
30	-1	29	
33	-2	31	Vêtements typiques de l'Empire
34-35	+2	36-37	Les herbes et leur usage
36-53	+4	40-57	Erreur sur la Personne
53-54	-19	34-35	Mutants dans l'Empire
55	-23	32	Votre patrie, l'Empire
56	-23	33	Calendrier Impérial
<i>Shadows Over Bögenhafen</i>			
3-45	+56	59-101	Ombres sur Bögenhafen
ii-v	+100	102-105	Carte
vi	+100	106	PNJ Principaux
viii	+100	108	La Garde

L'Ennemi Intérieur

Le Guide

UN GUIDE POUR LA CAMPAGNE ORIGINALE

Je vois les ténèbres s'accumuler autour d'une ville fortifiée – des Ombres Sur Bögenhafen ! Je vois le Seigneur de la Mort chevauchant une grande rivière – la Mort est sur le Reik ! Je vois le Mal dissimulé dans l'ombre du siège d'un seigneur puissant – un Pouvoir Étrange se cache Derrière le Trône ! Je vois l'Empire en Flammes ! Le Rat Cornu s'asseyant sur le trône impérial ! Tout est écrit dans le Livre des Changements. Oh oui, les ennemis les plus acharnés du Chaos deviendront ses serviteurs les plus dévoués. L'Ennemi est à l'Intérieur.

Ce volume est un complément à la campagne originale l'Ennemi Intérieur de la première édition de Warhammer Jeu de Rôle Fantastique. Il contient près de 250 pages de matériel aidant les Maîtres de Jeu à gérer la campagne tels que synopsis, index, chronologie et extension. Il s'agit d'un document non-officiel qui n'est ni autorisé ni approuvé par Games Workshop.

