

Chaos Ultima Ratio

Campagne pour Warhammer led



18TM

www.pegi.info

Chaos Ultima Ratio

Le Chaos est la raison ultime

Une campagne pour Warhammer 1ère édition

Textes et plans : Vincent Burban

la 1ère version a été publiée dans le fanzine Apsara (n°7 à 10) aux environs de 1993 et 1994

La version 2022 apporte quelques retouches au texte, des ajouts, des suppressions mineures, et de légères réorganisations. J'ai aussi supprimé quelques remarques de ton.

C'est grâce à un long travail de compilation, de correction, à base de scans qu'il a été possible de reconstituer toute la campagne.

Désolé pour les coquilles et les fautes qui pourraient subsister.

Version 1.0 (première nouvelle mouture)

contact : vincent.burban@gmail.com

De grands remerciements à Samuel Tarapacki et à sa femme pour tout le travail fourni à l'époque et pour la récupération de mon travail après presque 30 ans de sommeil !

En couverture : Zacharias, la Némésis des Pjs de la campagne

La campagne est prévue pour des joueurs matures.
Elle comporte des scènes à caractères sexuels, de bdsm, de la violence, des évocations de sévices et de tortures, car les Pjs vont lutter contre un sorcier dévoué à Slaanesh.



Table des matières

Introduction.....	4	Confrontation.....	59
Une histoire très ancienne.....	4	L'indice.....	61
Présentation de la Campagne.....	5	Points d'expérience.....	61
Chapitre 1 Complot en Stirland.....	7	Chapitre 6 Athel Loren, la mystérieuse.....	62
Introduction.....	7	Résumé du chapitre 5.....	62
La Cité de Wurtbad.....	7	Voyage des 5 monts jusqu'en Loren.....	62
Le repaire des brigands.....	12	Un peu d'histoire.....	63
Le Temple secret de Slaanesh.....	15	Retrouver la trace d'Alrond.....	63
Trame au Complot.....	19	Les ruines de Saint Mathias.....	63
La Quête.....	20	Une courte balade en montagne.....	64
Points d'expérience.....	20	Le Repaire Gobelins.....	65
Chapitre 2 Dans les prisons de Talabheim.....	21	La prophétie se réalise.....	65
Résumé du Chapitre 1.....	21	Les Pouvoirs des Cristaux.....	66
Pourchassés !.....	21	Points d'expérience.....	66
Voyage de Wurtbad à Talabheim.....	22	Chapitre 7 Une Histoire de Famille.....	67
Voyage jusqu'à Freidburg depuis Wurtbad.....	22	Résumé du chapitre 6.....	67
Pendant ce temps.....	22	Brionne.....	67
À Talabheim.....	23	Revenons à nos Moutons.....	68
L'auberge de l'Elfe Ventru.....	25	Rêves du porteur.....	68
Description de l'auberge.....	25	Arrivée à Brionne.....	68
Points d'expérience.....	28	Où les Pjs commencent l'enquête.....	69
Chapitre 3 Vlad Drakus.....	29	Un peu de généalogie.....	70
Résumé du chapitre 2.....	29	Ce qui s'est passé.....	71
Voyage de Talabheim à Freidburg.....	29	Le devenir des Pjs prisonniers.....	72
Freidburg.....	29	L'enquête recommence.....	72
La légende de Vlad Drakus.....	30	Le Hangar.....	73
Karl von Platen.....	30	Description du Manoir.....	73
Sur le chemin de l'enfer.....	31	La suite de la Quête.....	75
Le Château de Vlad Drakus.....	33	Points d'expérience.....	76
Où est le cristal ?.....	36	Chapitre 8 Lumière.....	77
Points d'expériences.....	37	Résumé du chapitre 7.....	77
Chapitre 4 Praag la maudite.....	38	Anifiel.....	77
Résumé du chapitre 3.....	38	Voyage vers Anguille.....	77
Voyage vers le Grand Nord.....	38	Le Temple.....	77
Praag la Maudite.....	39	Rencontre.....	78
Praag, description générale.....	40	Logement.....	78
Magie, une règle spéciale.....	44	Initiation.....	79
Et la Quête ?.....	44	Épreuves.....	79
Maxime Rusch.....	45	Points d'expériences.....	87
Le Cimetière.....	45	Conclusion Au cœur du Chaos.....	88
Les Ruines.....	45	Tristes nouvelles du Dieux Monde.....	88
La Cité Close.....	46	Voyage.....	88
La Crypte de Cristal.....	48	Points d'expérience.....	91
Zacharias.....	50	Épilogue.....	91
Points d'expérience.....	51	Annexes.....	92
Chapitre 5 Le Temple des Cinqs Monts.....	52	Annexes du Chapitre 1.....	92
Résumé du chapitre 4.....	52	Annexes du Chapitre 2.....	96
Voyage jusqu'à Lichtburg.....	53	Annexes du Chapitre 3.....	96
Arrivée à Lichtburg.....	53	Annexes du Chapitre 4.....	96
Description du Temple.....	54	Annexes du Chapitre 8.....	98

Introduction

À une sombre époque, depuis oubliée des hommes, la déesse Arianka fut vaincue puis emprisonnée par un dieu du Chaos dont seuls les plus sages osent encore transmettre le nom. Il est dit qu'elle repose dans un cercueil de cristal, quelque part dans le vieux monde. De nombreux lieux ont été pris pour le sanctuaire du cercueil de la déesse au fil des années voire des siècles. Il est aussi dit qu'elle ne pourra être libérée de ce sanctuaire que par des clés de cristal dont la cachette n'a jamais été découverte. Nul ne sait s'il existe une ou plusieurs clés, ni si elles sont cachées ensemble ou séparément.

Extrait du Livre des Quêtes d'Adolphe Mûrgenf

Une histoire très ancienne

Il y a maintenant presque un demi-millénaire, quelques initiés d'Illuminas voulant devenir clercs, avaient reçu comme mission, ou plutôt comme épreuve, de voir de leurs yeux les royaumes du Chaos. Peu farouches, un peu inconscients et fanatiques aussi, ils partirent, accompagnés d'un clerc afin que ce dernier vérifie leur parcours, qu'il les protège et enfin qu'il les aide dans cette périlleuse épreuve. Lors de leur périple, ils passèrent par les montagnes de Norsca et découvrirent l'une des clés de cristal. Craignant que cette découverte ne tombe entre les mains des hordes du Chaos, qui étaient alors légion dans les environs, ils décidèrent de protéger la grotte contre le "grand pollueur". Le clerc était puissant et supplia Illuminas d'intervenir afin qu'il protège la grotte contre l'ennemi. Illuminas sentit l'importance de l'objet, à travers les prières de son prêtre et de ses initiés, il garnit donc la grotte de cristaux luminescents qui cristalliseraient toutes créatures mauvaises ou vouées au Chaos, et ainsi mourut un des porteurs de la troupe. Le corps du clerc servit alors de réceptacle à un avatar du dieu, ce dernier fit apparaître une carte indiquant l'endroit où était la clé, il la cristallisa sous la forme d'une pyramide qu'il sépara en quatre morceaux identiques. Une fois la carte-cristal assemblée et "lue" par un système optique, la carte était révélée.

Chacun des morceaux fut donné à l'un des initiés devenu alors clerc. Après être sorti de la grotte et avoir combattu, non sans perte parmi les porteurs, les cinq prêtres arrivèrent jusqu'à un village de barbares. Après quelques négociations, ceux-ci leur firent traverser la mer des Crocs puis une partie de la mer médiane pour arriver à l'Anguille. Ici le clerc le plus puissant construisit un temple, où il installa son ingénieux système de lecture, car l'heure n'était pas arrivée pour retourner chercher la clé. Tout d'abord parce que les hordes du Chaos avaient certainement envahi la région et parce que l'on n'avait pas encore découvert le tombeau d'Arianka et les autres clés. Les autres clercs promirent de faire le nécessaire pour que l'on puisse retrouver les quatre autres morceaux de cristal-plan. Chacun des clercs, prenant possession de l'un des morceaux du cristal-plan, alla construire son propre temple, pour emporter son propre morceau de cristal-plan dans sa tombe, en indiquant l'endroit où s'était installé le précédent clerc. Cela créerait une chaîne d'indices conduisant à la réunification des cristaux et à l'indication du lieu où l'on pourrait "lire" la cane. Le premier clerc s'installa à Brionne où, perverti par la société, il perdit la foi en Illuminas qui se vengea alors. Aveugle et muet, il cacha le cristal... sans aucun indice ! Le second s'installa en ermite près de la forêt de Loren, domaine des Elfes des bois, et laissa, lorsqu'il mourut près de cent ans plus tard, des instructions pour retrouver le quatrième morceau du plan à Brionne. Le troisième créa une communauté depuis disparue. Il est à l'origine du fameux conte pour enfants des Cinq Montagnes

(ce lieu serait situé dans les montagnes centrales de l'empire). Le dernier prit place à Praag, cité magnifique. A l'époque pauvre, il ne construisit qu'un petit oratoire dans les cryptes duquel reposent son corps et le premier morceau de cristal. Voilà l'histoire résumée du cristal-plan et de la cache de l'une des clés d'Arianka.

Durant la campagne, les Pjs remonteront la piste des clercs à l'envers, jusqu'à la clé.

Présentation de la Campagne

Personnages des joueurs

Elle s'adresse à des joueurs un peu expérimentés avec des personnages ayant une ou deux carrières en plus de la carrière initiale.

Idéalement, un ou plusieurs des personnages seront alignés à l'Ordre (loyal).

Évitez les assassins, les voleurs et autres carrières de même type, les personnages à la moralité douteuse ou ambiguë.

Avertissements

La campagne initiale date de 1993-94. Elle est dans son jus d'époque. Elle n'a pas été adaptée aux nouvelles règles, ni au nouveau contexte.

La campagne ne détaillera pas toutes les régions traversées comme, par exemple, la Loren.

Par exemple, Praag est une ville qui sera décrite succinctement et cette version n'est pas celle qui a été dépeinte dans les suppléments qui ont été écrits après 1993. Il en va de même pour toutes les villes et régions abordées.

Résumé de la Campagne

Cette campagne se compose de huit chapitres.

Chapitre 1 : Complot en Stirland

Une aventure très linéaire et classique finissant par l'exploration d'un repaire de brigand dissimulant l'antre d'une secte de Slaanesh. Un complot visant un haut dignitaire y est révélé et les Pjs découvrent également un morceau de cristal, partie d'un artefact de l'Ordre. Les Pjs obtiennent les indices pour récupérer un second morceau de l'artefact, ils se sentent missionnés pour une quête divine !

Chapitre 2 : Dans les prisons de Talabheim

Grâce aux indices trouvés dans l'antre, les Pjs démantèlent le complot contre le Graf. Puis, ils commencent leur quête en recherche du second morceaux du cristal. Ils remontent la piste jusqu'à Talabheim. En chemin ils tombent sur des mercenaires, à deux reprises...Enfin arrivé à la cité de Talabheim tomberont-ils dans le traquenard tendu par Ernst ? Heureusement le Graf de Wurtbad informe le Comte électeur, les voici à nouveau libre ! Ils remontent la piste jusqu'à l'Elfe Ventru. Seront-ils à nouveau emprisonnés ? Une fois dans ce nouveau repère de Slaanesh ils trouveront de quoi les diriger vers leur prochaine destination.

Chapitre 3 : Vlad Drakus

Les Pjs se rendent dans le village de Freidburg pour poursuivre Zacharias et Ernst Kummer et retrouver le 2ème morceau du Cristal. Vont-ils devoir combattre le Vampire Vlad Drakus, la légende locale ?

Chapitre 4 : Praag la maudite

Les héros ont débusqué Ernst dans le château de Vlad Drakul. Ils y apprennent que Zacharias est parti pour Praag. Une partie de l'histoire du Cristal leur est révélé. Il a été initialement trouvé par un aventurier dans un lieu appelé « ***la Cité Close*** » à Praag, loin dans le nord du Vieux Monde.

Là-bas, il découvre les ravage du Chaos sur la cité et mène leur quête à la découverte du Temple-tombeau.

Chapitre 5 : Le Temple des 5 Monts

Les héros suivent les indications trouvés dans le tombeau de Praag et se retrouve spectateur d'un Zacharias et un bataillon de démon luttant contre une petite armée gobeline devant un temple pyramidal. S'ensuit une suite d'épreuve et un rapide confrontation contre leur Némésis qui tourne court. Heureusement, ils réussissent à récupérer un des morceaux du cristal-plan et découvre où se diriger pour la suite.

Chapitre 6 : Athel Loren, la Mystérieuse

Alors que les indications indiquaient la forêt elfique de Athel Loren, les elfes conduisent les Héros à un très ancien village en ruine. Ils retrouvent l'entrée du temple ensevelis sous la végétation et la neige, pour découvrir que le cristal à disparu. Un vieux message indique qu'il se trouve aux mains d'une tribu gobeline au nord des ruines.

Chapitre 7 : Une Histoire de Famille

Une fois sorti des griffes des gobelins, les Héros n'ont de choix que de se rendre à Brionne. Des rêves étranges indiquent une piste au porteur du cristal. Une enquête généalogique attends les Héros. Ils tombent dans les griffes de la secte locale de Slaanesh mais trouveront aussi des alliés inattendus.

Chapitre 8 : Lumière

Fiat Lux, les Héros ont enfin rassemblés les 4 morceaux et sont guidés par un prêtre d'Illuminas vers le temple du dieu de la Lumière pour leur initiation.

Conclusion : Au cœur du Chaos

Fin de la campagne.

Chapitre 1

Complot en Stirland

Introduction

Pour le MJ

Les joueurs vont se faire engager par un marchand sans le sou, il faut donc que les joueurs soient motivés, non pas par l'intérêt ou pour gagner de grandes fortunes, mais par le fait qu'ils vont accomplir une bonne action.

Pour les joueurs

C'est le début de l'hiver. Voilà trois jours que vous servez d'escorte à une demoiselle. Elle vous a engagés pour 2 Co le jour, afin de l'amener en toute sécurité vers Wurtbad. Vous passez l'une de vos dernières journées avec une des plus magnifiques jeunes filles que vous ayez jamais rencontrées. C'est la fin du jour et c'est avec remords que vous voyez apparaître les murs de la fière capitale de province qu'est Wurtbad.

À une centaine de mètres de l'entrée, la jeune fille fait stopper la diligence, vous apprend que c'est ici que vous allez vous quitter, règle les 30 Co qu'elle doit à chacun d'entre vous et vous souhaite bonne chance et bonne continuation. La diligence, à votre surprise, ne se dirige pas vers la cité mais prend un chemin et se dirige vers la campagne du Stirland.

Si les joueurs rattrapent la caravane et demande des explications, la jeune fille leur répond que ce ne sont pas leurs affaires et que leur rencontre s'arrête là... La diligence repart alors.

C'est en théorie avec un peu de rancœur et de tristesse que les Pjs se dirigent alors vers la porte de la capitale du grand Comté de Stirland.

La Cité de Wurtbad

Wurtbad est une cité de 7000 âmes située le long d'un des affluents du Reik, le Stir. Actuellement, c'est **le Graf Alberich Haupt Anderson**, le grand comte du Stirland, qui en est le maire. Un nom que l'on reverra plus tard... C'est aussi l'un des électeurs provinciaux.

Les Pjs arrivent devant la porte de la capitale, il est environ 17 heures, c'est la fin de l'après-midi. Ces trois jours de cavalcade et de campement à la pleine lune font que nos Pjs ne sont pas très frais... Vu leur état, ils seront tous fouillés, exception faite des Elfes si ceux-ci se montrent quelque peu irrités par ces formalités.

Toutes les armes lourdes (à deux mains) et à poudre sont confisquées, ainsi que toutes les armes de jet du type arc long (c'est une arme pour un champ de bataille...), arbalète (vous voulez assassiner

quelqu'un ?). On remet aux Pjs des reçus signés avec des numéros, sous lesquels ont été enregistrées leurs armes. Les armes à feu provoquent une attention particulière et toute bombe incendiaire entraîne l'arrestation du prévenu avec une amende de 70 Co (s'il n'a pas

Le guide racoleur

Une fois entrés, les Pjs seront accostés par un adolescent brun, mince et mal habillé. Il s'agit de **Boris**, un gamin qui se fait de l'argent en guidant les étrangers dans la ville. Il les interpelle :

Bonjour, mes Seigneurs, je suis Boris.

Je peux vous servir de guide à travers les rues de cette grande cité pour une somme modique.

Pour deux pistoles, je vous mènerai où vous le désirez. Mes Seigneurs veulent-ils s'amuser avec des filles avant d'aller se reposer dans un endroit sûr et chaud ? Ou bien veulent-ils connaître les excitations du jeu avant de pouvoir se désaltérer et de manger des mets délicieux dans une auberge accueillante ?

Où veulent aller mes Seigneurs, pour deux pistoles ?

Boris est jeune (16 ans) mais expérimenté, il connaît quelques cercles de jeux, des maisons closes et des cabarets. Il proposera aux aventuriers deux auberges : **L'auberge du Petit Halfeling** ou **L'auberge de la Cuisse Rouge** réputée aussi bien pour un mauvais vin que pour ces annonces pour aventuriers.

L'auberge de la cuisse rouge

Tarifs :

- Repas unique (midi) et invariable 1 Co
- Mauvais vin, alcool de table 2 Pist.
- Vin de table (moins mauvais) 1 Co
- Autres tarifs x2

Cet établissement est très mal entretenu par son patron **Albert**. Il se situe dans un des quartiers les plus pauvres de la ville. Une bande de voleurs en ferait, paraît-il, son repère la nuit... Les chambres sont étroites et les couvertures sont sales et pleines de puces de lit, les cafards courent partout, les latrines sont indescritibles...

Si les personnages veulent se risquer à dormir là, ils recevront la visite d'un monte-en-l'air très, très habile (un voleur de passage qui n'a rien à voir avec la bande de truands qui se sert de l'auberge comme lieu de rendez-vous).

Sinon, ils peuvent s'intéresser aux quelques annonces, voici celles qui sont déchiffrables (voir **annexe n°1-1**) :

■ Recherche valeureux guerriers expérimentés pour convoier un chargement jusqu'à Aldorf 4 personnes, pas d'Halfeling, de Nain ou d'Elfe, 1 Co et 5 Pistoles par jour.

■ Cherche garde du corps, lettre de recommandation exigée. Bien payé. Contacter Madame Kôniglich. Adresse auprès du tavernier.

■ Cherche répurgateur pour expédition punitive, très grosse récompense, gamin s'abstenir, contacter Grüber Temple d'Ulrich.

■ Engagez-vous dans la garde du Haut Comté du Stirland, gagnez honneur, fierté et fortune. Adressez-vous au château auprès du service de garde.

Si les Pjs lisent les annonces, un homme s'approchera du panneau et leur proposera un travail sérieux et bien rémunéré. S'ils sont intéressés, il leur donne rendez-vous le lendemain midi dans cette même auberge puis il s'en va. C'est un intermédiaire de **Ludwig Grosbow**.

L'auberge du petit halfeling

Le patron de ce charmant établissement, qui en est aussi le cuisinier, est un Halfeling, **Tom Gropied**. L'unique serveur est un dénommé **Karl**, un Nain au demeurant très sympathique.

Pour les tarifs, c'est quatre fois plus cher qu'ailleurs mais c'est au moins dix fois meilleur et deux fois plus copieux.

Il y a six services pour manger : en début matinée (8h00), matinée, midi, milieu d'après-midi (15h00), fin d'après-midi, soirée (20h00).

Au milieu des repas ou au moment de leur commande, le Nain demandera si les Pjs sont intéressés par une offre d'embauche spéciale. Si cela les intéresse, il leur donnera rendez-vous le lendemain à la même auberge (le nain est aussi un intermédiaire de Ludwig).



Ludwig Grosbow

Les Pjs ont donc au rendez-vous.

L'intermédiaire les fera monter dans une chambre de l'auberge où les attend Ludwig.

Ludwing se présente :

Je tiens un magasin de type droguerie, où je vends de tout, du savon aux papiers en passant par les brosses, les sacs, les couvertures, les cordes, etc.

Il y a quelques semaines de cela, ma femme est morte à la suite d'une maladie pulmonaire.

Il y a environ trois jours, cinq bandits ont attaqué mon magasin. Ils ont pénétré dans ma maison (mon magasin en est le rez-de-chaussée). Ils m'ont volé quasiment toutes mes économies et bien sûr les bijoux de ma femme auxquels je suis très attaché.

Je ne sais pas qui a fait le coup.

Wurtbad est une ville portuaire, il est possible que cela soit des marins de passage.

Pourtant, je suis sûr d'avoir déjà vu un des bandits sortir de la taverne de la Dague d'Argent, près de la grande place. Il a une barbe noire et épaisse, et le bras gauche coupé au niveau du coude. C'est pas tout le monde qui a un bras en moins !

Toutefois, malgré deux jours de recherches personnelles, il n'a pas réussi à le retrouver.

Il est prêt à offrir 200 Co (qu'il n'a pas) et même plus s'ils retrouvent tous les bijoux de sa femme (il y en a pour 1000 Co !).

Il tient particulièrement à récupérer un médaillon d'argent serti de quatre pierres vert pâle avec en son centre un rubis octogonal.

La taverne de la dague d'argent

Marius Murmann est le voleur décrit par Ludwig Grosbow. Il ne viendra pas avant une semaine remettre les pieds dans cette auberge où il est connu. Le patron pourra certifier qu'il a vu Marius il y a environ cinq jours et depuis plus rien. Il demandera aux Pjs pourquoi ils le cherche et plusieurs oreilles se tendront s'ils ne sont pas discrets ou, surtout, s'ils essayent de l'être mais qu'ils ne le sont pas.

Le tavernier leur dira de causer à **Gust**, son meilleur ami, accoudé présentement au comptoir, un peu saoul, ou complètement ivre suivant l'heure à laquelle arrivent les Pjs.

Suivre Gust peut s'avérer intéressant alors que l'interroger dans son état ne mènera nulle part, si ce n'est à tomber dans une embuscade.

Gust, comme Marius, fait partie de la bande de **Heinrich Bürde**, un petit groupe de voleurs-cambrioleur, très bien organisé qui s'occupe de petits vols et surtout de marchés illégaux et de recel...

Mais Heinrich est surtout l'un des membres d'une secte de Slaanesh qui a pour chef **Zacharias Werner**. Actuellement, la secte travaille à mettre en place un pantin, membre de la secte, à la place du comte électeur Graf Alberich Haupt Anderson.

Donc si les Pjs demandent directement à Gust où est Marius, celui-ci préviendra "ses amis" de la bande d'Heinrich par un signal quand il pénétrera dans leur repaire.

Par contre, si les Pjs suivent discrètement Gust (test), ce dernier les mènera directement à l'une des entrées du complexe souterrain de la bande sans faire attention.

Gust ne quittera pas l'auberge avant que la nuit ne soit tombée.

Si les Pjs n'ont pas été discrets en causant à Gust, en interrogeant le tavernier, etc. ils risquent de tomber dans une embuscade s'ils traînent trop dans le quartier.

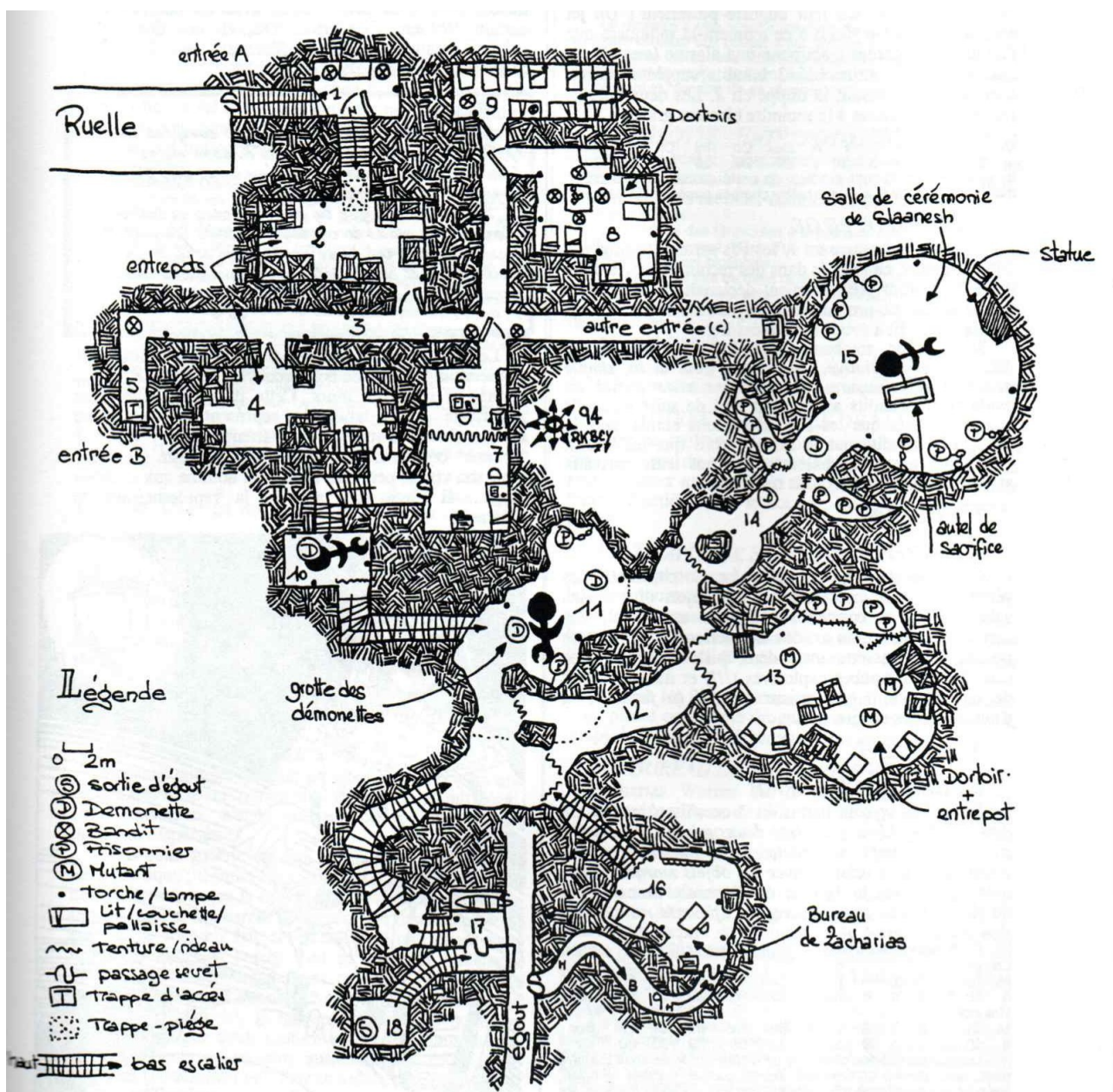
S'ils sont faits prisonniers, ils se retrouveront en 13 dans le repaire de la bande d'Heinrich (cf. plus loin).

S'il s'aperçoit qu'il est suivi, Gust préviendra ses amis grâce à un signal d'alarme situé près de chacune des entrées du complexe. Les bandits attendront alors les Pjs quelques rues plus loin ou à l'intérieur suivant le cas.

Le repaire des brigands

Entrée A

Pour entrer, les Pjs doivent trouver le mécanisme qui permet de débloquent la porte secrète. Ce mécanisme est assez simple : une petite trappe s'ouvre dans le sol révélant un escalier très abrupt : un jet d'Initiative est nécessaire si les Pjs n'ont pas de torche ou si l'un d'eux ne possède pas la faculté de vision dans l'obscurité. Si le jet est manqué, il se casse la figure. Il entraîne alors avec lui tous ceux qui le précédaient. Si le premier réussit à déceler l'escalier, il pourra prévenir ses camarades (jet sous Int), ceux-ci bénéficieront d'un bonus de 50 Si un ou plusieurs Pjs dévalent l'escalier sur les fesses, ils subissent chacun une attaque (ça mord ces bêtes-là) de force 4. Aucune armure ne les protégera de la chute. Un jet sous 10xE est nécessaire pour ne pas être sonné. Après cet escalier, ils se retrouvent en 1.



Entrée B

Ici, l'entrée est dissimulée par une fausse trappe d'égout. C'est donc un escalier vertical. Les joueurs débouchent dans la section 5.

Entrée C

Il s'agit du même mécanisme que pour l'entrée A.

Nota Bene

Les entrées A et C se trouvent à l'extrémité des deux impasses et sont situées au pied d'un mur.

1. Pièce

C'est une grande pièce de 6 m sur 4 m. Deux gardes sont endormis. Ils ne se réveilleront que si les Pjs arrivent dans un vacarme monstrueux, c'est-à-dire s'ils dévalent l'escalier sur leur auguste postérieur ! Un jet sous leur initiative réussie à ce moment-là indiquera que l'un des deux gardes a actionné une alarme (une simple cloche), ce qui attire 1d6+3 bandits supplémentaires. Ceux-ci enclencheront la trappe en 2. Les deux bandits rendront leurs armes à la moindre blessure grave.

Profil des bandits

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	33	33	3	3	5	30	1	29	29	29	29	29	20

Ils sont équipés d'armes simples, en veste de cuir, sans bouclier, mais l'un des deux tient une arbalète chargée posée sur la table.

2. Entrepôt piégé

S'il y a une bagarre en 1, les Pjs seront attendus par 1d6+3 bandits, camouflés dans des recoins sombres de la pièce. Ils auront préalablement déclenché le piège, une trappe de 2m de profondeur ; un jet sous 10xE ou sous l'initiative suffit à éviter toute blessure. Si les Pjs tombent dans le piège facilement découvrable (Initiative, hème sens ou à la simple demande des joueurs s'ils fouillent cette partie du couloir), les bandits attaqueront tout de suite sinon ils attaqueront dès que les Pjs seront tous entrés dans la pièce. Les bandits ont le même profil que les autres. Deux sont armés d'arbalète et tireront leurs carreaux avant que leurs compagnons n'attaquent.

3. Couloir

4. Entrepôt

C'est encore un entrepôt. Le 2 contenait des vêtements, de la porcelaine et des objets divers sans valeur. Celui-ci contient des objets en cristal, des services en argent, en or, des tapisseries, un tonnelet de poudre, une cassette avec deux pistolets (.0 et une caissette de 6 bombes explosives (HI) et d'autres objets de contrebande : une caisse d'herbe (à fumer...) et d'autres choses encore...

5. Entrée B

6. Bureau d'Heinrich

Si les Pjs se sont battus en 1 ou s'ils n'ont pas été discrets (n'oubliez pas les deux gardes personnels d'Heinrich postés devant la porte de cette pièce), Heinrich se sera réfugié (avec les objets marqués d'une astérisque*) dans le Temple de Slaanesh. Sinon il y a 50 % de chance de le trouver ici, (pour le reste, il est dans sa chambre 7...)

Profil des gardes de Heinrich et de ce dernier

Les gardes

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	50	33	4	4	8	45	1	30	30	30	30	35	30

Heinrich

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	52	33	4	4	9	52	2	30	58	52	35	40	40

Les gardes ont des chemises de maille, la compétence Esquive mais sont armés comme les autres gardes d'armes simples. Heinrich est décrit plus précisément plus loin. De toute manière, les Pjs ne devraient pas le rencontrer ici.

Le bureau d'Heinrich contient notamment : des papiers relatant sommairement le complot* et l'existence du Temple, des papiers qui peuvent prouver l'aspect illégal des opérations de la bande, liste des fournisseurs, des receleurs et des "clients" récents de la bande, liste de comptes, liste des choses entreposées, divers objets de valeur dans une cassette* (bijou pour 200 Co) bijoux* de la femme de Ludwig.

7. Chambre d'Heinrich

Elle ne contient que des affaires personnelles, vêtements, bijoux (pour 50 Co) et quelques paperasses personnelles sans importance, quelques lettres et livres (un sur le culte du Chaos de Slaanesh) cachés dans le double fond d'un petit bureau avec le courrier d'un certain **Wilhem Friedgrick** (voir *annexe n°1-2*). D'après ces documents, celui-ci serait un initié de Slaanesh noté S :

Heinrich,

Je te félicite pour ton idée de complot contre G. Quelle bonne idée de le faire remplacer par notre ami BK. Le pouvoir de S n'en sera que plus grand et la victoire plus facile.

Sinon, le lot que tu me proposes m'intéresse, alors je viendrai le chercher comme d'habitude. Arrange-toi pour savoir qui sera à la porte nord et soudoie-les. À vendredi.

Wilhem

Le passage secret utilisé par Heinrich est dissimulé derrière un panneau de bois recouvert de plâtre et coloré comme le reste des murs. Cette partie est elle-même recouverte d'une tapisserie représentant une scène d'orgie. Si on la regarde avec attention, on y voit une "femme" cornue n'ayant qu'un seul sein (le droit), le reste est caché mais son visage peut être celui d'un homme aux cheveux longs... Il s'agit d'une représentation de Slaanesh.

8 & 9. Dortoirs

Il n'y a ici que quelques paillasses, chaises et tables. Rien n'a de valeur, n'oubliez pas de déduire les éventuels bandits qui sont allés en 2 si les Pjs se sont bagarrés en 1.

Le Temple secret de Slaanesh

10. Salle de garde

On n'accède ici que par les entrées secrètes dissimulées en 4 et en 7.

Dès l'ouverture de l'un des passages secrets, les Pjs vont percevoir une odeur rappelant un délicieux mélange de plantes aromatiques et de miel. Cette odeur est suave, quasi-enivrante, un jet sous 10xE est nécessaire pour ne pas subir l'effet de ce gaz psychotrope, En cas d'échec le Pj subit un malus de 10 % à tous ses jets pour (1d6+4)x10 rounds. Il est engourdi, euphorique, et sexuellement excité.

Dans cette pièce (6mx4m) le symbole de Slaanesh a été gravé et peint en mauve sur le sol. Mais il y a surtout une démonette qui a été liée au symbole. Cette dernière ne peut pas quitter la pièce sans subir les effets d'instabilité des démons. Elle se positionnera devant la tenture (une toile violine inflammable).

Démonette - Démon mineur de Slaanesh

Les Démonettes sont les plus nombreuses des suivants de Slaanesh et servent ses desseins de nombreuses manières. Elles combattent comme soldats sur les champs de bataille et sont occasionnellement accordés comme compagnes aux suivants humains de Slaanesh. Comme Slaanesh, les Démonettes sont belles, mais leur beauté est perverse et contre nature, et provoquent la répulsion autant que l'admiration.

Les Démonettes sont à peu près aussi grandes que des hommes et ont la peau blanche avec des yeux globuleux verts profond. Leurs visages ressemblent à celui des femmes humaines, mais elles n'ont qu'un seul sein. Elles décorent souvent leur corps et leur longue chevelure flottante blanche avec une grande variété de signes étranges, peints ou tatoués sur leur peau dans des teintes pastels. Le symbole de Slaanesh, répété sans fin, est le motif le plus populaire. Leurs bras se terminent en pinces de crabe chitineuses. Leurs pieds n'ont que deux orteils griffus et leur queue est tranchante comme un rasoir. Elles portent parfois des cottes de mailles très élaborées.



La démonette n'est pas suicidaire et disparaîtra dès lors qu'elle sera à un niveau de blessure de 15 ou moins.

Les démonettes causent la peur chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Elles sont immunisées contre les effets psychologiques, exceptés ceux causés par les démons majeurs et les divinités. Entre autres, elles ne peuvent être forcées à quitter le combat sauf par des êtres similaires.

Elles haïssent les adorateurs de Khorne et sont sujettes à l'instabilité si elles sortent de leur zone (ici la pièce). Point de magie : 4.

Profil des démonettes

M	Cc	Ct	F	E	B	1	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Règles spéciales : 2 attaques de griffes/pinces et 1 attaque caudale. 1 Point d'armure partout.

11. Grotte

On y trouve deux démonettes (encore !). Les limites de leur "territoire" sont assez étendues (pointillés). Il y a aussi deux prisonniers. L'un est mort, son corps a été à moitié dévoré par les démonettes. L'autre, une femme qui a sombré dans la folie. Elle porte des marques de torture, coups de fouet, lacerations, aiguilles enfoncées dans la chair, et bien d'autres choses plus horribles démontrant qu'elle a dû subir des sévices sexuels et des tortures.

12. La chose [optionnelle]

Ne tenez compte de cette partie que si vous avez une équipe très forte ou qui n'a subi quasiment aucun dégât.

Les démonettes n'entreront pas dans cette partie, préférant disparaître. Dans cette galerie est tapi un monstre mimétique. Il imite les parois de la galerie.

Si les Pjs entrent, une fois que la majorité des membres du groupe sera au milieu du passage, des « barres » tomberont des deux côtés de la galerie. Ces barres sont en fait les tentacules de la chose. Ces barres vont se resserrer lentement pour devenir bientôt des murs compacts.

Une fois le passage entièrement bouché (2 rounds dont 1 round où les Pjs seront surpris), le monstre ouvrira ses poumons dégageant un gaz acide tout en vidant l'air ambiant. Le gaz occasionne une blessure automatique à ceux qui le respirent (jet d'Initiative), l'air se videra peu à peu en 10 rounds. Attention les torches brûlent l'air de cette "pièce" et diminuent d'un round leur réserve d'air par round et par torche laissée allumée (ex : 2 torches restent allumées, l'une 3 rounds, l'autre 2 rounds. Consommation 2-3=5 rounds d'air, les Pjs n'auront donc plus que 5 rounds devant eux).

Si les Pjs s'attaquent immédiatement aux parois (mais lesquelles ?) de la pièce, ceux qui ont respiré le gaz ne savent plus exactement où frapper, les autres peuvent essayer un jet sous Calme pour se souvenir. S'ils réussissent, ils déterminent où il faut frapper. Le monstre est immobile, on double donc les dommages et le toucher est automatique.

Profil du monstre

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
-	-	-	-	6	20	-	-	-	-	-	-	40	-

Le monstre a une armure naturelle de 2. Les Pjs ont l'impression de s'attaquer à de la gelée qui se reconstituerait lentement mais inéluctablement après chaque coup, un cauchemar.

Les armes magiques empêchent le monstre de se régénérer (1pt/round) et doublent les dégâts.

13. Grotte : entrepôt-dortoir-prison

Il y a quatre prisonniers destinés à nourrir les démonettes. Mais il y a aussi Heinrich et trois membres de la secte : des mutants-champions de Slaanesh.

Les 3 mutants

Le premier a des tentacules à la place du bras gauche (trois au total), ses jambes sont celles d'un loup et il possède une queue de lézard, de plus il est bicéphale.

Le second n'a pas de traits faciaux, il a aussi un troisième bras, à droite, lui conférant une attaque supplémentaire.

Le dernier ressemble à un skaven avec trois bras et une armure de plaques (armure 2 sauf la tête).

Profil des mutants

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	45	33	4	4	9	40	1	30	40	33	33	33	10

N.B. : Les affaires d'Heinrich sont à l'endroit marqué d'un X.

14. Entrée du temple de slaanesh

Dans ce couloir, il y a deux démonettes qui gardent deux groupes de prisonniers (quatre femmes et deux hommes tous nus et fous). Les démonettes ont comme rayon d'action tout le couloir, de la tenture jusqu'au temple.

Les murs sont parsemés de dispositifs de contraintes : croix de saint-André, crochets, chaînes, bracelets, menottes...

15. Temple de Slaanesh

Il y a sept prisonniers (tous ont sombré dans la folie), ils ont été torturés. Il y a aussi un cadavre à moitié dévoré. Un signe de Slaanesh est gravé au sol, il est rempli de sang (c'est un bassin de 30 cm de profondeur). Le sang n'est pas coagulé. Les murs sont couverts de râteliers rassemblant des ustensiles de torture ou de sextoys en tout genre, ainsi que de menottes, bracelets, cagoules, etc. La même drogue gazeuse qu'en 10 a rempli la pièce.

Lorsque les Pjs entrent, une vingtaine d'adeptes sont là en pleine orgie. Violant les prisonniers (vivant ou pas), s'adonnant à des pratiques SM, ou à de coupables plaisirs.

Les démonettes sont armées de fouets agrémentés de crochets.



16. Bureau de Zacharias Werner

Zacharias Werner est le prêtre de Slaanesh qui s'occupe du secteur du Stirland.

Il est à l'origine du complot contre le comte électeur du Stirland. C'est un sorcier du Chaos, il a invoqué les démonettes. Il paraît juvénile, son visage est dissimulé par un masque (cf. couverture) avec des cornes, il porte un grand sceptre de Slaanesh dont les pouvoirs seront décrits plus loin dans la campagne puisque Zacharias va s'enfuir (c'est impératif) ! Ceci grâce à l'intervention de son garde du corps personnel, un champion de Slaanesh et avec une bombe fumigène aveuglante.

Le garde du corps est un mutant à tête de taureau, son œil droit est semblable à celui d'une mouche. Toute la partie droite de sa face est cachée sous une plaque en or tandis que son œil gauche est recouvert d'un bandeau. Son arme est un bâton avec, d'un côté, une boule hérissée de piquants, et de l'autre côté, un cône d'acier dissimulant le canon d'un tromblon.

Dans son dos, il porte un grimoire magique lui conférant une résistance au sort quasi-totale, 80 % de résistance à toutes magies (ou 100-15 x niveau de sort). De plus, il porte une armure du Chaos, lui assurant 2 points d'armure sur tout le corps (-1 seulement sur la tête).

Le champion est un guerrier averti, il empêchera quiconque de s'approcher de Zacharias. Il commencera par tirer au tromblon puis se précipitera sur les Pjs avec une telle rage que les joueurs devront faire un test de Sang froid. Faisant barrage de son corps, il permettra à son maître de s'enfuir. Il luttera à mort contre les Pjs.

Profil du champion de Slaanesh

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	Fm	Soc
5	75	35	5	5	15	60	3	50	90	70	50	50	10

Sur et dans le bureau de Zacharias, on peut trouver :

■ un coffret en plomb avec un morceau de cristal pyramidal et une note cryptée de la main de Zacharias (voir **annexe n°1-4**). Il s'agit de l'un des morceaux de la carte-cristal. La note cryptée qui l'accompagne, une fois décryptée :

cristal trouve sur un aventurier ayant pénétré dans le temple proviendra d'un temple en ruine la suite de ses propos n'est que foutaise en relation avec un conte pour enfant anti chaotique brûlures aux mains non destructible même par magie sûrement un objet de l'ordre Ernst a un cristal identique après divination objet dangereux à détruire absolument faire appel au grand cornu ou rassembler les morceaux manquants et les emporter dans les terres du chaos Slaanesh veut que je les récupère je m'en occuperai après l'assassinat et la mise en place du nouveau Graf a Wurtbad

Dès que l'un des Pjs touche le cristal, il peut se produire les choses suivantes :

- un personnage chaotique est immédiatement brûlé,
- un personnage mauvais le lâche : il chauffe,
- un personnage neutre ressent une légère chaleur comme celle d'un corps vivant,
- un personnage bon ressent une chaleur douce et bienveillante, une aura de puissance bénéfique et protectrice,
- un personnage de l'Ordre ressent toute la puissance de l'objet, il se sent investi d'une mission : retrouver le cristal dans sa totalité, car il éprouve alors une sorte de manque, comme si le cristal avait été amputé.

■ divers livres traitant des peuples de l'antiquité, un grimoire de magie du Chaos illisible pour un non-initié aux cultes du Chaos, divers livres de géographie avec des pages marquées,

■ sur un mur, une carte du Vieux Monde dont certains emplacements sont marqués par des croix (voir **annexe n°1-3**),

■ toutes les preuves, les noms et les localisations des repaires nécessaires pour démanteler le réseau et faire arrêter toutes les personnes impliquées dans le complot contre le Comte. (des listes de noms, de versement d'argent, de date, de petits rapports nominatifs, de notes sur le poison utilisé, les estimations sur la date d'échéance de la mort du Graf, des notes généalogiques, une lettre de notaire sur la succession du Graf et l'ordre de succession, des rapports sur les faux-accident des prétendants un par un éliminer, etc.- pas d'annexe pour tous ces documents).

Si le groupe décide de partir à la recherche de l'autre moitié, tous gagnent un point de destin.

■ Dans les autres coffres,

- divers parchemins et livres en langages inconnus traitant de rituels immondes dévoués à Slaanesh. Ils sont écrits en runes du Chaos.
- divers objets aux formes bizarres ou suggestives, un attirail digne d'un magasin de BDSM,
- des instruments de chirurgie non lavés,
- des bijoux pour 500 Co.
- une correspondance entre Zacharias et Ernst à propos du cristal (cf. les lettres en **annexe 1-5**)

- une correspondance entre Zacharias et Ernst à propos du complot (cf. les lettres en *annexe 1-6*)
- une correspondance entre Zacharias et Heinrich à propos du complot (cf. les lettres en *annexe 1-7*)
- une note d'un certain BH adressé au grand prêtre de Slanesh (cf. les lettres en *annexe 1-8*)

17. Pièce

Après avoir monté un escalier taillé dans le roc, les Pjs arrivent dans une pièce. A gauche en entrant, on remarque un plan incliné sur lequel est posée une barque. Sur le mur en face, un passage permet d'accéder aux égouts. Indétectable de ce côté-là. Un autre passage permet d'accéder à un couloir d'entretien. Ce dispositif sert bien sûr aux adeptes, qui arrivent en barque, descendent au passage d'entretien, passe en 17 et ouvrent le passage pour cacher le bateau.

18. Trappe

Servant à l'entretien des égouts.

19. Passage secret

C'est par là que Zacharias s'enfuira pour rejoindre les égouts. Les Pjs ne pourront pas le rattraper.

Trame au Complot

Le comte Graf est l'électeur du Stirland. Depuis trois mois, il est malade et faible, il ne peut quitter son lit qui a donc transporté jusqu'à la salle du Conseil pour les réunions et audiences.

Les médecins, n'ayant rien trouvé, ils ont essayé de procéder par magie. Après un léger mieux, il a tout de même rechuté. Tout le monde a conclu à une maladie incurable ou à une malédiction divine. Dans une semaine, le comte sera mort, en théorie.

En réalité, c'est son propre médecin qui l'empoisonne par petites doses. Le poison en s'accumulant, devient toxique et mortel. Le médecin n'en est pas conscient, car il agit sous hypnose.

Derrière ce complot, il y a bien sûr Heinrich, Zacharias et Ernst. Le but est de faire placer un de leurs hommes : **Karl Bucher**, l'un des adeptes de Slaanesh.

Les principaux concurrents ont depuis longtemps été éliminés par des accidents, des duels ou d'autres manières. Le comte n'ayant pas d'enfant, c'est à coup sûr son cousin Karl Bucher qui sera élu grand comte du Stirland.

Zacharias s'étant enfui, il sait que son complot va être mis à jour. Il préfère dès lors aller chez Ernst trouver refuge.

Démanteler le complot contre le Graf

Les Pjs ont tous les éléments de preuves pour déclencher un coup de filet dans le milieu et capturer les membres de la secte. Ils ne pourront pas agir seul. Ils devront contacter un juge ou directement le Graf ou le capitaine de sa garde. Ils ont la liste de complotiste, ils peuvent donc éviter de s'adresser à une personne corrompue.

Nous laissons au Mj le soin de faire vivre cette partie si les joueurs veulent y participer activement. Mais ils seront normalement gentiment écartés de l'enquête en tant que civil. Ils ne seront toutefois pas oubliés par le Graf. Le comte et le Conseil récompenseront les Pjs en leur proposant un poste

important dans leur administration ou une récompense de 400 Co par personnage. Une lettre de recommandation leur sera donnée (Annexe 1-9).

Mais une quête plus importante les attends...

La Quête

Les Pjs savent qu'il existe un second morceau de cristal qui se trouve chez un certain **Ernst Kummer**. Le repère de Ernst correspond à une des croix de la carte mais laquelle ? Les lettres de Ernst à Zacharias comportent les indices qui permettront de trouver la cache de Ernst, en effet, la plupart des lettres comportent le nom d'un courtier de **Talabheim** et leur cachet de cire comporte une bourse et une roue de charrette.

Ernst habite donc à Talabheim. Ernst parle également de ***l'auberge de l'Elfe Ventru*** qui paraît être un lieu de rendez-vous ; Ernst décrit aussi un ami médecin à **Freidburg**.

Si les Pjs veulent se renseigner sur le cristal, le meilleur moyen est d'aller à Nuln, à l'école de la magie ou voir le Temple de Verena. Ils n'y obtiendront rien de plus que ce qu'ils savent déjà : l'objet est un morceau d'un puissant artefact de l'Ordre. Mais ils attireront par là-même l'attention de certains magiciens de cette école.

Points d'expérience

- | | |
|--|----------------|
| • Interprétation des personnages | 0-50 PE |
| • Trouver Gust | 10 PE |
| • Tuer les brigands ou les faire fuir, se rendre | 25 PE |
| • Démanteler le réseau | 35 PE |
| • Éliminer les démonettes | 40 PE |
| • Tuer les mutants et Heinrich | 20 PE |
| • Rapporter les preuves du complot au Comte | 10 PE |
| • Détruire le Temple de Slaanesh* | 10 PE |
| • Prendre le cristal, partir en quête | 1 pt de destin |
| • Détruire les objets du Chaos | 10 PE |
| • Pour les bonnes idées jusqu'à | 50 PE |

*Une des façons de détruire le temple est de percer les égouts jusqu'au Temple, les eaux feront le reste. Un Nain en aurait peut-être l'idée (Int).

Chapitre 2

Dans les prisons de Talabheim



Résumé du Chapitre 1

Lors de l'épisode précédent les Pjs ont donc eu à faire avec des adeptes de Slaanesh et surtout avec des démonettes. Ils ont dû récupérer le cristal, démanteler un complot visant à déposer le comte électeur du Stirland.

Le cristal est pour eux un des morceaux d'un artefact de l'Ordre, un objet puissamment magique. Ils se sont décidé de partir à la recherche du second morceau. Et, grâce aux indices trouvés dans les papiers de Zacharias, le grand prêtre de Slaanesh, ils savent où le trouver : chez un certain Ernst résidant à Talabheim.

Avant de partir pour Talabheim, s'occuperont-ils du complot contre le Graf ? S'il le font, les Pjs reçoivent une lettre de recommandation de la part du Graf en personne ! (Annexe 1-9).

Cela fait, ils doivent aller à Talabheim, mais déjà un nouveau danger les attend.

Pourchassés !

Avant de partir, Zacharias a contacté son second **Adolphe Heinz**, absent lors de l'intrusion des Pjs. Il l'a informé pour le cristal et les Pjs. Celui-ci recrute alors cinq aventuriers-mercenaire au temple de Sigmar pour récupérer le cristal et faire tuer les Pjs. Les mercenaires ont l'ordre de tuer impérativement les Pjs. Adolphe Heinz leur a fait croire que ceux-ci étaient des adorateurs de Slaanesh... et qu'ils ont volé le cristal dans le temple de la ville...

Les Pnjs ont eu comme promesse d'être payés 250 Co. Leur équipe est composée des personnages-types suivants : un ex-garde (épée à deux mains, cotte de maille, compétence Esquive, coup puissant), un voleur (arme simple, veste de cuir, bouclier), deux mercenaires (arme simple, cotte de maille, bouclier et casque), un sorcier (niveau 1, sorts : boule de feu, guérison).

Ces Pnjs ont reçu une description précise des personnages que Zacharias a donnée à Adolphe. S'il y a un Nain, un Elfe ou un Halfefing, le groupe est repéré très vite, sinon il le sera deux jours après le départ de Wurtbad.

Voyage de Wurtbad à Talabheim

La bande d'aventuriers suivra les Pjs et essayera peut-être même de sympathiser avec eux...

Les Pjs ont plusieurs solutions : soit aller à Aldorf pour piocher quelques vains renseignements sur le cristal puis aller à Talabheim, soit traverser le grand duché de Talabecland. Cette traversée est bien sûr la meilleure solution, ils peuvent prendre ou accompagner une diligence, ou voyager seuls.

Les Pnjs les attaqueront de nuit s'ils campent à la belle étoile.

En plus, le Mj peut ajouter des rencontres : goblinoïdes, hommes-bêtes accompagnés de shaman ou guerriers du Chaos.

Voyage jusqu'à Freidburg depuis Wurtbad

Les Pjs peuvent aussi décider de se rendre directement à Freidburg.

Freidburg est un petit village au nord-est de Talabheim. Les Pjs prennent le même chemin (donc, mêmes conditions de voyage) mais tournent à un carrefour à 50 km de Talabheim.

Pendant ce temps

Ernst Kummer

Ernst Kummer est le maître de la Guilde des marchands de Talabheim. Sa résidence est l'une des plus belles de la cité et se situe dans le quartier bourgeois. C'est un des personnages les plus en vue de Talabheim.

Officiellement, c'est un marchand-exportateur, un des « *Seigneurs du Commerce* ». Il exporte des produits fabriqués dans ses manufactures situées dans tout le Talabecland. Il est très, très riche, et donc très, très influent...

Pourtant, sa réputation n'est pas sans tâche. Sans difficulté les Pjs peuvent rassembler plusieurs rumeurs peu reluisantes sur lui. Les rumeurs colportent qu'il serait à la tête de la pègre locale. Il trafiquerait, utiliserait des gangs pour du racket, tremperait dans des histoires de prostitutions, de traite d'enfant, organiserait des fêtes orgiaques pour la haute société, organiserait des combats à mort pour des clients de la haute...

Zacharias & Ernst

Zacharias est venu le voir dès qu'il a su que le temple avait été découvert et que ses adeptes et le complot avaient été éventés...

Quand les Pjs arrivent à Talabheim, Ernst est parti depuis deux jours avec Zacharias chez un ami de ce dernier, médecin de Freidburg.

Avant de partir, Ernst a envoyé ses hommes sur la route menant à Wurtbad pour intercepter les Pjs, Zacharias leur en ayant donné le signalement (race, âge, signe distinctif cheveux, armement, etc.). Donc les Pjs ont de nouveaux chasseurs sur le dos Ceux-ci sont cinq.

Profils des hommes de Ernst

4 hommes de main

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	Fm	Soc
4	33	33	3	3	7	32	1	29	29	29	29	29	29

Chef de la bande

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	Fm	Soc
4	43	35	4	3	9	45	1	29	36	40	35	32	29

Ils sont armés d'armes simples, portent des cottes de maille voire des boucliers et des casques. Ils ont pour deux d'entre eux la compétence Esquive, le chef a les compétences Esquive et Désarmement. Si les 2/3 sont mis hors d'état, ils s'enfuient.

À Talabheim

C'est la même procédure que pour entrer à Wurtbad, fouille et confiscation.

Mais Ernst a fait jouer de son influence pour mettre des gardes corrompus aux portes sud et ouest de la ville. Les gardes ne sont pas à la solde du Chaos mais ont été largement soudoyés. Ernst est un peu un parrain mafieux à Talabheim, il a plusieurs capitaines et beaucoup de gardes sous sa coupe, il graisse leurs pattes régulièrement. Ils lui rendront ce petit service sans souci.

Les Pjs seront interceptés à l'une des deux portes, puis seront d'abord questionnés très chaleureusement : vous voyagez avec quelqu'un d'autre ? Vous venez d'où ? Combien de temps comptez-vous rester ? Quelles sont les raisons de votre visite à Talabheim ? Quel est votre métier ? etc.

Puis, les gardes feront tout pour que les Pjs tentent de les soudoyer. Grâce à des sous-entendus, « *Ah oui, c'est vraiment nul comme boulot et en plus on gagne un salaire de misère, heureusement qu'il y a des étrangers qui sont généreux* » « *Vous savez qu'il existe une caisse de retraite pour la garde et que nombreux sont ceux qui y contribuent en remerciement de nos services ?* » « *La vie est dure en ce moment... Ma femme va accoucher du sixième dans peu de temps, je ne sais pas comment je vais faire pour nourrir tout ce monde...* »

Ils ne feront pas d'esclandre si les Pjs essaient de les soudoyer et accepteront sans faire de chichi les prix habituels, ils laisseront même passer les bombes incendiaires. Toutefois, un des gardes essayera de glisser quelque chose dans le sac en prétextant « *attendez, on doit le peser* », ce qui est tout à fait inhabituel !

Le sac disparaît de la vue du Pj une minute, et revient avec, caché au fond, un petit paquet bourré d'herbes illicites (un poison) qui, sans autorisation, sont illégales et entraînent l'arrestation du propriétaire...

Une fois la manœuvre faite, les gardes les laissent passer sans problème...

Au cas où les Pjs passeraient le poste de garde sans problème en prenant la porte Nord ou Est, ils n'auront à souffrir d'aucun désagrément.

Au cachot !

S'ils ont été piégés, c'est deux rues plus loin qu'un autre groupe de la garde les intercepte. Si les Pjs essaient de s'enfuir, la route leur sera coupée par un autre groupe, autant dire que cela ressemble à une embuscade bien préparée.

Les sacs seront vidés sur la route jonchée de détritus, le sol est trempé, c'est l'hiver. La moindre chose illicite : drogue, poison, armes lourdes, livre de magie noire, composants pour sorts bizarres, etc. a pour conséquence l'arrêt immédiat des Pjs et leur emprisonnement dans l'attente d'être jugés (1d6+5 jours d'attente).

Le deuxième jour, un autre prisonnier arrive : **Gunther**. Il essayera de se rapprocher d'un des Pjs (le plus louche de la bande) et de le sonder sur son intention de fuite, s'il a un plan, etc. Pendant la nuit, il réveille le Ps discrètement et lui demande s'il veut tenter de s'enfuir, il connaît bien les lieux et il a réussi à cacher un couteau dans le creux de ses reins.

■ Si les Pjs sont partant pour s'enfuir :

C'est un traquenard. Gunther frappera à la porte, le seul garde en faction ouvrira le judas et Gunther en profitera pour attraper les deux narines de celui-ci, faisant passer la tête du garde à travers l'ouverture ! Celui-ci se verra alors obligé d'ouvrir la porte. Gunther l'assomme et demande aux Pjs de le suivre, il donne le gourdin du garde à l'un des Pjs et prend les clefs. Un autre garde arrive, Gunther le maîtrise et lui tranche la gorge par-derrière. Les voilà embarqués dans une histoire de meurtre.

Gunther et les Pjs déambulent un peu, montent un escalier, traverses quelques couloirs et tombent dans un cul de sac avec une ribambelle de gardes derrière eux armés d'arbalètes et de gourdin. Après avoir été rossé copieusement, ils sont enfermés individuellement dans les plus profondes oubliettes, avec les criminels dangereux.

■ Si les Pjs sont réticents pour s'enfuir :

Gunther procède de la même manière, mais égorge le geôlier après qu'il ait ouvert la porte, puis il s'enfuit. Les Pjs seront accusés du meurtre de leur garde...

Le procès

Si les Pjs se sont fait prendre en voulant s'enfuir, ils sont accusés de meurtre. Gunther, lui, a disparu... Le Mj fera un simulacre de grand procès. Les Pjs seront surpris quand le garde assommé niera l'existence de Gunther. Tout comme le geôlier...

La sentence est *la mort par pendaison dans trois jours à midi sur la grande place*.

Ils sont ramenés dans une seule cellule tous ensemble, en attendant leur exécution.

Après deux jours d'attente, la porte de leur cellule s'ouvre. Aurait-on avancé la date de l'exécution ?

Un messenger venant de Wurtbad vient d'informer le comte de Talabheim sur le compte des Pjs par le Graf. Les prisonniers sont relâchés...

Si les Pjs ne sont coupables que d'avoir transporté des choses illicites, ils auront une amende de 2000 Co, qui sera payée par le comte de Wurtbad.

Cependant ils se rendront rapidement compte que les gardes de toute la cité sont au courant du meurtre de leur camarade, autant dire que les Pjs ne pourront pas compter sur eux.

Quand les personnages sont libérés, on leur rend tout, à l'exception des armes et des marchandises illicites. Mais il leur manque le morceau de cristal. Il sera inutile de le réclamer, il n'est pas sur la liste des marchandises confisquées lors de l'arrestation. C'est l'aubergiste de l'Elfe Ventru qui l'a.

Une fois libre dans Talabheim

Les Pjs ont plusieurs possibilités :

- Ils peuvent se renseigner sur Ernst Kummer.
- Surveiller sa maison ou demander un *rendez-vous*.
- Visiter / surveiller l'auberge de l'Elfe ventru.

Sur Ernst Kummer, ils apprendront facilement tout ce qui est de notoriété publique, ce qui correspond au paragraphe qui lui est consacré plus haut. Ils pourront aussi facilement recueillir les rumeurs le concernant.

A sa maison, les domestiques indiqueront que leur maître, Ernst Kummer, est absent pour l'instant. « *Monsieur Kummer est parti en voyage d'affaires dans le sud de l'Empire* ». Si les Pjs interrogent le personnel plus avant, ils seront mal reçus et immédiatement déboutés, chassés s'ils insistent.

Il ne leur reste plus qu'à aller voir à l'auberge de l'Elfe Ventru...

L'auberge de l'Elfe Ventru

S'ils décident de surveiller l'auberge, ils ne remarqueront rien de spécial.

L'auberge est réputée bonne, accueillante et sympathique. Il n'y a aucun elfe qui traîne ici...

Si les Pjs décident de loger dans cette auberge, ils seront peut-être reconnus par **Reiner Dickbatichig**, le patron et ami de Ernst.

Il a 30 % de chance de les reconnaître dès leur arrivée.

■ S'il les reconnaît immédiatement et qu'ils demandent une chambre, il les met dans la chambre spéciale (salle 2. Cf plus loin), où ils seront enfermés durant la nuit.

■ Si Reiner les reconnaît plus tard, il leur servira un repas de champignons hallucinogènes. Ils seront alors transportés en 17.

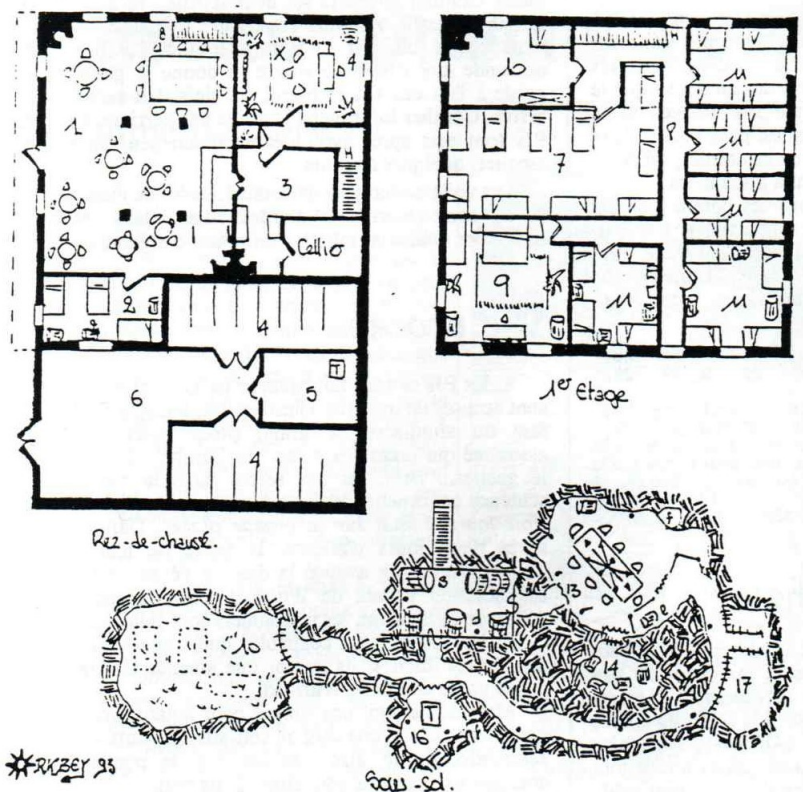
■ Si les Pjs demandent à voir Ernst, Reiner les reconnaîtra automatiquement.

Reiner ne sait pas où est allé Ernst.

Description de l'auberge

1. Salle des consommations

Il y a un bar, c'est Reiner qui sert. Pour les prix, référez-vous à ceux du livre. Les repas sont tout juste de bonne qualité mais le cadre est sympathique. Bref, un petit 8 au guide Michelin.



2. *Chambre spéciale*

C'est en fait une chambre piégée, ses fenêtres ne s'ouvrent pas et les montures des carreaux des fenêtres cachent des barres de fer. Chaque lit s'ouvre sur une trappe, les lits ne bougent pas, ce sont simplement les matelas, le sommier et le reste qui tombent en 15 (10 sur le plan).

Reiner s'en sert généralement pour capturer des voyageurs pauvres ou aisés qui servent ensuite pour les sacrifices de la secte. Le piège est quasi-parfait, un système au plafond permet de voir si toutes les personnes dorment. Même les montants des lits basculent si les personnes s'y accrochent.

3. *Cuisine*

4. *Bureau de Reiner*

A première vue il n'y a rien d'intéressant : livre de comptes, factures, commandes, livre de fournisseurs, reçus... paperasses administratives en somme.

Mais, en fouillant, les Pjs peuvent trouver une cachette. Dans celle-ci il y a quand même toute la fortune de Reiner dissimulée sous le plancher (X) soit approximativement 1000 Co. Il y a aussi une lettre de Ernst décrivant les Pjs et des instructions griffonnées à la va-vite : les prendre vivants, les garder en vie, jusqu'à son retour, prendre le cristal auprès d'un certain **Gunther**, (geôlier). (Annexe 2-1)

Voici la description des personnes que tu dois faire arrêter par la garde si possible :

[...] (suis une description de vos personnages)

Contacte Gunther pour la prison, si vous arrivez à les faire prisonnier, qu'il s'arrange pour les faire accuser de meurtre et qu'ils soient exécutés.

Si le piège à la prison ne fonctionne pas, il y a des chances qu'ils viennent t'emmerder. Capture-les, car dans ce cas, j'aimerais les interroger si possible.

Ils sont en possession d'un cristal, demande à Gunther de le récupérer et met le moi de côté.

À bientôt

EK

5. *Réserve a foin*

On y trouve, cachée sous l'herbe sèche, la trappe d'accès au souterrain.

6. *Cour intérieure*

7. *Chambre commune*

8. *Couloir*

9. *Chambre individuelle*

Grande, spacieuse, réservée aux hôtes de marques.

10. *Chambre de Reiner*

Il n'y a rien d'intéressant ici.

11. Chambre de 4 places

12. Cave

Les tonneaux sont remplis de vin ou d'eau.

Les passages secrets sont déclenchés par la torche notée (d). Si on tourne la torche vers la droite (sens des aiguilles d'une montre) tout un tour, c'est le passage pour aller en 13 qui s'ouvre. Si on tourne vers la gauche un tour complet, c'est le passage pour aller vers le carrefour qui s'ouvre.

Des traces sont visibles devant les passages secrets sur le sol dallé (Initiative +30 %, automatique si on cherche des traces). Les dalles sont légèrement rayées par les grains et petites pierres venant du mur qui s'effrite et qui se coincent sous les murs coulissants...

Il n'y a personne dans le souterrain, mais un système d'alarme magique est déclenchée si des personnages touchent au passage secret. Il retentit dans le bureau de Reiner et à l'intérieur du souterrain.

13. Salle de réunion

C'est une très grande salle avec, au fond, une tenture. Le mobilier est très, très chic, chaise rembourrée de velours, bois précieux sculpté, etc. Il y a deux coffres et une grande table avec huit chaises. L'immense table est marquée du signe du Chaos.

Dans les coffres, les Pjs ne trouveront que des papiers qui semblent codés et dans une langue inconnue d'eux. En effet, le secrétaire de la Secte est un Magicien cryptographique, sa magie est spécialisée dans ce domaine, même un sort de compréhension des langues sera inefficace pour traduire et décoder ses papiers.

14. Salle des trésors

Les coffres sont fermés à clef avec des serrures extrêmement complexes (naines). Et en plus, elles sont renforcées par un sort de fermeture.

Leur contenu : 2000 Co en monnaie, 1000 Co en bijoux, un carnet qui semble être un code de décryptage (le tableau avec la correspondance entre les signes et les lettres de la note cryptée du chapitre 1).

La grille est fermée à l'aide d'une clef que Reiner porte sur lui en permanence avec ses autres clés.

15. Pièce d'atterrissage

La pièce est bourrée de paille. On suppose que les Pjs ne dorment pas avec leur matériel sur le lit mais au pied du lit...

16. Pièce d'accès

La trappe est fermée depuis l'extérieur par un barreau de fer et de l'intérieur par un cadenas.

17. Prison

Le piège des lits est déclenché depuis la chambre de Reiner. Après l'avoir déclenché, Reiner s'aidera de cinq complices musclés pour traîner les Pjs jusqu'en 17. Les récalcitrants seront assommés.

Leurs affaires seront déposées en 14, mais resteront inaccessibles à cause de la grille.

Après leur capture, Reiner envoie un courrier à Adolphe Heinz à Wurtbad, celui-ci connaît la cachette de Zacharias et Ernst. Cela laisse dix jours aux Pjs pour s'échapper avant que Ernst ne revienne.

Ils sont laissés sans surveillance et ne sont nourris que le midi.

Profil des Pnjs

Reiner

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	35	23	3	3	7	30	1	30	39	39	39	49	49

Hommes de main

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	40	33	4	4	9	40	1	40	29	29	29	29	29

Que faire ?

Le mieux que puissent faire les Pjs est de capturer Reiner de nuit, de le mener à la cave et de l'interroger tranquillement. Ils ont aussi la possibilité de prévenir quelqu'un en haut lieu pour les aider, la lettre de recommandation du comte du Stirland peut être utile.

Si les Pjs ont perdu le cristal (avec leur emprisonnement dans les geôles de Talabheim ou celle de Reiner), il sera entreposé dans une alcôve secrète de la salle de réunion en 13-f. S'ils ne le recherchent pas particulièrement, le cristal se fait sentir aux Pjs passant près de la cache comme une présence familière...

Une fois le cristal récupéré, il leur faut retrouver Ernst.

Une des pistes est la cachette décrite par Ernst dans ses lettres à Zacharias chez son ami le médecin de Freidburg. Le message de Reiner n'y sera certainement pas arrivé... Il faut cinq jours de voyage pour aller de Talabheim à Freidburg. Les Pjs ont le temps de se soigner et de progresser en expérience.

Points d'expérience

- Interception du personnage jusqu'à 50 pts
- Bonnes idées jusqu'à 30 pts
- Prévenir le comte et aider à démanteler le réseau 20 pts
- Défaire les hommes de Ernst et les aventuriers 30 pts
- Épisode dans les prison de Talabheim, le procès 10 pts
- Se faire prisonnier par Reiner et s'échapper 20 pts
- Retrouver le cristal s'il est perdu 60 pts
- Retrouver la trace d'Ernst, aller à Freidburg 40 pts
- Arrêter ou tuer Reiner 30 pts
- Les Pjs n'ont aucun problème* 100 pts

* pas d'arrestation, neutralisation de Reiner « en douceur » etc.

Chapitre 3

Vlad Drakus

Résumé du chapitre 2

Nos héros ont découvert et démantelé une secte vouée à Slaanesh qui projetait de faire remplacer le Comte Électeur du Stirland par un de ses sbires. En même temps, ils découvrent un morceau de cristal magique aux pouvoirs guérisseurs mais qui s'avère être surtout un morceau d'artefact de l'Ordre. Poursuivant leur recherche, ils découvrent qu'un certain Ernst de Talabheim possède un autre de ces morceaux. Ils partent donc à Talabheim où ils tombent dans un piège tendu par Ernst et Zacharias, prêtre de Slaanesh survivant de la secte du Stirland. Ernst est absent mais les Pjs connaissent, grâce à une correspondance de Ernst et Zacharias, un ami de ce premier, médecin habitant un village au Sud de Talabheim,

Voyage de Talabheim à Freidburg

Pour aller à Freidburg, les Pjs n'auront rien à craindre des adeptes de Slaanesh. Il peut cependant y avoir des bandes de hors-la-loi, de goblinoïdes ou de bandes du Chaos. Pour savoir où se trouve Freidburg, une visite à une Guilde de voyageurs ou au relais d'une diligence suffit.

Freidburg

C'est un petit village d'une centaine d'âme tout à fait rural. Les seules habitations notables sont celle du bourgmestre (le meunier) et celle du médecin. Il y a une taverne assez minable qui sert repas et boisson toute la journée mais pas de couchage. On y trouve un moulin, un marché couvert, un grenier commun, un boucher, un boulanger, un forgeron, un enclos à bestiaux, etc.



La légende de Vlad Drakus

Dans la région de Freidburg, au sud-est du village, après un marécage, dans une lande à la terre noire, sinistre, sans végétation ni âme qui vive, se trouve un château sinistre. Les villageois diront qu'un vampire y habite et que, depuis cinq ans, des disparitions chroniques de jeunes filles ont fait réveiller l'ancienne légende du duc Vlad Drakus.

Depuis, les villageois superstitieux ornent leur maison de gousses d'ail et de crucifix. Le vampire fait peur, à la tombée de la nuit tout le monde s'enferme chez soi à double tour.

En réalité le vampire est mort depuis plus d'un siècle.

Karl von Platen

Ce médecin, arrivé il y a six ans, est aussi un nécromancien débutant.

Si les Pjs arrivent de Talabheim, Ernst est chez lui depuis quelque temps déjà avec Zacharias. Et depuis seulement deux jours s'ils viennent directement de Wurtbad. Karl les a installé au château.

Trouver le médecin n'est pas difficile. Même s'il est au courant de l'histoire du cristal, il ne s'attend pas à voir les Pjs débarquer chez lui. Si les Pjs arrivent brutalement dans son cabinet, au cœur du village, il sera surpris et même un peu effrayé ; ne voulant pas se faire tuer, il dira où se trouvent Ernst et Zacharias : au château de Vlad Drakus.

La maison du médecin C'est la plus belle après celle du Bourgmestre. Elle est composée d'une chambre, d'une cuisine, d'un salon, d'un laboratoire et d'un bureau qui fait office de salle d'auscultation. Dans ce bureau se trouve un squelette, tout à fait inoffensif, et des livres de médecine, d'anatomie, d'élucubration magico-pseudo-scientifique sur le corps, la vie, la mort, le sang, l'âme...

Plus intéressant, il y a un *crâne enchanté* (fonctionnant comme l'amulette d'argent vertueux, p.184). Dans le laboratoire (d'apothicaire et d'alchimie de base), on trouve toute la verrerie habituelle ainsi que des ingrédients pour des potions simples. Rapidement, les Pjs tomberont sur plusieurs potions : 2 potions de soins, 1 potion anti-poison, 1 potion de guérison des maladies, 2 doses de potion de vérité (oblige la victime à dire la vérité pendant 15 minutes). Les potions sont étiquetées.

Attaquer publiquement le médecin provoquera une réaction belliqueuse de la part de tous les villageois.

Karl von Platen

Médecin nécromant 2ème niveau, 1 m79, 43 ans

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	31	29	4	7	7	44	1	52	44	62	54	51	31

Karl est grand et malingre, rusé, il essayera autant que possible de convaincre qu'il ne sait pas où sont Ernst Kummer et Zacharias et niera dans un premier temps leur amitié. Il ne révélera leur cachette que si on le menace et que s'il estime être en situation de danger mortel. N'oubliez pas, s'il y a un combat, que Karl a deux points de destin et utilisera sûrement ses sortilèges s'il en a le temps.

Trait de personnalité : apparence cadavéreuse, morbidité, perte d'endurance

Compétences : Acuité auditive, Résistance accrue, Cryptographie, Conduite attelage, Réflexe éclair, Alphabétisation, Conn. parchemin, lang. secret : classique, Fab. drogue, Chirurgie, Pathologie, Médiation, Fab. poisons, Traumatologie, Incant magie mineure, lang. hermétique, Conn. runes, Conn. plantes, Incant. magie de bataille niv 1, Sens de la magie, Iden. mort vivant, Incant. magie nécromantique niv 1 et 2, lang. hermétique : magikane nécromantique, Conn. des démons.

Sortilèges

Magie mineure (pt M 6) (p. 153-154)

Exorcisme, Malédiction

Magie de bataille (pt M 11) (p. 155-156)

Niveau 1 : Débilité, Main de fer, Rafale de vent, Vol, Animosité magique

Magie nécromantique (pt M 21) (p. 176-177)

Niveau 1 : Main de la mort, Destruction de mort-vivant, Évocation d'un champion squelette, Zone de vie.

Niveau 2 : Contrôle des morts-vivants

Objets magiques : Amulette d'adamantine (p. 186), dague absorption de sortilèges, fiole d'alcool, morceau de lincoln, crâne enchanté (sur son bureau).

2 points de destin.

Sur le chemin de l'enfer

Pour récupérer le deuxième morceau de cristal, les Pjs doivent rejoindre Ernst et donc aller au château de Vlad Drakus. Pour cela, il leur faut traverser la forêt, les marais et la lande (morceau de terre stérile et rocailleuse de couleur noire appelée dans la région *Umbrein*, la terre d'ombre).

Traverser la forêt ne pose aucun problème, il y a un restant de chemin qui mène jusqu'aux marais.

Ces marais semblent s'étendre sur des kilomètres et il paraît impossible d'accéder jusqu'au château sans y pénétrer. Les marais sont infestés de vermines (rats géants, serpents, joncs sanguinaires, sangsues caméléons, araignées géantes...). Il y a même une famille de trolls qui y habite.

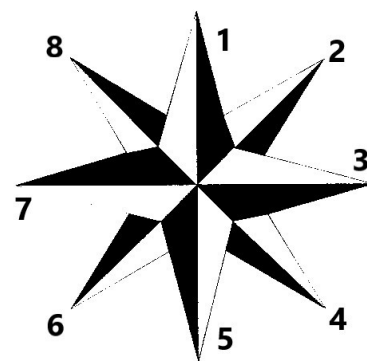
Par heure passée dans les marais, le Mj doit effectuer deux jets.

Pour le premier jet : il y a 80 % de chance que les Pjs se perdent si aucun n'a la compétence Orientation. Si l'un d'eux a cette compétence, faites un test sous son intelligence : en cas d'échec, il ne sait pas où aller ; s'il réussit, il retrouve le nord.

Si les Pjs sont perdus, tirez 1d8 pour savoir la direction qu'ils prennent :

Il est important de noter la progression du groupe à travers les marais : on considère qu'ils progressent de 1,5 km par heure.

Le second jet détermine s'il y a une rencontre, les chances de rencontrer une créature est de 10 %.



Pour savoir de quoi il s'agit, tirer 1d12 :

- 1-2 des joncs sanguinaires
- 3 des sangsues caméléon
- 4-5 des rats géants
- 6-7 des sangsues géantes
- 8 un serpent géant
- 9-10 des vers des marais
- 11 une araignée géante
- 12 un troll

Pour arriver à l'autre bout du marais, les Pjs doivent parcourir 10 km vers l'est. Pour connaître le déplacement des Pjs, vous pouvez par exemple noter leur progression en traçant sur une feuille leur trajet en prenant un carreau pour 1,5 km.

Pour finir, voici quelques lieux que les Pjs pourront croiser :

- le Repère des trolls (avec maman troll, papa troll, papy, mamy, cousins...),
- le nid de l'araignée géante (Oh, c'est quoi, la grosse boule de laine vierge dans l'arbre ?) avec une éclosion en direct de milliers d'araignées plus affamées les unes que les autres,
- les inévitables sables mouvants
- la région d'arbres démons.

La Région des arbres démons

C'est bien innocemment que les Pjs viennent d'entrer dans une région où ce qui semble n'être que des arbres morts sont en fait de dangereux démons, cousins démoniaques des joncs sanguinaires. Si on les regarde de près, on peut deviner des visages, des bouches, des yeux...

Ils sont mobiles et attaquent de la même manière que les joncs sanguinaires (p 240 du bestiaire)

Profil des Arbres Démons

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
3	43	0	4	4	10	60	2	-	-	20	0	40	0

Alignement : mauvais

Note : le marais est rempli d'arbres morts. En fait, cela ressemble plutôt au bayou du sud des États-Unis, les Pjs n'ont donc aucune raison de s'en méfier.

La nuit, dans le marais, les rencontres se font toutes les demi-heures et les tests d'orientation toutes les 20 minutes. De plus, le marais s'anime : apparitions de feux follets, de lutins farceurs, etc... que le Mj pourra utiliser pour dérouter les Pjs.

La lande noire

Après avoir dépassé les marais, les Pjs retraversent une petite partie de forêt qui s'écarte brusquement pour laisser place à la lande noire. Il n'y a aucune végétation et c'est un paysage apocalyptique qui s'offre à eux. La région est déserte, aucune vie ni végétale, ni animale, le sol est poussiéreux et noir... Une lande brûlée et corrompue. Elle est constituée de petites collines et au loin, à deux heures de marche, se découpe la tour noire du duc Vlad Drakus.

Si les Pjs arrivent de nuit, ils peuvent deviner des lumières (jet d'initiative ou acuité visuelle).

En fait, l'endroit n'est pas tout à fait désert. Il y a quelques fantômes et apparitions mais rien de dangereux, juste de quoi faire peur aux Pjs. De jour comme de nuit, une extrême prudence pourrait

leur permettre de surprendre Zacharias et Ernst. Si les Pjs ne sont pas discret, les deux compères s'enfuient à cheval jusqu'au village en contournant le marais (plein nord jusqu'à la rivière, puis en la suivant à l'ouest).

Le Château de Vlad Vrakis

Les environs du château

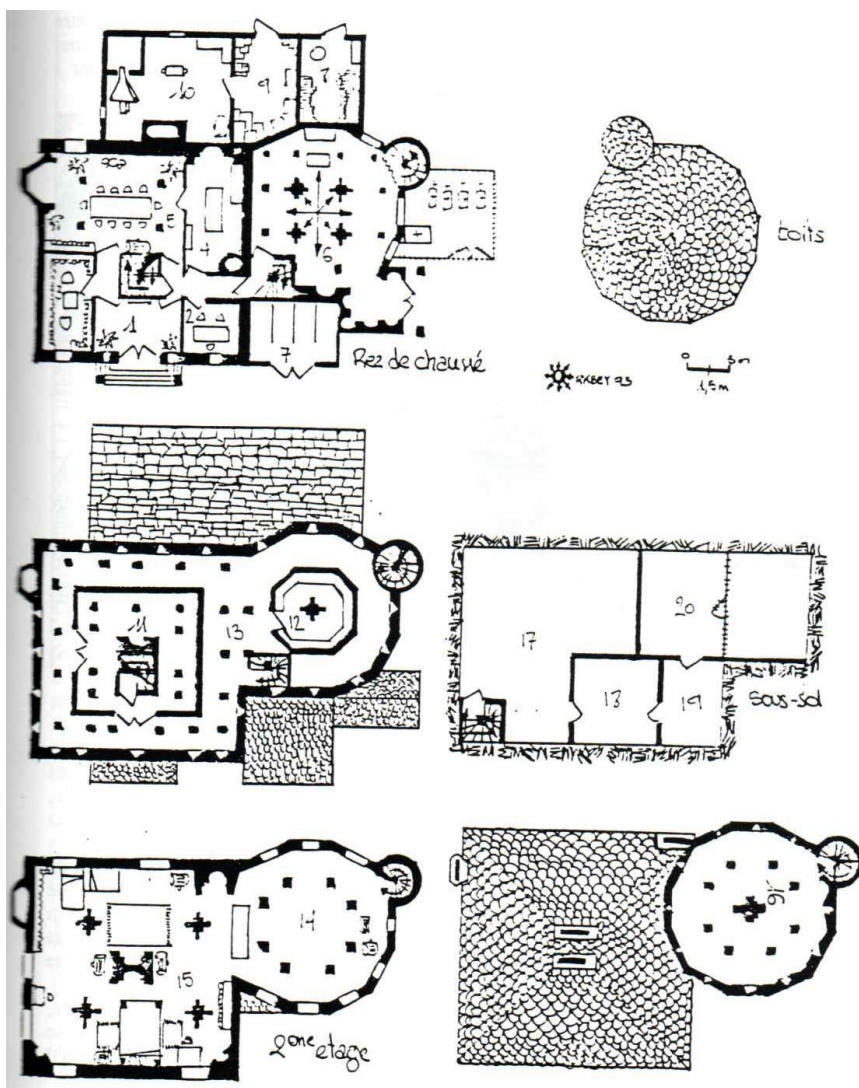
Le château n'est en fait qu'une maison carrée à deux étages accolée à une tour octogonale à trois étages. Construite avec des pierres noires, ce qui la rend très sinistre et gothique. Les fenêtres sont munies de barreaux. Des gargouilles grotesques et difformes ornent les façades. Ambiance Hammer.

1. Hall d'entrée

On entre dans le château par une double porte de bois, recouverte de ferronneries.

Elle est fermée mais non verrouillée et c'est dans un grincement sinistre que ses volets s'ouvrent...

Avertissant immédiatement Ernst qui est alors en 16. Il met trois tours pour descendre jusqu'en 6, de là, il se rend en 7, prend un cheval et s'enfuit vers le village rejoindre le médecin, en prenant un chemin au nord, contournant le marais.



2. Bureau

Cette pièce inoccupée depuis longtemps est pleine de poussière. Elle n'a aucune décoration particulière, il y a juste un bureau, un fauteuil et deux sièges.

Les Pjs peuvent trouver différents ouvrages : « *De la nécessité de la mort* » par Olven Nichche « *Delvices Mortem* » manuscrit d'auteur inconnu, dans un ancien langage et d'autres encore sur le thème de la mort, des morts-vivants, de la vie après la mort etc..

3. Bibliothèque

Très peu chargée. Il y a quelques livres d'anatomie, de médecine et de sciences naturelles surtout sur les animaux, quelques ouvrages de botanique très classiques mais très lourds à transporter

et, en cherchant bien) un livre traitant des vampires. À part cela, la pièce est vide. Le coffre ne contient que du linge.

4 et 5. Cuisine et salle à manger

6. Chapelle

Dans l'entrée, il y a différentes alcôves, chacune d'elles est "habitée" par des personnes momifiées.

Bien qu'inertes, ces momies pourraient cependant donner quelques frissons. Faites un jet secret de calme pour chaque Pj, en cas d'échec dites au joueur : « *tu crois voir des yeux/mains/torse bouger...* ».

Au fond, une statue représente un homme robuste et habillé de façon stricte, avec une cape lui couvrant les jambes. On peut deviner des sabots à la place des pieds. Il s'agit de l'effigie de Vlad Drakus.

7. Écuries

Si les Pjs n'ont pas fait fuir Ernst, il y a deux chevaux sellés et harnachés prêts à partir et deux autres non sellés.

8. Réserve de bois

9. Réserve de matériaux pour la forge

10. Forge poussiéreuse

11 et 13. Salles vides et poussiéreuses

12. Armurerie

Il y a ici toute une armurerie ancienne (pas d'arme à feu ni d'armes à deux mains), des armes, des pièces d'armure, mais tout est rouillé (-1 en dégât ou en protection, chance de se briser, chance de tétanos...).

14. Pièce d'invocation

Au centre de la pièce plusieurs squelettes gisent au sol.

Sur un reposoir, il y a un grimoire de magie nécromantique.

Dans le coffre est enfermé sous clé un joyau de pouvoir (énergie 9 points de magie).

Le grimoire de magie nécromantique contient tous les sorts de niv I, Contrôle des morts-vivants (niv 2), Extension du contrôle (niv 2), Évocation d'un héros squelette mineur (niv 2) et Main de poussière (niv 2).

15. Chambre de Karl

Deux lits ont été installés, où dorment Zacharias et Ernst.

Dans les coffres de part et d'autre de la cheminée centrale, on trouve du linge appartenant à Karl.

Dans le coffre près de la grande cheminée, on trouve trois grimoires. Le premier contient les sorts de magie de bataille suivants : Débilité, Main de fer, Rafale de vent, Vol, Animosité, Force de combat (tous de niveau 1). Le deuxième contient quatre sorts de magie mineure : Feux follets,

Verrou magique, Ouverture et Exorcisme. Le troisième contient deux sorts de magie mineure : Malédiction et Don des langues.

Le coffre près du grand lit est vide.

L'armoire qui sépare la chambre de la pièce d'invocation contient six fioles avec un liquide jaune pâle et translucide, si on les débouche une vapeur forte d'alcool se fait sentir. C'est de l'alcool. On peut y trouver un marteau d'argent, trois vessies (de porc) dans des bocaux de formol, des plumes (six d'aile de faucon), dans une boîte, des morceaux de tissus (linceul), deux fioles d'eau bénite, trois petits bocaux remplis de poussière (de tombe), des morceaux de bois putréfiés (provenant d'un cercueil), divers morceaux d'organes, un cerveau et une main (droite), tout cela dans des bocaux remplis de formol. Si les Pjs n'ont pas pris le *crâne enchanté* chez le médecin, placez-en un ici (fonctionnant comme l'amulette d'argent vertueux, p.184).

Si les Pjs ne sont pas allés chez le médecin, ou qu'ils n'y ont pas trouvés les potions, mettez ici les potions suivantes : 2 potions de soins, 1 potion anti-poison, 1 potion de guérison des maladies, 2 doses de potion de vérité (oblige la victime à dire la vérité pendant 15 minutes). Les potions sont étiquetées.

Les bibliothèques sont remplies de vieux livres de géographie et d'histoire mais 90 % d'entre eux ont été rongés par les vers et aucun n'est utilisable. Si on les prend, il y a 90 % de chance qu'ils tombent en poussière.

Sur un bureau, on trouve le *Grimoire du Chaos* de Ernst ainsi que *la note chiffrée*. (cf. plus loin)

16. Grenier

Karl a rangé tout ce qui ne lui plaisait pas du duc Drakus dans le grenier. Il y a des tapis mités ou rongés par les vers, des tableaux, des meubles démontés, des vêtements gothiques pourrissant, etc.

17. Cave

Poussiéreuse et vide.

18. Pièce

on y trouve deux tombeaux remplis d'eau.

19. Couloir

20. Prison

Dans la cage, il y a douze cadavres pourrissant, l'odeur est immonde et dès que la porte en 19 est ouverte, les Pjs doivent réussir un jet sous IOxE ou être malade et avoir la nausée.

Le spectacle de ce charnier demande un test de sang-froid qui est sanctionné par 1 point de folie en cas d'échec.

Ernst et Zacharias

Les deux compères ayant travaillé sur le morceau de cristal de Ernst, celui-ci apprend à Zacharias que l'aventurier qu'il a tué avait trouvé le cristal dans un temple souterrain de la cité maudite de Praag, Zacharias est donc parti là-bas poursuivre les recherches. Il ne reste donc que Ernst au château.

Si les Pjs sont restés discrets ou sont montés directement dans la tour par l'escalier de la chapelle, Ernst sera fatalement rencontré. Il essaiera d'engager la conversation sinon il y aura confrontation.

Les Pjs arriveront à neutraliser Ernst sans problème, celui-ci n'est qu'un marchand après tout. Mais il se battra féroce, se rendant ridicule.

Il ne révélera pas facilement le code pour ouvrir le grimoire aux Pjs.

Étant masochiste les Pjs qui aurait l'idée de le torturer seront surpris de ses réactions de plaisirs face à leurs bons soins... Par contre, Ernst craint les chatouilles...

Une autre possibilité est de lui faire boire une des potions de vérité.

Ernst Kummer, Seigneur marchand voué à Slaanesh

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	35	23	2	3	7	25	1	30	49	69	69	69	69

Où est le cristal ?

Le Grimoire du Chaos



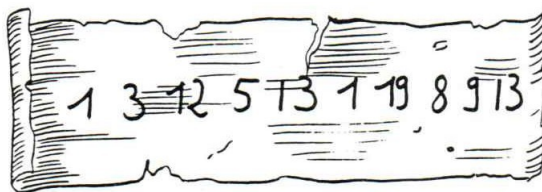
Tout ce que sait Ernst du Cristal est consigné dans un livre magique qui lui a été donné par Zacharias. Celui-ci l'avait lui-même obtenu d'un Gardien des Secrets (démon majeur de Slaanesh).

Ce livre est fermé et ne peut être ouvert qu'avec un mot-clé.

Il s'agit d'une encyclopédie magique sur la couverture duquel figure un alphabet du Chaos. Lorsque l'on souhaite interroger le livre sur un sujet, il suffit de composer le mot *générique* du sujet sur la couverture. Il faut connaître le mot dans la langue hermétique du Chaos (démonique). L'utilisation de ce grimoire entraîne aussi des gains de points de folie.

Avec ce livre, les Pjs trouveront un morceau de parchemin avec des chiffres.

Ces chiffres correspondent à l'emplacement



des lettres sur la couverture pour accéder au chapitre sur le Cristal contenu dans ce livre. Une fois le texte composé, le livre s'ouvre de lui-même et le texte s'inscrit.

Article apparaissant dans le grimoire :

Ai interrogé un aventurier sur le cristal qu'il portait sur lui et qui m'avait brûlé ta main.

Il dit l'avoir trouvé dans la cité maudite de Praag, dans un temple ou du moins les catacombes d'un Temple dans les Ruines de « La Cité Close ». L'endroit est sûrement dédié à un dieu de l'Ordre, le cristal magique est un tétraèdre blanc translucide ayant de faibles pouvoirs de guérison sur les personnes non vouées au Chaos. Il ne m'a pas guéri ! L'aventurier est mort, tué par mes Guerriers du Chaos.

La quête

Zacharias est parti pour Praag, les Pjs savent maintenant que le cristal de Ernst provenait des catacombes d'un Temple de l'Ordre à Praag dans la Cité Close, c'est leur seul indice.

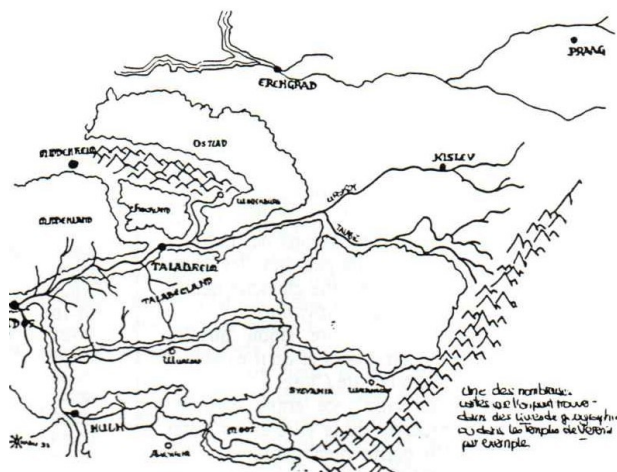
Zacharias y est parti avec le second morceau de cristal de Ernst.

Points d'expériences

- | | |
|---|----------------------------------|
| • Confronter le médecin, l'interroger | 10 pts |
| • Tuer le médecin | 10 pts |
| • Traverser les marais | 25 pts |
| • Détruire un arbre-démon | 10 pts |
| • Piéger et tuer Ernst | 30 pts |
| • Détruire les composants de sort nécromantique | 15 pts pour alignement Bon-Ordre |
| • Détruire le château de Vlad Drakus | 25 pts |
| • Prestation des joueurs jusqu'à | 50 pts |
| • Idées originales, plan bien effectué jusqu'à | 30 pts |

Chapitre 4

Praag la maudite



Résumé du chapitre 3

Les héros ont débusqué Ernst dans le château de Vlad Drakul. Ils y apprennent que Zacharias est parti pour Praag. Une partie de l'histoire du Cristal leur est révélé. Il a été initialement trouvé par un aventurier dans un lieu appelé « *la Cité Close* » à Praag, loin dans le nord du Vieux Monde.

Voyage vers le Grand Nord

Si les personnages sont débutants, ils ne devraient pas savoir où est Praag à moins d'être des lettrés.

Praag est la cité la plus au Nord du vieux monde. Il y a 200 ans, Praag fut ravagée par les hordes du Chaos et ne s'en n'est toujours pas remise.

Le meilleur moyen d'aller à Praag reste de passer par Kislev, ce qui signifie que les Pjs doivent suivre la rivière Talabec. La berge de la rivière comporte une piste, mais il serait plus simple de naviguer sur une des nombreuses petites péniches. Les péniches ne pourront tout de même pas aller jusqu'à Kislev et s'arrêteront au point où la rivière Urskof se fond dans le Talabec. Tout simplement à cause des eaux prises dans les glaces. C'est l'hiver et il est très froid cette année. Les Pjs devront donc continuer jusqu'à Praag par la voie terrestre.

Il faudra environ un mois et demi pour y arriver. Si vous voulez combler ce temps par quelques aventures (cf. Mort sur le Reik) : attaque de pirates, de bandits, disparition de personne, bateau fantôme, trafiquant ou autre. Mais ne noyez pas les joueurs sous une montagne d'événements, en hiver la vie est ralentie. Seuls les loups et les hommes sont encore actifs.

Arrivés à Kislev, les Pjs seront impressionnés par la cité forteresse (cf Livre des règles). Ici, les Pjs ne trouveront rien de passionnant, la population vit tant bien que mal avec les réserves. Les villages sont souvent sous la malédiction d'une famine, certains sont même décimés par la grippe ou d'autres maladies plus terribles.

Au Nord de Kislev, c'est la Toundra. Les Pjs rencontreront de moins en moins de villages, mais croiseront sûrement des caravanes de nomades des steppes, avec leurs maisons tirées par d'énormes taureaux. Les rencontres avec des mutants ou des créatures du Chaos sont également plus courantes, ainsi que les attaques de villages généralement protégés de façon rudimentaire et plus rustique qu'efficace.

Les Pjs pourront sûrement aider un de ces villages. Le voyage jusqu'à Praag est très risqué. C'est à 400 km de Kislev, dans une lande désolée et gelée par le froid glacial de l'hiver déjà bien installé. Les relais rencontrés sont de mini-forteresses, les prix des voyages sont multipliés par 10 et voyager seul est un suicide à moins d'être un chasseur de la région, et encore !

En voyant Praag, tout le monde devrait être soulagé. On voit tout de suite que les murs et tous les bâtiments sont très récents.

Une fois entrée en villes les Pjs seront frappés par les habitants mornes, apathiques et tristes. Ce n'est pas seulement parce que l'on est en hiver et que la famine pointe son nez. Non, il y a quelque chose de plus à Praag. Une ambiance dépressive, de désespoir, une lassitude ambiante. En tendant l'oreille, on ne remarque aucun marchand criant pour amener les clients. Il n'y a aucune vraie vie à Praag, seulement le cauchemar. Les cris d'inconnus agonisant, les pleurs d'enfants et de femmes malades, les crissements des rats trop gros et les plaintes de chiens décharnés et malades.

Praag la Maudite

Son Histoire

Il y a 200 ans, Praag fut envahie par le Chaos (cf livre des règles). De retour d'exil, le maire fit abattre les horreurs qui étaient présentes jusque dans les pierres. Il fit reconstruire Praag... avec les pierres de l'ancienne cité.

Malgré les efforts de tous les survivants, Praag ne retrouva pas son aspect magnifique. Pire encore, les horreurs revinrent depuis les fondations de l'ancienne cité corrompue. Après de longues nuits blanches, le maire la fit détruire toute entière, puis brûler jusqu'à la terre.

Une partie de Praag fut reconstruite et ce qui reste de l'ancienne ville est enfermé dans une muraille sans porte, c'est la **Cité Close**, la maudite.

Ses habitants

Les habitants frappés de mutations graves ne sont pas brûlés ou tués. Un sort bien pire est réservé à tous ces malheureux : ils sont mis dans la *Cité Close*. Les mutants dont les difformités sont légères sont austacisés, relayé aux quartiers les plus pauvres, mais ils ne sont pas chassés ou tués à vue comme dans l'Empire.

La *Cité Close* est un lieu honteux pour tous les habitants de la ville. La corruption avance, se développe et plus on approche de la *Cité Close*, plus on rencontre des cas de mutations ou même des monstres sortant de la pierre, quand ce n'est pas la pierre elle-même qui s'anime.

La *Cité Close* ne sert pas qu'à enfermer les criminels et les mutants, elle sert aussi de dépotoir public. Et c'est par un ingénieux système de bac ascendant que les détritiques sont versés dans la Cité.

C'est sous la *Cité Close* que se trouve le temple d'Illuminas où l'aventurier malchanceux ayant croisé la route d'Ernst avait trouvé le cristal. La crypte préservée des perversions du Chaos est restée intacte depuis 200 ans.

Près de la Cité Close, il n'est pas rare que la pierre semble vivante, animée de pulsations. Si on essaye de la percer ou de la taillader, on s'aperçoit que la pierre a comme une peau à la consistance du cuir et que du sang perle sous l'aspect d'un liquide extrêmement corrosif attaquant même l'or.

Au détour d'une rue, vous vous sentirez observés et c'est avec une horreur non dissimulée que vous découvrirez un œil gros comme votre tête, enchâssé dans un mûr, sans paupière, pulsant et vous suivant du regard. Parfois des monstres sans nom que le cerveau essayera d'oublier et que la plume est incapable de décrire, sortiront dont on ne sait où telles des amibes géantes et mutantes ou des rats portant des ailes et des tentacules.

Ici, les mutants sont très nombreux, surtout dans les quartiers pauvres. Mais personne n'y fait plus attention. Un répurgateur risque d'avoir beaucoup d'ennuis s'il s'attaque à 60 % de la population de Praag !

Le Mj devra poser une ambiance particulière et le calme des personnages devra être mis à rude épreuve. Cela devra ressembler plus à un cauchemar qu'à la réalité. Si vous connaissez l'Appel de Cthulhu, il n'y aura aucun problème pour les descriptions des créatures rencontrées la nuit dans les ruelles sombres de Praag.

Praag, description générale

Les quartiers résidentiels et commerciaux

hébergeant les basses classes sont situés près de la Cité Close et le long du Nord, plus on se rapproche de la Cité Close plus la pauvreté s'accroît. Au même rythme que le taux De mutants d'ailleurs. Les quartiers le long de la muraille sans porte sont de véritables taudis, pires que le dernier des bidonvilles des capitales tiers-mondistes.

Les zones administratives et casernes

Elles sont situées de part et d'autre du palais. Au Nord, les grands bâtiments désignent les casernes (elles ont un mur d'enceinte), tandis que les bâtiments au Sud forment la zone administrative.

Le quartier des marchands et des artisans

Il se situe de part et d'autre de la grande rue partant de la porte Sud du Palais en passant par la grande place. Les bâtiments vont du petit atelier aux énormes maisons des plus riches marchands.

Le Palais

Le palais fait office d'hôtel de ville et de mini-garnison

La Cité close

Une grande partie n'est plus qu'une ruine (Nord) alors que les bâtiments qui tiennent encore debout sont sur le point de s'écrouler. Ils abritent tous les criminels de la ville et les mutants les plus dangereux (voir plus loin *la Cité Close*).

1 et 2 - Portes Sud et Ouest

Ces portes fortifiées très imposantes, en bois massif, bordées de fer du côté de la route, sont additionnées de herses de fer. Dix gardes fouillent les individus louches et les mutants sont souvent rejetés.

3 - Caserne principale de la garde

C'est le quartier général de la garde de la cité, il y a une prison pour les petits délits (30 cellules) des logements pour 100 gardes. Il y a plusieurs lieutenants et sergents, le capitaine de la garde réside toujours ici, il y a toujours 15 gardes dans la caserne, les autres patrouillent dans la ville avec une concentration dans les quartiers pauvres et le long du mur sans porte.

4 - Caserne Sud

Cette caserne est habitée par la Staglad, unité de garde spécialement entraînée à lutter contre les horreurs provenant de la Cité Close.

5 - Place centrale

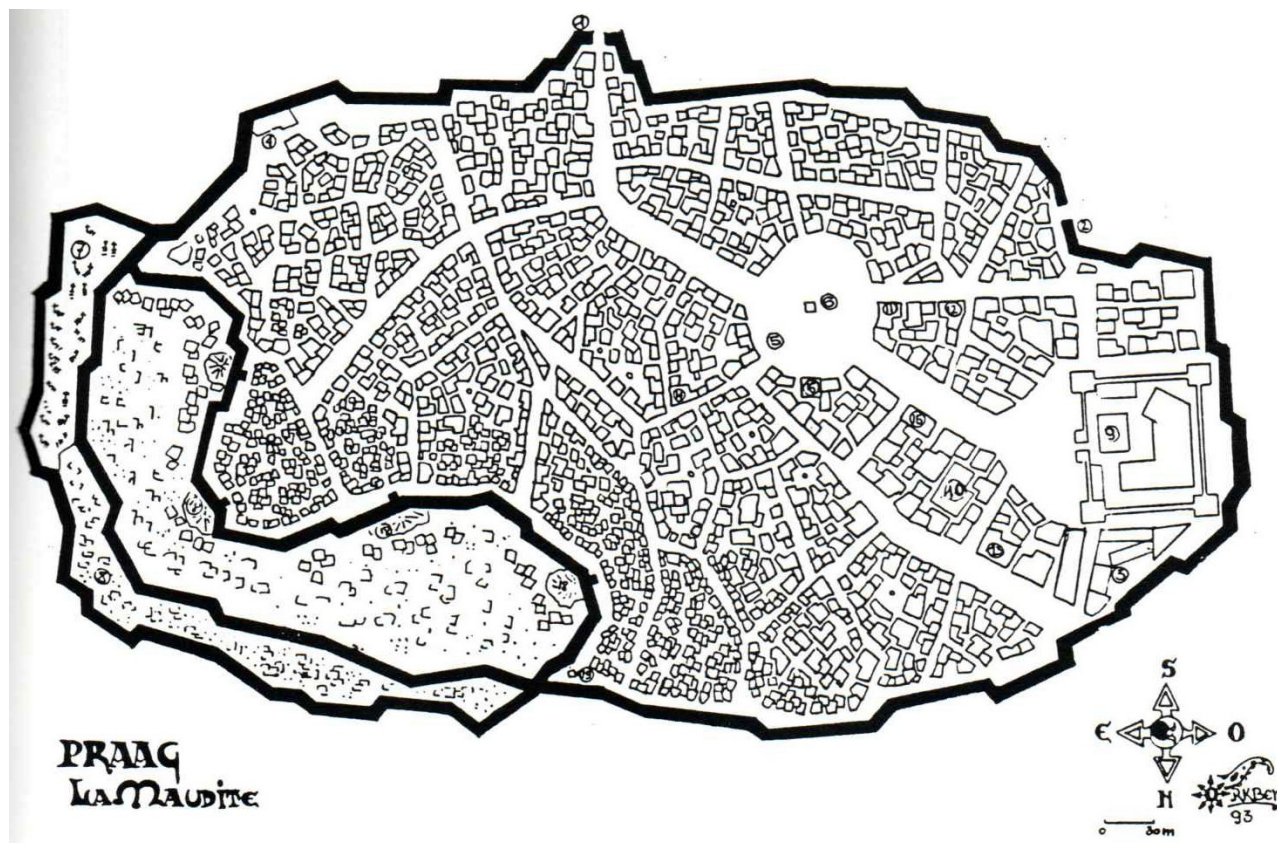
Elle abrite le marché et le seul temple de la ville, celui d'Ulrich. C'est le seul oratoire public de la ville et il est entretenu par un seul prêtre. La grande place n'est quasiment jamais déserte sauf aux heures sombres de la nuit où les mutants visitent les riches quartiers à la recherche d'un inconscient fortuné.

6 - Oratoire d'Ulrich

Le temple n'est plus fréquenté que par les adeptes d'Ulrich en pèlerinage et par les membres de la Stalag. Il n'y a qu'un Duc pour entretenir l'édifice.

7 - Cimetière

Derrière la cité, il reflète le moral des habitants de Praag qui ne s'occupent plus des sépultures. La fosse commune se trouve le long de la muraille sans porte, alors que les caveaux des familles riches se trouvent depuis peu dans les caves des maisons. Il n'y a aucune chapelle dédiée à Morr (ni à aucune autre divinité).



8 – Ruines

Que dire sinon qu'elles regorgent de monstruosités et qu'il existe un passage allant vers la Cité Close.

9 - Hôtel de ville

Ce grand bâtiment renferme les archives de la ville et les salles de réunion. Un coffre bien gardé est situé dans la cave mais il est vide.

10 - Palais de Justice

Ici sont jugés les criminels et les problèmes entre les habitants, plaintes etc... 90 % des accusés sont jugés coupables et, si le crime est assez important, l'accusé peut être sûr de se retrouver dans la Cité Close.

11 - Auberge du Grisly noir

Il s'agit de la meilleure auberge de la cité. C'est peut-être l'un des seuls endroits où l'on peut oublier les cauchemars qui s'agitent dehors.

12 - Club de la Roue d'Or

C'est le lieu de réunion des marchands de la ville. Nullement privé. Tout le monde peut s'y faire servir, mais les prix sont prohibitifs pour celui qui n'appartient pas au club.

13 - Guilde des médecins

Ce n'est pas grâce à leur nombre que les médecins peuvent être influents mais par leurs connaissances et leur argent. La guilde fait office d'hôpital en même temps.

14 - Guilde des maçons

C'est sûrement la dernière des guildes en importance puisque les maçons ont de moins en moins de travail. De plus, les maisons ayant pour la plupart moins de cent ans, il y a très peu de réparations à effectuer.

15 - Guilde des joailliers

Le siège social de la guilde est situé au centre du quartier des joailliers mais ces derniers sont en perte de vitesse. Les nobles les plus riches fuyant littéralement la ville, il ne reste plus beaucoup de clients.

16 - Guilde des marchands

L'organisation la plus puissante de Praag après celle des médecins, la guilde des marchands domine la grande place.

17 - Guilde des tailleurs et tisserands

C'est la plus petite des corporations juste avant celle des maçons quasi-déserte. Malgré cela, on peut dire que les affaires tournent.

18 - Déversoirs d'ordures

Un système ingénieux de bennes tractées par des poids, le long de grands mâts obliques, avec en fin le basculement du tout pour déverser les immondes ménagères des habitants de Praag. Inventé par un nain, le système marche depuis bientôt deux ans.

Rencontres dans Praag

Voici le tableau des rencontres que vous pouvez utiliser si vos joueurs s'amuse à se promener la nuit dans les rues de Praag.

Allouer aux jets les modificateurs suivants

- Quartier des basses classes +50
- Zone administrative, caserne : -20
- Quarter marchand, artisan : +00
- Cimetière, ruines : +30.

dl00+modif	Rencontre	Nombre
-20,11	Gardes	1d6+4
-10-00	Officiel de la cité	1d4
01-10	Mendiants	1d4
11 -20	Mutants agressifs	1d4+1
21-34	Ivrogne	1
35-39	Fantôme	1
40-44	Rats géants	1d10+4
45-49	Courtisanes	1d4
50-69	Voleurs	1d4
70-79	Assassins	1d4
80-99	Mutants agressifs	1d6+4
100-114	Monstruosité	1
115-124	Bandits du Chaos	1d6+4
125-134	Bande de mutants	1d10+10
135-139	Monstruosités	1d5+4
140-144	Bande de <i>Nurgle</i>	cf Cité Close
145-150	Clan de <i>Mutares</i>	cf Cité Close

Gardes : ils interrogeront les Pjs sur leur présence de nuit dans les rues de la cité.

Officiel de la cité : bureaucrate, lieutenant de garde rentrant chez lui, bailli magistrat ou marchand.

Mendiants : jeunes, vieux, mutilés, mutants, malades, handicapés, ils sont légions dans Praag et demanderont l'aumône. Il y a 10% de chance que le mendiant ait des talents de pick-pocket mais tous ont des informations sur les événements de la cité, la close en particulier.

Les Mutants agressifs attaqueront par petits groupes. Ils ne veulent qu'une chose les possessions des Pjs. Ils sont parfois répugnants, toujours en haillons et malodorants.

Ivrogne : le plus souvent, des clochards saouls.

Fantôme : le Mj traitera cet épisode avec tact.

Les Rats géants sortiront tout droit du sol, repoussant les pavés ou la terre battue. Ils s'enfuiront si le Pj porte une lumière forte (plus de deux lampes). Ils attaqueront si les Pjs portent sur eux une quelconque nourriture mais s'enfuiront s'ils n'ont pas l'avantage ou s'ils le perdent en cours de combat.

Courtisanes de rue débraillée jusqu'à la poule de luxe en passant par la putain bon marché. La courtisane arrogante, la jeune fille impudique, la maquereille sournoise etc.

Voleurs : on peut les apercevoir en action ou se faire attaquer dans une ruelle.

Assassins : ces individus n'hésiteront pas à tuer sournoisement les Pjs.

Monstruosités : au détour d'une rue, sortant du sol, des murs ou bien venant du ciel ou de nulle part, tout est possible et surtout l'inimaginable. Un test de calme ou FM est indispensable pour ne pas gagner quelques points de folie quand on rencontre de telles bestioles. Bien sûr, le Mj fera varier les points de folie si les Pjs ont des sources de lumière ou non. Vu le nombre de possibilités, il est impossible de donner un profil à ces bestioles. Elles peuvent avoir des propriétés spéciales voire d'immenses pouvoirs. Je vous conseille de la jouer plutôt au feeling. Seules comptent son apparence et ses capacités spéciales.

Bandits du Chaos en fait des mutants convertis au brigandage et à l'assassinat pour prélever les objets de valeurs sur le corps de leur victime.

Bande de mutants : il y a dans la cité, la nuit, un groupe de mutants qui recherchent les inconscients afin de leur voler leur bien et leur âme.

Bande de Nurgle et Clan Mutaes : cf Cité Close

En cas de combat, la garde interviendra plus ou moins rapidement. Tout dépend où se trouvent les Pjs par rapport au poste le plus proche. Plus la zone est dangereuse, plus la garde interviendra rapidement sauf dans le cimetière ou les ruines, où elle n'interviendra jamais.

Magie, une règle spéciale

À partir de maintenant, les magiciens ajouteront 10 % à leurs points de magie à chaque livre. L'explication viendra plus tard, ne dites rien. +10 % à ce niveau du chapitre 4, +20 % au chapitre 5.

Et la Quête ?

Trouver la Cité Close n'est pas compliqué ! C'est y rentrer (et surtout en sortir) qui est difficile.

Les Pjs veulent peut-être se renseigner sur la ville, n'importe qui pourra les informer sur l'histoire et la géographie de Praag mais aucun ne connaîtra un lieu de culte différent de l'oratoire d'Ulrich.

A l'hôtel de ville, on ne pourra pas leur fournir de carte de la première cité (avant l'invasion du Chaos) et personne, même le plus érudit de la ville, ne pourra leur dire où se trouve le temple qu'ils cherchent. Le seul moyen sera de se rendre dans la Cité Close.

À chaque fois que les Pjs voudront se renseigner sur la Cité Close, si ils s'adresse à un mendiant ou à un mutant, celui-ci deviendra comme abasourdi, illuminé et indiquera le nom de **Maxime Rusch** puis redeviendra normal sans se souvenir de sa réponse ! Ce même individu aura 20 % de connaître l'emplacement où trouver ce Maxime Rush.

Maxime Rush est un personnage assez connu dans son quartier, il est considéré comme fou et habite une cabane minuscule dans le quartier pauvre en 19.

Maxime Rusch

C'est un vieil homme bizarre qui ne perdra jamais son sang-froid. Maxime Rusch est en réalité un avatar d'Illuminas qui aidera les Pjs ? Mais il cachera sa véritable identité.

Maxime Rusch leur dira un mystérieux message :

« Allez dans les Ruines de l'ancienne Praag, et demander votre chemin aux personnes du lieu où ils seront ! »

puis il s'effondrera, mort !

Une fois sortis de la cabane de Rusch, les Pjs, s'ils se retournent, ne verront plus rien ; que la muraille. Plus de cabane, plus de Maxime. Ils seront tous guéris de leurs blessures éventuelles.

Le Cimetière

Rien de spectaculaire, les Pjs auront certainement un sentiment de dégoût ou de pitié en voyant l'état des tombes non entretenues. Certaines sont même éventrées à ciel ouvert et ont été visiblement pillées.

Le Mj peut mettre des bandes de Goules qui s'y promèneront la nuit et il est possible de voir des trafiquants de cadavres de jour comme de nuit (!).

Une monstruosité pourra croiser le chemin des Pjs.

Une fois le cimetière traversé, les Pjs pénétreront dans *les Ruines*.

Les Ruines

Comme indiqué précédemment, les ruines regorgent de monstruosité en tout genre. Mais il existe surtout une communauté unie de mutants (en fait des clandestins puisqu'ils devraient se trouver dans la Cité Close !).

L'arrivée des Pjs est pour eux une aubaine puisqu'ils leur demanderont un service en échange de les conduire dans la Cité Close (chose qu'ils ne comprennent pas, ils demanderont des explications mais ne refuseront pas de les conduire).

La Mission

Quand les Pjs demanderont de l'aide aux mutants, ceux-ci organiseront *une rencontre*.

La communauté des mutants se rassemble conduite par dix chefs plus monstrueux les uns que les autres, mais paisible et charismatique. Une fois qu'ils se seront concerté à huis clos, le représentant de ces chefs annoncera aux Pjs que la communauté les aidera à la condition qu'ils rendent d'abord un service : **tuer ou ramener Ubrick Nosh**, le capitaine de la *Stalag*.

Les mutants se justifient auprès des Pjs par le fait qu'Ubrick a littéralement massacré des dizaines des leurs, alors qu'ils essayaient de trouver de quoi survivre.

Ubrick Nosh

Les mutants ne le savent pas encore, mais qu'Ubrick est à l'hôpital, car il s'est fait blessé par un mutant qu'il essayait de capturer de l'autre côté du mur.

Ses plaies s'étant affectées. il est alité avec une forte fièvre et périra avant trois jours.

À la caserne, on leur demandera pourquoi ils recherchent Ubrick. Si leur réponse est satisfaisante, on leur indiquera la guilde des médecins où Ubrick est hospitalisé pour une mauvaise blessure. Sinon, ils n'obtiendront aucun renseignement de la part des gardes et Ubrick restera introuvable dans ses lieux habituels de villégiatures (chez lui, à la taverne, chez sa mère, etc.).

Ramener Ubrick dans son état sera très délicat, il faudra le soigner.

Revenir sans avoir effectué la tâche ne servira à rien, car la rumeur n'aura pas prouvée les dires des Pjs.

Si les Pjs s'acquittent de leur mission avec succès, les mutants conduisent les Pjs à travers les ruines jusqu'à la zone la plus proches du mur d'enceinte de la Cité Close. Là, ils rentrent dans une ruine et leur dévoilent un tunnel. Ils n'accompagneront pas les Pjs au-delà de ce point.

Le Tunnel

Suivant l'humeur du Mj le tunnel peut être un long parcours du combattant (plutôt de massacreurs de géants ici) ou une petite promenade souterraine (mais c'est moins drôle).

Il y a plusieurs chemins qui mènent à des pièges : trou d'eau, tanière de monstre, effondrement, cul-de-sac, zone empoisonnée par des gaz émanant de champignon du chaos, soyez imaginatif.

Vous pourrez faire sortir les Pjs n'importe où dans la Cité Close.

La Cité Close

Les Pjs seront sûrement désespérés : comment trouver un tombeau, un temple ou quelque autre chose dans ces ruines ?

Les ruines de la Cité Close ne sont quasiment pas habitées. Du moins en apparence, durant la première heure où vadrouillent les Pjs. Ensuite, ils seront « interceptés » par les habitants. Et les Pjs ne pourront que constater qu'il y a ici une majorité de mutants ou des monstres sauvages inintelligents.

Ces viles créatures vivent dans les maisons branlantes ou les ruines proches des déversoirs. Alors que les Pjs penseront sûrement que ce lieu n'est qu'une jungle sauvage et hostile, ils seront sûrement surpris de voir que les mutants sont organisés en clans plus ou moins en guerre ouverte. Chaque clan ayant son propre territoire défendu et gardé jalousement (un clan par terrier d'ordure).

Toute personne étrangère est interrogée, voire attaquée à vue.

80 % des humains sont des mutants dont 50 % sont accablés de mutations graves (membres en plus, déformation corporelle, éléphantiasme, etc.). Les 20% restant sont des criminels, des psychopathes, ou des charognards voués au Chaos. Les mutants sont aussi très souvent accablés de problèmes mentaux ou psychologiques dû à leur transformation vécue comme un fardeau injuste. Alors que certains se disent « béni » par les dieux du Chaos.

Les humains sans mutations grave ne sont que laids ou légèrement déformés. 60% de la population souffre de malnutrition ou est malade.

À la recherche du temple perdu

Ici, pas d'adorateur de Kali, seulement de Nurgle, mais vous le verrez plus loin.

Le temple que recherchent les Pjs est un ancien temple d'Illuminas, protégé par des runes puissantes contre la corruption du Chaos. C'est le seul endroit de Praag qui ne soit pas corrompu. Le trouver par des moyens communs tient plus de la recherche d'une aiguille dans une meule de foin qu'à une

partie de fouilles archéologiques mais quelque chose aidera les Pjs : le cristal qu'il transporte (espérons-le) vibrera quand ils s'en approcheront.

Pour laisser plus de liberté au Mj, l'emplacement du Temple n'est pas indiqué.

Les joueurs ne savent pas que le Cristal va vibrer à proximité du Temple qu'ils recherchent. Ainsi, ils devraient se tourner vers les clans pour se renseigner...

Les clans de la Cité Close

Voici quelques exemples de clans que vous pourrez utiliser à loisir dans la quête des Pjs. Chaque clan peut demander des services aux Pjs, essayer de les enrôler dans leurs guerres ou pour des missions spécifiques, en échange de services ou d'information (vraies ou fausses). N'hésitez pas à utiliser de fausses pistes, ou des mensonges ou des trahisons (sauf de la part du clan de Shallya).

Le clan du Pourfendeur

Le plus puissant. Il n'y a aucun mutant et très peu de dérangés (sauf quelques bersekers comme le chef). Il est composé d'une quarantaine de personnes dont la moitié a été condamnée pour meurtre. Le chef, **Turgen**, est un nain pourfendeur de trolls. Ce clan contrôle un dépôt de déversoirs, ce qui lui procure assez de nourriture.

Tous les clans ayant en leur sein plus de 50% de mutants sont leurs ennemis.

Le clan de Morck

Il est composé de mutants et de malades mentaux. Le chef, **Mork**, est un ogre mercenaire, devenu fou et complètement psychotique après avoir développé une mutation (trois bras et une peau écaillée). Il est toujours assis sur un trône dans un immeuble en face d'une déchetterie. Ce clan féroce est composé d'une trentaine de personnes (10 mutants dont 5 fous, 20 humains dont 10 débiles).

Le clan de Kratchov

Kratchov en a pris le pouvoir il y a quelques jours en tuant son adversaire lors d'un combat loyal. Il accueille une trentaine de personnes, tous mutants. Kratchov est un mégalomane qui veut envahir Praag. Pour cela, il force tous ceux qui peuvent travailler à creuser le mur d'enceinte. Mais celui-ci se régénère à une vitesse stupéfiante, et la tâche semble être sans fin.

Le clan de Shallya

Vous avez bien lu, **Shallya** est là. En fait, c'est une prêtresse de Shallya qui se fait appeler ainsi. Grande prêtresse (clerc niveau 4, ancien médecin), elle soulage tous ceux qui le lui demandent. Elle a sa garde personnelle composée de trois gardes dont un est mutant. Ce sont de très bons guerriers (assassins, templiers et champions de justice). Shallya guérira tout Pj en échange de nourriture.

Ils vivent dans des ruines qu'ils ont fortifiées pour en faire un sanctuaire accueillant beaucoup de femmes et d'enfants. Beaucoup sont des réfugiés sans défense.

Le clan de Friedgrick

Friedgrick est un grand prêtre de Nurgle, il a sous son commandement une trentaine d'adeptes tous mutants dont cinq prêtres. Il attaquera Shallya quand les Pjs lui rendront visite.

Le prêtre de Nurgle pourra invoquer des bêtes de Nurgle (cf livre de règles), des Nurgling (Realm of Chaos p 19) ou autres lors de la bataille avec le clan de Shallya.

Le clan Mutares

Ils vivent dans les anciens égouts de la Cité Close, ce qui lui permet d'aller dans Praag sans être vu. Le clan est composé de mutants triés, sélectionné par leur chef. Ils ont tous des mutations utiles pour leur survie. Par exemple : mimétisme, propagateur de peste (dont le porteur est lui-même immunisé), modelleur de chairs, lithosymbiose (se fondre dans la pierre et dans la terre), force accrue, drain de force, voyance, sens accru etc.

Magister est leur chef. C'est une montagne de muscles extrêmement intelligent qui a le pouvoir de créer des dépressions et des hautes pressions. En résumé il peut générer des bourrasques d'une telle puissance qu'il peut par exemple soulever une masse humaine de 100 kg pour la projeter contre un mur.

Trouver la Crypte

Faites vadrouiller les Pjs sur un ou deux territoires de clans. Faites-en les spectateurs, ou les acteurs de batailles de territoires ou des tentatives de prises de positions pour des terrils de détrit. Surprenez-les avec une bataille contre une monstruosité pour sauver un gosse mutant (puis le clan Shallya arrive in extremis, pour ensuite les remercier et les inviter. Et là le clan de Friedgrick attaque celui de Shallya... etc.

Finalement, un des clans leur donnera une bonne piste, et leur indiquera l'emplacement d'un endroit bizarre et isolé, où personne ne va, même pas les horreurs.

La Crypte de Cristal

L'oratoire construit par le dernier prêtre n'a pas résisté aux assauts du Chaos mais la crypte est restée protégée, intacte. Le bâtiment de surface n'existe donc plus. Mais, les Pjs pourront découvrir les fondations du temple. Celles-ci sont à moitié fondues et à moitié organique et vivante, sauf la partie centrale, une dizaine de dalles de marbre blanc laiteux. Une de ces dalles pourra être descellée (en l'inspectant, on verra qu'elle a déjà été manipulée il y a quelque année), révélant un escalier menant à la crypte.

La crypte est un simple caveau qui a déjà été visité, le sarcophage est fracassé et a été pillé. Néanmoins, les Pjs pourront y trouver un rouleau de parchemin parlant des quatre morceaux de cristal et du but final de leur quête.

Ce que je couche aujourd'hui sur ce parchemin est l'épisode de mon existence qui bouleversa ma destinée.

Cela faisait un an que j'étais entré en noviciat au temple d'Illuminas. Trois de mes compagnons et moi-même attendions avec impatience le moment où le grand prêtre se déciderait à nous dévoiler officiellement notre épreuve pour enfin devenir prêtre à notre tour. Ce fût, bien sûr, le jour saint d'Illuminas, lors de la consécration du précédent groupe que nous apprîmes la nature de l'épreuve de consécration. Nous allions traverser la Norsca et voir de nos propres yeux les Terres du Chaos.

La cérémonie terminée nous reçûmes nos ordres. Nous devions, le lendemain matin, gagner le port avec nos affaires et embarquer sur la « Lumière dorée ».

Impatient, je ne dormis pas de la nuit. Nous quittâmes le temple à l'aurore pour rejoindre le navire. En dehors de mon pèlerinage qui m'avait amener au temple, c'était mon premier grand voyage.

La Lumière dorée est un navire majestueux à fier allure, solide il me donnait l'impression d'une forteresse flottante. Les bastingages couverts de laiton brillaient sous le soleil naissant.

Ce fut un voyage long et périlleux. Au fur et à mesure que nous montions vers le nord, le froid se fit plus saisissant et plus pénétrant. Cotes déchiquetées, baleines, tempêtes, attaques de goélands mutants, villages portuaires où nous nous ravitaillons, ce fut pour moi un voyage initiatique alors que nous n'avions pas encore foulé la lisière des Terres du Chaos. Plusieurs fois lors des terribles tempêtes je cru ma dernière heure arriver. Nous perdîmes de nombreux hommes, car nous eurent l'honneur et le malheur de croiser un léviathan ! Dans un spectacle à la fois terrible et majestueux, nous creuvions de peur, nos entrailles se vidèrent sur le pont. Certains sautèrent à la mer dans le vain espoir d'échapper à la mort. Un des matelots devint fou. Voir cette créature gigantesque mi-baleine mi serpent flotter dans les airs, dansant lascivement au milieu des éclairs, accompagné du fracassement de la foudre assourdissante, du vent glacial et de la pluie donnait le frisson à tous. Heureusement, il n'en avait pas après nous ! Mais notre navire craqua, les planches se disloquèrent, les hommes furent projetés à la mer.

Je me réveillais allongé sur une couche. Quelques marins, plusieurs templiers de Solkan, mes camarades novices et le prêtre Jean, notre guide, s'en étaient sortis indemnes. Nous avons été recueilli par des indigènes du nord, des païens heureusement pacifiques et non cannibales. Malgré leurs avertissements nous partîmes vers le nord pour rejoindre la lisière des Terres du Chaos.

Nous progressions lentement à travers forêts de pins et collines désertiques. Nous avons croisé plusieurs fois des maraudeurs du Chaos, des mutants sauvages descendant vers le sud pour piller le vieux monde. Heureusement, ces bandes n'étaient pas de taille face aux pouvoirs du prêtre Jean et de nos templiers.

Notre équipage avançait coûte que coûte vers le nord. Les aurores boréales se faisaient de plus en plus présentes tout comme les phénomènes climatiques chaotiques. Nous approchions de notre but. Le ciel avait des couleurs fantastiques prenant en pleine journée, des couleurs rosées ou vert pomme. Parfois les nuages scintillaient. Et que dire de la faune, nous ne croisions plus d'animaux normaux. Tous étaient affublés de mutations, parfois gracieuse, parfois horrible.

Et puis, un soir, alors que nous venions de finir d'installer le campement au pied d'un pic, nous entendîmes un chant de chœur céleste ! Des voix angéliques se faisaient entendre depuis les cieux. Des trompettes divines sonnèrent et une étoile, une boule de flammes blanches comme la neige, s'écrasa sur le flan du pic dans le glacier qui en recouvrait la pente principale à quelques miles de nous.

Nous partîmes immédiatement en expédition vers le point d'impact accompagné par quelques templier, le prêtre Jean pris la tête du cortège. Nous trouvâmes facilement le trou béant foré dans le glacier par l'étoile divine. Nous pénétrâmes le boyau qui descendait profondément dans la montagne. Nous arrivâmes au cœur d'une grotte aux parois recouvertes de cristal d'un blanc laiteux.

La suite appartient à l'histoire et aux présents. Je ne veux en dire trop ici, par peur que ce texte tombe entre de mauvaise main.

Sachez, vous qui lisez ces lignes, qu'il existe en ce monde une prison, un sarcophage de cristal, qui retient Arianka la sœur de Solkan et d'Illuminas, la déesse de la discipline. C'est le Dieu du Changement, le Dieu corrompu Tzeentch qui emprisonna la Belle Dame Blanche dans un tombeau de cristal dont il dispersa les clés au 8 vents du

Chaos ! Lui-même et ses sbires ne savent pas où se trouvent les clefs du tombeau d'Arianka !

Guidé par Illuminas lui-même, nous venions de trouver une des clefs de sa prison !

Nous avons prier. Prendre la clef dans notre condition alors que nous devions encore cheminer vers la Terre du Chaos nous parut trop dangereux. Le frère Jean, ancien joaillier et Maître des Lumières prit un morceau de cristal et le façonna en pyramide tétraédrique, il sépara la pyramide en 4 morceaux. Il y grava une carte lumineuse. Une fois les morceaux assemblés, reconstituant la pyramide, ils deviennent avec la bonne source de lumière, une carte, indiquant le lieu où trouver la clef.

Ainsi quand les autres clefs auront été retrouvées, et que l'emplacement du tombeau sera révélé, nous pourrons prendre toutes les clefs pour libérer Arianka.

Après notre épreuve, tous les novices devinrent prêtres et chacun s'installa dans son propre temple.

Nous avons tous gardé le contact, mais nous ne sommes pas immortels. Pour que le savoir ne se perde pas, j'ai fait graver sur ma tombe les indices qui vous permettront de retrouver le prochain morceau de la carte.

Partez en quête, qu'Illuminas vous guide et vous protège. Qu'Arianka vous bénisse. Que Solkan guide votre bras vendeur contre le Chaos et les ténèbres.

Des indices attendent les Pjs sur les faces du sarcophage. Chacun de ses côtés est gravé d'une fresque dont voici les descriptions :

1. Un paysage décrivant une ville fortifiée aux toits pointus (genre Basilique de Moscou). C'est l'ancienne Praag.
2. Une scène décrivant l'illumination des cinq clercs. Il s'agit d'un passage de l'histoire relatée en introduction du chapitre 1.
3. Une inscription : Ci-gît **Nicolav Sloveisk** qui a consacré son existence à la vérité et à Illuminas.
4. Une scène illustrant la légende des Cinq Monts. On y voit un chevalier affrontant un Dragon, sur fond montagneux. Les Pjs reconnaîtront la région de Talabheim grâce aux détails des montagnes. Le nom d'un village y est inscrit : **Lichtburg**.

Zacharias

Zacharias est passé par Praag très discrètement il y a quelques jours/semaines (suivant les actions des Pjs). Il a trouvé la crypte grâce à ses pouvoirs et des augures fait à Slaanesh et à l'aide d'un démon majeur, Gardien des Secrets.

Puis, il est de retourné à Talabheim pour retrouver Ernst Kummer et aller à Lichtburg.

Points d'expérience

Interprétation des joueurs	jusqu'à 50 pts
Trouver de l'aide (auprès des clans)	30 pts
Trouver la crypte et ses indices	50 pts
Tuer les adeptes de Nurgle	25 pts
Aider les mutants des ruines	10 pts
Autre aide, évasion de mutant non criminel	10 pts
Bons plans, bonnes idées	jusqu'à 30 pts

Chapitre 5

Le Temple des Cinq Monts

Résumé du chapitre 4

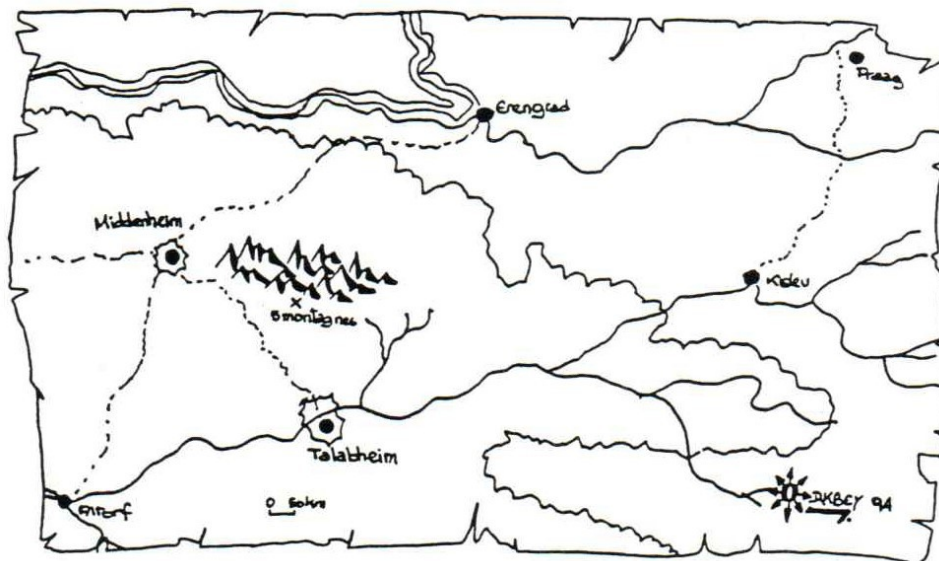
Les Pjs sont donc arrivés à Praag et y ont découvert la Cité Close et ses horreurs. S'ils se débrouillent bien, s'ils font preuve de tact et de diplomatie, ils trouveront le tombeau du premier prêtre et son rouleau de parchemin leur indiquant la nature du cristal. L'objet de leur quête se voit ainsi enfin dévoilé. D'après ce manuscrit, il y aurait quatre cristaux identiques. Ils ont fait l'objet d'un partage entre quatre prêtres, chacun devant indiquer l'emplacement d'un des trois autres cristaux et ainsi laisser la possibilité de reconstruire le cristal-carte (cf Livre I).

L'indication laissée par le prêtre de Praag a été gravée sur son sarcophage. On y voit un village avec une pyramide et en toile de fond cinq montagnes. Ces dernières sont très connues car elles sont citées dans une des légendes les plus connues de l'Empire.

Le village est dans une région quasi-inexplorée par l'homme. Elle est pourtant située au beau milieu de l'Empire.

Zacharias est passé bien avant les Pjs et est en train de préparer un mauvais coup : il rassemble une petite armée pour vaincre la population goblinique qui occupe le village depuis presque un siècle.

Ce qui en reste se situe au pied des cinq montagnes au nord de Talabheim, dans le Hochlant. Depuis plus d'un siècle, Lichtburg n'a plus aucune communication avec l'humanité et les routes ont disparu. Le seul moyen pour arriver à Lichtburg est de se guider vers les montagnes. Sans guide, avec les mutants qui rôdent dans le coin, cela peut s'avérer long et dangereux.



Légende des Cinq Monts

Autrefois, alors que l'Empire n'était pas encore né et que ce qui est aujourd'hui Le vieux monde n'était encore qu'un pays sauvage, vivait un Dragon farouche et cruel au lieu-dit des cinq monts.

Il y avait là un plateau entouré de cinq pics acérés. Ce massif est aujourd'hui appelé montagnes centrales dans notre Empire. Ce Dragon était surnommé Fureur Noire par Les habitants de la plaine. En effet, il ravageait et pillait les villages et s'allia même avec une race maléfique aujourd'hui disparue, les Skavens, des hommes-rats serviteurs du grand Rat Cornu.

Puis, un jour. Dans la région vint un chevalier mystérieux. Il disait appartenir à l'ordre des Chevaliers Lumière de Solkan et venait pour chasser le Dragon et ses alliés Skavens.

L'homme monta jusqu'au plateau des cinq monts où il trouva la tanière du gigantesque monstre. Celui-ci, averti par un de ses sens surnaturels, s'envola et piqua sur le chevalier en lui crachant son feu d'enfer. Le héros se protégea de son écu et enfonça sa longue lance dans la gueule du reptile, le tuant net.

La région devint paisible, et on n'eut plus aucune nouvelle des Skavens ou du Chevalier.

Cette légende est l'une des plus connues de l'Empire.

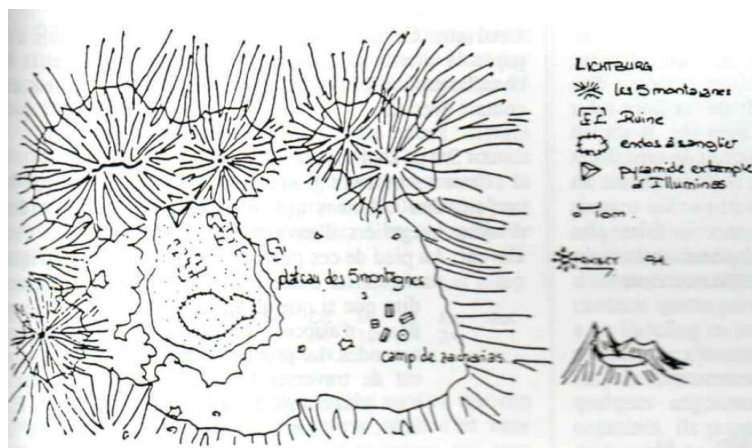
Voyage jusqu'à Lichtburg

Nous avons laissé nos aventuriers à Praag. Le voyage jusqu'à l'Empire se fait dans les mêmes conditions que dans le précédent chapitre.

À Talabheim, personne du commun ne pourra les renseigner précisément sur l'emplacement de Lichtburg. Mais les plus érudits pourront leur indiquer une route pour se rapprocher des cinq montagnes en prenant par la route de Middenheim. Les aventuriers devront ensuite quitter les routes de l'Empire pour rejoindre le couvert de la sinistre forêt des ombres. Le Mj est libre de leur faire rencontrer gobelins, trolls et autres créatures sylvestres ayant un penchant belliqueux. Des tests d'orientation seront nécessaires pour ne pas se perdre et tourner en rond.

Arrivée à Lichtburg

Arrangez-vous pour que les aventuriers arrivent au milieu de l'après-midi aux environs de Lichtburg. Ils entendront alors des bruits de bataille, des rugissements de bêtes. S'approchant de la lisière de la forêt, à couvert, ils verront d'un côté, des gobelins en surnombres aidés de fanatiques goblin de la nuit tournoyant avec leur boulet, d'un chaman et de sangliers de combat. De l'autre, une vingtaine de guerriers du Chaos et une dizaine de démonettes,



mais un énorme démon à 4 bras avec une tête de taureau (un démon majeur de Slaanesh) et surtout Zacharias.

Si les personnages ont la folie de se lancer dans la bataille, ils sont fichus. La meilleure chose à faire est de rester tranquillement dans son coin et d'attendre la fin. C'est le camp de Zacharias qui mettra en déroute les gobelins.

Après le massacre des fuyards, les démons disparaissent, non sans avoir mangé quelques gobelins. Zacharias s'installera dans le temple qui servait de salle du trône au chef goblin et se reposera. Seul reste une dizaine de guerriers du Chaos. Ils entasseront les blessés et les morts en un grand tas puis les aspergeront d'alcool pour y mettre le feu dans les cris d'agonie des vivants, une fumée noire et âcre s'élèvera dans le ciel gris de cette fin d'après-midi d'hiver.

Puis les guerriers iront chercher leur matériel dans la forêt (cf camp de Zacharias, carte de Lichtburg). C'est un des moments les plus propices pour aller fureter du côté du temple. Il reste deux champions de Slaanesh qui gardent l'entrée du temple.

Une heure après leur départ, les Guerriers du Chaos reviennent et installent leurs campements près du temple, des tours de rondes sont organisés pendant la nuit. N'oubliez pas que le brasier des cadavres brûle toujours (il est alimenté par du bois ou de l'alcool) et qu'il éclaire donc toute la place jusqu'à la lisière des bois. Les seules sources d'ombres sont les ruines des maisons et les tentes des guerriers.

Description du Temple

C'est une pyramide parfaitement équilatérale (comme un d4), l'escalier descend, les pièces sont donc en sous-sol.

À l'arrivée des Pjs, Zacharias est déjà descendu dans le sous-sol avec sa garde rapprochée, ses deux champions de Slaanesh.

Le Temple est donc vide.

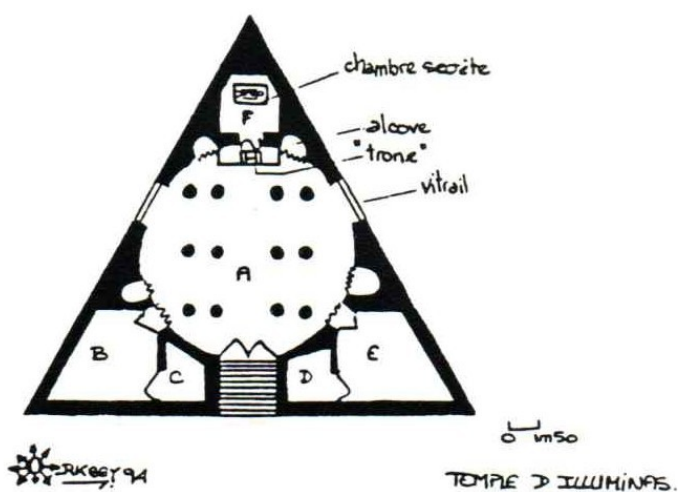
A – Le Temple

Cette grande pièce circulaire servait autrefois aux cérémonies religieuses. Les six colonnes sont des sculptures d'humains, les bras tendus au-dessus de la tête soutenant la voûte de leurs mains.

Le vitrail de droite représente un preux chevalier en armure dorée perforant un

Dragon rouge dans les airs alors que le souffle du dragon atteint son bouclier. Derrière, on peut apercevoir les cinq montagnes. C'est l'illustration de la célèbre légende.

Le vitrail de gauche représente un prêtre touché par la lumière divine. Dans sa main droite, on aperçoit un morceau de cristal de forme pyramidale. C'est la représentation du premier prêtre touché par la lumière d'Illuminas. Il est à noter une certaine ressemblance entre les deux personnages qui ne sont en fait qu'un. Le clerc qui a battu le Dragon rouge était resté dans cette vallée.



La salle a été agrémentée d'une décoration gobeline. Une grande statue en marbre d'Illuminas gît à terre sur le côté de l'estrade du fond, brisée en plusieurs morceaux et recouverte de peau de bêtes. Un trône branlant et ostentatoire fait d'os, de peaux de bête et de bois a été placé sur l'estrade.

Sur les piliers des torches malodorantes, des peaux de bêtes ont été tendus. Des braseros puant parsème la salle.

Derrière le trône une porte secrète est entrouverte, révélant une pièce dissimulée (F).

B – Ancienne chambre du clerc

Zacharias vient juste de s'installer ici. Ces guerriers n'ont pas encore aménagé le lieu. Les Pjs pourront y trouver une bible de Slaanesh écrit dans la langue du Chaos (langage hermétique).

Visiblement, la Chambre était autrefois la chambre du clerc, puis, est devenue celle du chef gobelin. Une odeur âcre de bête fauve persiste dans la pièce.

C & D – Salles vides

Dans ces salles étaient autrefois entreposés les cierges et toutes les choses nécessaires au culte. Il n'y a maintenant plus rien.

E – Ancienne bibliothèque

Avant l'arrivée des gobelins, les prêtres avaient entassé une dizaine de volumes manuscrits et différents parchemins.

Le chef gobelin a tout fait brûler, livres, parchemins et meubles.

Le chef y a fait installer ses gardes du corps. Il y a donc des paillasses malodorantes et des immondices.

Les deux champions de Slaanesh, se sont installés ici en repoussant un tas de paillasses dans un coin.

F – Chambre secrète

Dans cette chambre est installé un sarcophage. La dalle de la pierre tombale à l'effigie du prêtre a été basculée sur le côté révélant un escalier menant au sous-sol.

Souterrain

Le clerc qui a emporté le cristal était un fanatique des jeux d'esprit et d'agilité. Pour prouver la valeur d'un homme, il pensait que le mieux était de lui faire subir nombre d'épreuves conséquentes et, bien sûr, il voulait que le successeur qui prendrait le morceau de cristal soit un homme de valeur sûre. Pour cela, il fit construire un petit labyrinthe hébergeant des épreuves. Petit parce qu'il n'avait pas les moyens financiers, matériels et temporels pour le faire plus grand ! Sinon, il n'aurait pas hésité à en faire construire un plus périlleux encore.

1 – Salle d'introduction

Après un escalier d'une dizaine de mètres de long (non éclairé), les aventuriers arriveront devant l'entrée d'une petite grotte. À l'entrée un panneau pendant du plafond accroché par des cordes les avertis :

« Toi qui pénètre ici, sache que ton corps et ton esprit seront mis à l'épreuve. Fais demi-tour si tu n'es pas digne de la quête de la clef d'Arianka. »

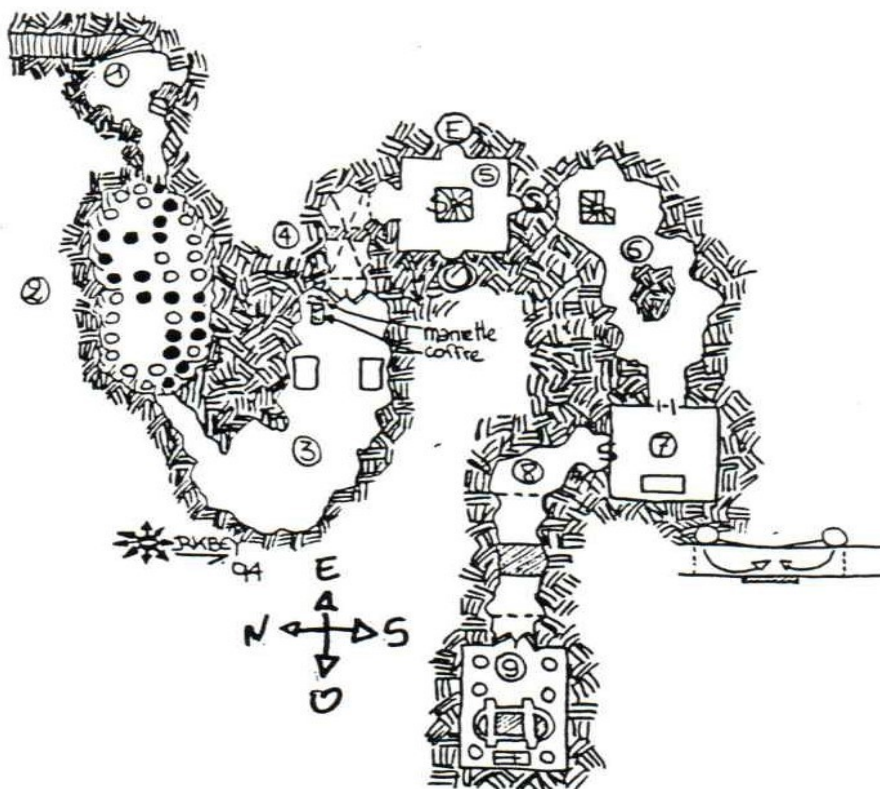
La grotte a pour seul mobilier un gros coffre. Dans ce dernier, ils pourront trouver une dizaine de torches dont seulement deux seront utilisables. Les Pjs y trouveront également 30 pierres divisées

en trois groupes de couleur (bleu, vert et jaune) et un morceau de parchemin placarder sur l'envers du couvercle :

« Prenez une pierre de chaque couleur. »

Si l'un des Pjs en prend davantage, il déclenchera une rune qui lui infligera une légère décharge électrique d'avertissement. Cela ne lui cause aucun dommage, mais s'il garde la pierre plus de deux rounds, elle se mettra à chauffer jusqu'à brûler ou faire fondre tout ce qui est en contact avec elle...

2 - Salle de piliers



Le sol de cette grotte est 6 mètres plus bas que le couloir. Des colonnes aux sommets plats formant des disques irréguliers d'environ 70 cm de diamètre s'en élèvent. Au pied de ces piliers, il y a de un liquide bouillonnant verda[^]tre peu ragoûtant dégageant une odeur fétide et acide (c'est de l'acide gastrique qui a la particularité d'être extrêmement collant). Si quelqu'un tombe dedans, il meurt dans d'atroces souffrances en quelques secondes.

Les piliers qui ne sont pas noircis sur le plan cèdent sous un poids supérieur à 40 kg.

C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il manque déjà des piliers.

Lorsqu'un des Pjs saute sur un pilier *fragile*, il doit tenter un jet sous la moyenne (inférieure) de son initiative et de son calme. S'il réussit, il se rattrape sur un autre pilier. Si c'est également un pilier *fragile*, il refait un jet mais soustrait 5 % à chaque fois qu'il retombe sur un pilier fragile.

Si le Pj rate son jet et qu'il est en dessous de son initiative, considérez qu'il s'est rattrapé à un bord de pilier. S'il est *fragile*, il tombe dans l'acide.

Sinon, si le pilier est solide, un test sous 5 fois la Force permettra de remonter sur son faîte.

Une aide de jeu en annexe vous permet d'utiliser des figurines 25 mm, à imprimer en A3. Les socles représentant 1,5 m, ils dépasseront des plateformes des piliers.

3 – Pièce aux statues

Cette large et longue grotte contient deux statues, une d'un molosse énorme, avec les griffes de lion, une tête de chacal, un corps de bouledogue et une queue de tigre... L'autre est une créature tout aussi étrange : une peau squameuse et verruqueuse, des ailes membraneuses repliées sur ses flans, une tête de panthère et des serres griffues.

Les deux bêtes regardent vers la double porte.

Au bout de la pièce, il y a une double porte avec le message suivant peint sur ses panneaux :

« Un bateau dans un port est à quai, sur un de ces côtés a été clouée une échelle de cordes dont les barreaux sont espacés de 20 cm, la marée monte au rythme de 20 cm à l'heure, au bout de six heures quelle hauteur d'échelle restera au-dessus de l'eau, sachant qu'il y avait 3 m au-dessus de l'eau avant la marée montante ?

Pour répondre, mettez une pièce d'or par 20 cm dans le coffre, puis poussez la manette. »

Il y a, près du coffre, un sac avec 100 pièces d'or aux reflets violet.

Réponse : Le bateau flotte sur l'eau, il « monte » avec la marée. Le niveau de l'eau par rapport à l'échelle reste le même soit : 3 mètres donc 15 pièces d'or.

Au moment où on pousse le levier. Les pièces disparaissent du fond du coffre pour regagner le sac. (où qu'elles soient). Il en va de même si dès qu'on quitte cette pièce. Ce sont en fait des pièces illusoires.

Si la réponse est mauvaise, les deux statues commencent à s'animer. Elles mettront deux rounds avant de pouvoir se libérer de leur gangue de pierre. Les Pjs peuvent remettre la manette au point mort et faire une nouvelle pesée, puis pousser une nouvelle fois la manette. À moins qu'ils ne préfèrent s'enfuir.

Profil des monstres

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	Fm	Soc
5	33	0	4	4	11	30	3	-	24	10	24	24	-

2 attaques / griffes + 1 attaque / gueule

Au premier coup d'œil, on pourrait se dire que ces deux monstres ne sont pas dangereux mais c'est sans savoir que les deux bestioles en questions ne sont blessées que par les armes magiques ou les sortilèges.

Si la bonne réponse est donnée, la porte s'ouvre et les bêtes vont se rasseoir sur leur socle respectif.

4 – Couloir bien innocent

Ce modeste couloir de 7 mètres de long se finit par un coude. Le sol est recouvert de 20 cm de sable. Il y a des traces de pas (dans les deux sens).

Le couloir cache une énorme trappe. La trappe se déclenche par un fil dans la zone hachurée. Si le piège est déclenché, la trappe s'ouvre, engouffrant tous ceux qui sont sur la zone marquée d'une croix en pointillé, ainsi que le sable. Le fond se trouve quelque 15 mètres plus bas (page 75 pour les règles de chute).

Le couloir se remet en place tout seul après s'être déclenché. Le sable réapparaît comme s'il « poussait » (c'est un sable illusoire).

5 – Salle des pierres

Il y a trois alcôves et une colonne centrale dans cette salle.

Sur la colonne en face de l'entrée, il y a le texte suivant :

*« Placez dans l'urne de la bonne alcôve vos trois pierres de couleur.
La bonne alcôve contient une inscription exacte.
Une autre envoie un gaz empoisonné dans la pièce et contient une affirmation fausse.
Quant à la troisième, elle libère une chose. »*

Dans l'alcôve O (ouest) est dessiné un « O » et un monstre ailé

Dans l'alcôve S (sud) est inscrit et « S » et le texte suivant :

« L'alcôve Ouest libère le monstre. »

Dans l'alcôve E (est) est indiqué un E et le texte suivant :

« Le gaz est libéré par l'alcôve Sud. »

La solution : il faut mettre les trois pierres dans l'alcôve sud, l'alcôve qui libère le monstre est en ouest (indication vraie au sud) et celle qui libère le gaz empoisonné est en Est (indication fausse).

Une fois les pierres posées au sol, elles disparaissent et la conséquence de la réponse se déclenche.

Si le gaz est libéré, un nuage verdâtre suinte des murs de la pièce et l'envahi rapidement. La moindre respiration est mortelle (jet de Cl?). Si les Pjs s'enfuient (attention à la trappe en 4), ils ne pourront revenir que 12 heures plus tard, car le gaz s'étendra jusqu'au milieu de la grotte 3.

Si le monstre est libéré (celui de la salle 3), il vole jusqu'à la salle 5 et attaque les Pjs. S'il a déjà été tué, rien ne se passe.

Si la solution est trouvée, la porte secrète s'ouvre dévoilant un escalier en colimaçon descendant dans les profondeurs de ce dédale.

6 – Salle innocente

C'est la seule salle qui ne soit pas un piège. Il s'agit d'une simple grotte aboutissant à une pièce carrée.

7 – Fausse crypte

Cette salle carrée ne contient qu'un sarcophage recouvert de poussière

Une fois tous les Pjs entrés dans la pièce, la grille tombe. Quand la grille est tombée, le plafond commence à descendre.

La solution est d'ouvrir le sarcophage et de se mettre dedans. Il peut contenir quatre personnes, cinq en se serrant bien, six s'il y a un Halfeling ou un nain.

Le mécanisme s'inversera deux heures après. Le temps que les Pjs commencent à étouffer, histoire de leur donner quelques angoisses. S'ils sont plus rapides ou bien organisés, ils pourront trouver le passage secret qui se déclenche très facilement (ça tourne sur un pivot).

8 – Un couloir piégé

La partie grisée déclenche par pression deux balanciers se terminant par des boules. Une illusion permanente cache la partie du plafond dissimulant les boules et les chaînes. Les boules sortent du plafond et balayent la partie du couloir entre les pointillés...

Les Pjs doivent esquiver (Initiative) chaque « voyage » ou subir les dégâts. En termes de dommages, elles font 1d6+5. Elles font trois trajets par round pendant deux rounds. Si une boule rencontre un obstacle, elle ne fait plus que deux voyages.

9 – Crypte

C'est une vaste salle majestueusement décorée de style pharaonique : dorures, couleurs chatoyantes, colonnes de marbre blanc. C'est le lieu où repose la dépouille du clerc. Au fond trône un gros sarcophage. Juste avant le sarcophage, il y a un bassin creusé dans le sol avec deux passerelles qui l'enjambe. Le bassin prend toute la largeur de la pièce (ce que le plan ne montre pas). Il est impossible d'accéder au sarcophage sans traverser le bassin. Le bassin ne semble pas avoir de fond et est rempli d'eau pure transparente.

Confrontation

Dès que tous les Pjs sont entrés, les portes se referment derrière eux et apparaît alors le gardien des lieux, une ondine. L'eau du bassin se met à bouillir et devient noire. Deux taches rouges jumelles et symétriques se forment à la surface puis une ondine sort des eaux. Elle possède un corps parfait de femme composé d'eau cristalline. À partir des genoux (ses cuisses sont soudées), un cordon liquide la lie au bassin. Elle s'exprime d'une voix cristalline quasi-enfantine :

« Bonjour, aventuriers,

Je vous félicite car si vous êtes parvenus jusqu'ici, c'est que vous êtes des hommes valeureux.

Vous devez tous traverser le bassin en suivant votre voie intérieure, le Chaos ira par la gauche, l'Ordre part la droite.

Venez vite ! Mais traversez chacun à votre tour. »

Si un des Pjs décide de traverser sur la mauvaise passerelle par rapport à son alignement, l'ondine l'attaque immédiatement (cf description de l'ondine). Le Pj peut se repentir et sauter en arrière en s'excusant. L'ondine le laissera alors en paix, mais lui interdira toute nouvelle traversée.

On considère que les bons sont loyaux et les mauvais comme chaotiques. Les neutres doivent choisir sans que cela ait de conséquence par la suite. En aucun cas, l'ondine ne les attaquera.

Il n'y a pas de caractéristiques pour l'ondine. Elle n'est touchée que par des armes magiques et peut créer des armes de glace mortelles. Tant qu'elle est liée au bassin par son cordon, elle se régénère immédiatement de toute blessure.

Au moment où le dernier Pj commence à traverser, Zacharias et un de ses champions apparaissent dans la salle. Ils étaient dissimulés dans un des coins par un sort d'invisibilité. Le champion se dirige alors vers le bassin sans prêter attention à d'éventuel Pjs resté bloqué ici.

L'ondine s'écrit alors en s'adressant aux Pjs :

« Voici un être abject qui a pris le cristal du tombeau !

Prenez l'épée vite, libérez-la des mains de l'effigie ! »

Puis s'adressant au champion elle lui dit :

« le Chaos doit passer à droite. »

Le champion interloqué ne comprend pas et prend la passerelle de gauche. L'ondine se jette sur lui et le combat fait rage. Les Pjs peuvent intervenir mais la passerelle ne laisse passer qu'une personne à la fois.

Pendant ce temps, Zacharias incante. Il lance un éclair rose sur l'ondine qui, paralysée quelques instant, laisse passer le champion (celui-ci se précipite sur les Pjs). Les Pjs doivent lutter contre le Champion du Chaos.

Profil du Champion de Slaanesh

Guerrier du Chaos p 220.

Il s'arque boute sur des pattes bestiales de boucs marchant d'un pas lourd en frappant le sol de ses sabots fendues. Il manie avec force un gros fléau d'arme à trois boules hérissées de pointes aiguës. Il est protégé par une lourde armure de plaques figurants des arabesques complexes et des sculptures de scènes d'orgies bestiales mêlant humains, nains, elfes et animaux en rut. À son entrejambe une prothèse de métal projette un large et long phallus en érection, bestial et obscène. Son casque figure un visage blanc laiteux, sans trait, sans yeux, sans bouche ni nez entouré de ferrures rivetées noires. Des pointes se projettent à toutes les articulations, lui donnant une allure baroque. Une odeur de miel et de fleur se fait sentir à son approche.

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	Fm	Soc
4	59	49	4	3	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Armure lourde de plaque complète, fléau d'armes à boules hérissées de pointes.

Mutations : jambes bestiales de bouc. Odeur suave phéromonale : toute attaque contre lui demande un jet de Fm, sinon l'attaquant y renonce par compassion et pitié, voire par attirance envers le champion.

Zacharias est de nouveau en concentration. L'ondine invoque une épée à deux mains bleue et attaque Zacharias toujours en invocation. La lame qui s'abattait sur le sorcier est arrêtée par un champ de force, des éclairs jaillissent à l'endroit de l'impact, décrivant une sphère autour de Zacharias. Zacharias rit et lance des éclairs roses. L'ondine les encaisse mais crie de douleur, elle lève les bras et invoque Illuminas.

« Père de la lumière, vient en aide à ta protégée, ton héritage est en danger ! »

Zacharias lance alors une boule de feu noire entourée d'éclairs verts. Lorsque la boule frappe l'ondine, elle hurle, se pétrifie, devenant cramoisie et commence à *fondre* sous les yeux des Pjs.

Devant ce spectacle, Zacharias rit, mais il est extrêmement fatigué. Il a utilisé toute sa magie. Il ne sent pas d'attaque

Le gisant du sarcophage tient effectivement une épée. En manipulant les mains de l'effigie, l'épée se dégage facilement. Une fois l'épée du sarcophage dégagee, sa lame d'argent illumine toute la salle, aveuglant Zacharias et son champion. Son pommeau est d'or et contient trois saphirs bleus gros comme des œufs de pigeon.

Zacharias aveuglé prend alors deux pierres dans sa sacoche de sorcier. Ce sont des bijoux de pouvoir. Il en utilise la magie pour se téléporter loin de la salle. Seul son corps disparaît, tous ses vêtements et ses affaires tombent sur le sol, sa gibecière s'ouvre et son morceau du *Cristal* roule sur le sol... Encore une fois, Zacharias s'enfuit...

Il reste aux Pjs à terrasser le terrible champion du Chaos aveuglé quelques rounds puis à ramasser le deuxième morceau de cristal et à trouver l'endroit où est caché le troisième.

L'épée du clerc peut avoir des propriétés magiques qui pourrait aider les Pjs à défaire le Champion.

L'indice

Comme sur le tombeau de Praag, chacun de ses côtés est gravé d'une fresque dont voici la description :

1. Inscription :

« Aux valeureux qui cherchent la lumière, parcourez les miles qui- vous séparent de votre prochaine étape avec quiétude car Illuminas veille sur vous et votre quête. »

2. Symbole héraldique : un arbre surmonté d'un croissant de lune encerclant une étoile (la compétence Héraldique **n'est pas** nécessaire pour reconnaître le symbole de la Athel Loren, la forêt des Elfes).

3. Inscription

« Ci-gît Verner von Tashberg - prêtre d'Illuminas. »

4. Paysage : une ville fortifiée aux toits pointus. C'est la même que sur le sarcophage de Praag.

Points d'expérience

Interception des personnages jusqu'à	50 pts
Trouver et pénétrer dans le souterrain sans aide	25 pts
Trouver le village de Lichtburg sans guide	20 pts
Résoudre l'énigme de la salle 3	20 pts
Résoudre l'énigme de la salle 5	20 pts
Survivre aux pièges du souterrain	30 pts
Tuer le champion de Slaanesh	15 pts
Bon plan mené à bien, bonnes idées	jusqu'à 30 pts
Total jusqu'à	210 pts

Chapitre 6

Alhel Loren, la mystérieuse

Résumé du chapitre 5

Après l'épisode de l'effroyable Praag la maudite, les Pjs sont partis pour le plateau des Cinq Monts, scène d'une des légendes les plus connues de l'Empire.

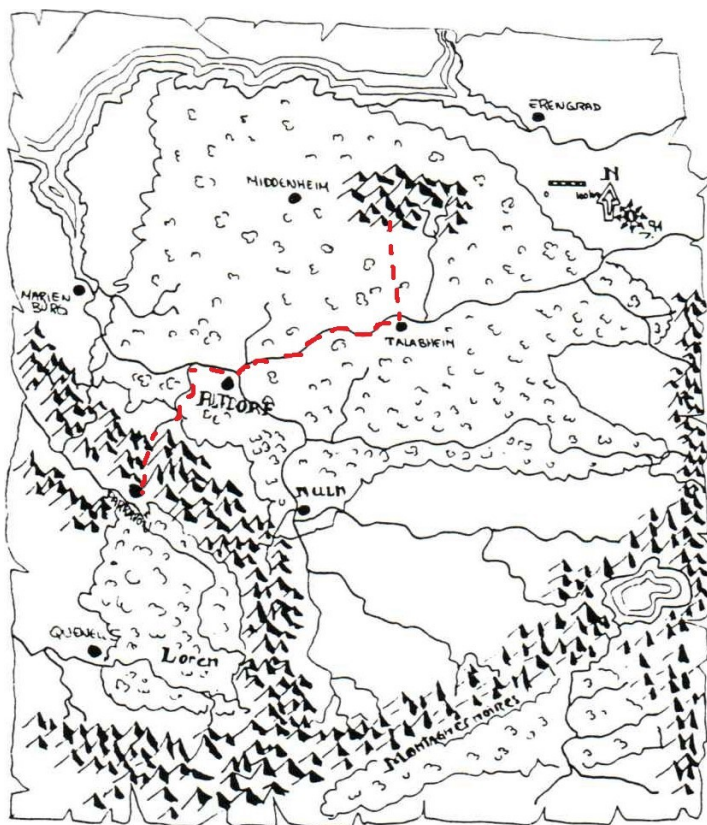
Sur ce lieu légendaire se trouvait un Temple d'Illuminas cachant, dans ses entrailles, un mini-labyrinthe recelant des épreuves et des énigmes destinées à sélectionner les plus valeureux des héros. À la fin du parcours, les Pjs aperçoivent pour la deuxième fois leur Némésis, le prêtre-sorcier du Chaos Zacharias. Celui-ci disparaît sous leurs yeux exorbités, après avoir vaincu une ondine vouée à Illuminas. Dans la dernière pièce de ce labyrinthe, les Pjs ont trouvé un sarcophage sur lequel sont gravés différents indices leur permettant de trouver leur prochaine destination : le lieu où est caché l'avant-dernier morceau du crital-plan. C'est donc vers la mystérieuse Loren, royaume des Elfes sylvains, que se dirigent nos héros.

Voyage des 5 monts jusqu'en Loren

La route la plus courte consiste à passer par Talabheim, puis rejoindre Altdorf par le fleuve, traverser la passe de la hachure des Montagnes Grises pour se rendre à Parravon, en Bretonnie (cf. carte du livre des règles).

Pour traverser la passe, les Pjs devront prendre un guide... sauf s'ils veulent se perdre dans les montagnes enneigées. Ils pourront facilement le trouver en demandant dans les tavernes des villages entourant la passe. S'ils n'y pensent pas, faites intervenir un Pnj proposant son aide pour 100 Co.

Vous pouvez faire une ellipse ou préparer et animer le voyage à votre guise. À Talabheim vous pouvez organiser un « accueil » chaleureux par exemple.



C'est l'hiver et les ogres des montagnes sont de sortie (p 226). Vous pouvez faire attaquer une famille d'ogre anthropophages en maraude au cœur de la montagne.

Un peu d'histoire

Le clerc d'Illuminas qui s'est installé près de la Loren était un Elfe dénommé Alrond (prononcer Alronde). Les Elfes de Loren lui ayant interdit de construire son oratoire à l'intérieur de la forêt, il s'installa dans un petit village à la lisière de celle-ci, Saint Mathias.

Alrond n'eut pas beaucoup d'adeptes, il s'occupait en méditant et en concevant un herbier. Une nuit, rendus furieux par une escarmouche avec des danseurs de guerre elfes, des Gobelins attaquèrent le village. Alrond était parti au sud de la Loren pour son herbier. De retour, il ne trouva que ruines fumantes et cadavres carbonisés. Après avoir donné une sépulture digne à tous les morts, Alrond s'aperçut que son morceau de cristal-plan avait disparu. Il consigna l'histoire au fond de ce qui devait devenir son sarcophage et qui, à ce moment-là, servait d'autel. Puis, il partit en quête de son cristal disparu. Il ne revint jamais de sa quête.

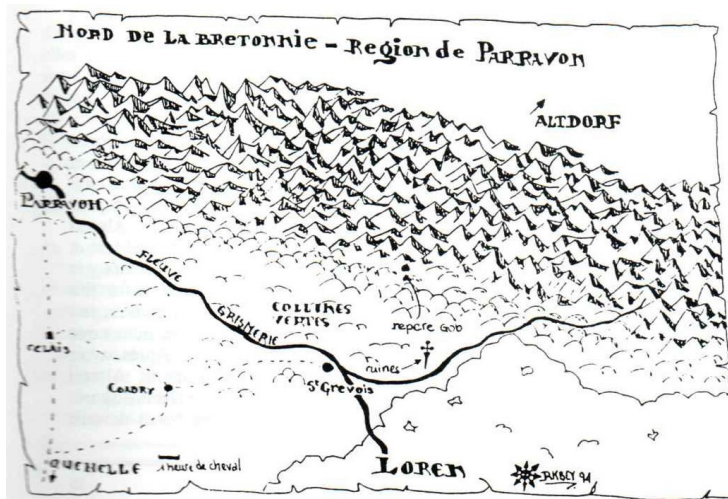
Retrouver la trace d'Alrond

Les Pjs devraient se rendre directement à la forêt de Loren (cf carte). Ils y seront accueillis dès la lisière par une avant-garde elfe, qui les conduira, yeux bandés, jusqu'à la « Cité sous les arbres ».

La communauté elfique de la Loren comprend environ deux cents elfes. C'est dans un village aux maisons majestueuses que les Pjs seront invités. Après avoir exposé leur problème devant la cour des Elfes sylvaains (le roi, la reine et quelques sages), les Pjs seront invités à se retirer dans une des maisons en attendant la décision du Conseil.

Ayant délibéré quelques heures durant lesquelles plusieurs jeunes Elfes viendront questionner les Pjs en cachette sur les joies de l'aventure et de la vie à l'extérieur de la forêt, deux des sages elfiques viendront leur indiquer où trouver le temple d'Illuminas qu'ils semblent chercher.

Les Pjs seront reconduits par le même chemin qu'ils sont venus. Et une fois la lisière de la forêt passée, une petite troupe de danseurs de guerre les accompagnera jusqu'aux ruines de Saint Mathias. Là, les Elfes repartiront vers la Loren.



Les ruines de Saint Mathias

Les Pjs arrivent avec les Elfes à la lumière d'un soleil disparaissant derrière les Montagnes. C'est un amoncellement de ruines recouvertes de végétation et de neige que découvre les Pjs. Une fois arrivé ici, les elfes repartent vers la Loren. La neige et la végétation vont rendre difficile la reconnaissance

de ces ruines : seule la pointe anguleuse de la pyramide du Temple émerge de tertres recouverts de neige.

Le temple a, en effet, la même architecture que celui des Cinq Monts. Mais, au fil des années, il s'est lui aussi recouvert de végétation, comme toutes les ruines du village dont il constitue le centre.

Ce lieu est considéré comme maudit dans la région : il serait hanté par des goules et des revenants... (c'est une information que pourra révéler les elfes de la Loren).

En vadrouillant dans les ruines, les Pjs découvrent une brèche semble avoir été récemment dégagé au pied d'un des tumulus. C'est l'entrée du temple. À l'intérieur du temple, les Pjs retrouveront la même disposition que dans celui des Cinq Monts (sans le labyrinthe).

La végétation a pénétré dans tous les recoins, brisant les piliers, défonçant les portes, déplaçant le mobilier. Le sarcophage du prêtre, vide, a lui aussi été dégagé, et cela très récemment. Un parchemin semble attendre les Pjs.

« Si vous lisez ceci c'est que je ne suis pas revenu de mon expédition.

Pour le salut d'Arianka, je doit vous informer de ne pas chercher le morceau de cristal en ces lieux. Il est entre les mains d'une tribu gobeline au nord de Saint Mathias.

Je vous souhaite courage, force et de la chance, qu'Illuminas vous bénisse dans votre quête.

Alrond

Ne restez pas ici pour dormir, le nuit apporte sa malédiction.

Des traces d'inscriptions en elfique et en vieux bretonnien recouvrent le fond du sarcophage. Mais la pierre a souffert des nombreux hivers et la végétation en rend la lecture impossible.

Le soir venu, les trois lunes seront de couleur orange tirant vers le sang. Si les Pjs s'installent dans les ruines pour dormir, ils seront attaqué par une horde de morts-vivants. Squelettes sortant de terre, goules, fantômes et revenants attaqueront les Pjs dans un concert de rires sinistres et d'effrayants hurlements. Les morts-vivants sembleront innombrables et invincibles. Les squelettes se relèveront à moins d'avoir été réduits en morceaux, les goules ne paraîtront pas ressentir de douleur, aucune goutte de sang ne sortira de leurs plaies, etc.

La seule chose à faire est de fuir.

Une courte balade en montagne

Les collines et les Montagnes Grises au nord des ruines sont recouvertes d'une forêt de conifères. Durant l'hiver, la forêt est plongée sous la neige. Les traces laissées par les Pjs seront facilement repérées par des Gobelins en maraude.

Le voyage vers le repaire de Gobelins sera ralenti par une tempête de neige, ce qui obligera nos héros à se trouver un abri (cabane abandonnée, grotte...).

Dès que les Pjs auront mis le nez hors de leur cachette, les Gobelins les encercleront et les feront prisonniers, à moins que les Pjs ne veuillent mourir au combat. En effet, ils ont affaire à une soixantaine de peaux vertes, tous montés sur des loups énormes et accompagnés de leur shaman.

Une ancienne prophétie gobeline vient de se réaliser : elle conte l'arrivée d'étrangers venant prendre la pierre royale. Elle indique également qu'alors, une guerre sonnera le glas de la tribu.

Le shaman croit que, s'il tue les étrangers, la prophétie ne se réalisera pas. Il a donc prévenu son chef qui a décidé de partir en chasse. C'est ainsi que les Pjs sont entourés de la quasi-totalité des guerriers Gobelins.

Les Pjs seront attachés solidement et n'auront aucun moyen de s'échapper. En une demi-journée, ils auront rejoint le repaire goblin.

Évidemment, la pierre royale n'est autre que le morceau de cristal-pyramide que sont venus chercher les Pjs. Elle est devenue le symbole du pouvoir chez les Gobelins.

Le Repaire Goblin

Composé de plusieurs grottes reliées entre elles par des tunnels, le repaire goblin possède une seule entrée et se ramifie sur cinq niveaux avec de nombreux passages plus ou moins étroit entre eux. Vous pourrez mettre des chatières et des passages en *boite aux lettres*¹, des échelles de cordes dans des cheminées, des boyaux, des barres de style caserne de pompier, des ponts suspendus au-dessus d'un gouffre par exemples.

Les trois premiers niveaux comportent essentiellement de grandes grottes d'habitation. Le chef et le shaman ont chacun une grotte individuelle, les autres vivent entassés en communauté.

Proche de l'entrée on trouve une très grande grotte où sont parqués les loups des Gobelins et pas très loin, la salle du trône avec, comme seul mobilier, un trône de pierre grossièrement sculpté, entouré de plusieurs dizaines de crânes d'Elfes, de Nains et d'Humains.

Les deux derniers niveaux se composent de grottes d'élevage de pucerons géants et de culture de champignons comestibles. Parmi elles, on trouve une petite grotte bien gardée, contenant les champignons hallucinogènes dont se sert le shaman. Il y a aussi des champignons du type *vesse-de-loup* dégageant des fumées de spores urticantes et toxiques. Ils servent en principe pour la guerre (ce que les gobelins n'ont pas fait depuis longtemps).

C'est à ce dernier niveau que les Pjs seront enfermés. Ils seront sous constante surveillance.

Bien que le shaman ait demandé l'exécution immédiate des Pjs, le chef n'en fera rien : il compte les manger après les avoir engraisés, sauf un qu'il veut sacrifier à Grunch, dieu vénéré par sa tribu.

Le lot quotidien des Pjs sera donc d'être nourri de lait de puceron, de racines grasses et charnues, de champignons, et autres nourritures innommables, et ce jusqu'au jour où la prophétie se réalisera, c'est-à-dire deux jours après leur arrivée.

Au Mj d'animer leur tentative d'évasion sans causer de mort parmi les Pjs.

La prophétie se réalise

Une guerre civile éclate chez les Gobelins : plusieurs clans rivaux vont guerroyer à l'intérieur même du repaire. Dès lors, plus personne ne s'occupera des Pjs... qui devront en profiter pour fuir. Mais leur périple ne sera pas simple. Certains gobelins seront indéférent aux Pjs, d'autre voudront les tuer, et d'autres les enrôler.

Qu'ils n'oublient pas le morceau de cristal détenu par le chef !

La panique est complète, l'anarchie totale. Les différents clans disposent chacun d'armes puissantes : le premier a le shaman-lanceur de sorts à ses côtés, le deuxième a les loups, le troisième les champignons, le dernier est composé de l'élite des guerriers rassemblés autour de leur chef.

Ils vont tous s'entre-tuer gaiement.

La guerre durera deux jours entier, d'escarmouche en embuscades, d'assauts rangés en pugilat interne. Les gobelins croisés par le Pjs seront tantôt fanatiques et hystériques, tantôt terrifiés et suicidaires.

1 https://fr.wikipedia.org/wiki/Vocabulaire_de_la_sp%C3%A9l%C3%A9ologie

Au bout de deux jours les survivants, une dizaine, feront la paix et commenceront à nettoyer.

C'est à ce moment que les Pjs devraient agir. Avant, il est trop tôt et il reste trop d'ennemis. Combattre cette dizaine de gobs ne devrait pas être trop difficile pour eux, même s'ils manquent un peu d'exercice.

Parmi les survivants que les Pjs auront devant eux, on trouvera le chef (+20% en CC et + 10% en I et Int), deux guerriers d'élite (+20% en CC), et dix Gobelins normaux.

Une fois tout ce petit monde assagis, espérons que les Pjs aient enfin deux morceaux du cristal-plan.

Les Pouvoirs des Cristaux

Un morceau : si on l'applique sur une plaie, cette dernière, sauf si elle est critique, est entièrement guérie. Le Pj revient à son total maximum de blessure, avec un maximum de 2. L'opération n'est réalisable qu'une fois par personne et par jour. En aucun cas, la pierre ne guérit des maladies, les dégâts causés par un poison ou une malédiction. Elle ne guérira que ceux participant à la quête et personne d'autre.

Deux morceaux : s'ils sont mis en contact, les deux morceaux fusionnent pour donner une demi-pyramide. Dès lors, le cristal peut guérir une blessure critique par jour et garde la capacité décrite précédemment.

Trois morceaux : ceux cités plus haut. De plus, le cristal se glace lorsqu'un objet imprégné par le Chaos est proche (moins de 10 m).

Quatre morceaux : la pyramide accorde une armure de +2 contre les attaques magiques ou les armes imprégnées par le Chaos, résorbe les mutations sur les personnes d'alignement Bon ou de l'Ordre.

Points d'expérience

Interprétation	Jusqu'à 50 pts
Idées	Jusqu'à 30 pts
Bataille avec les Gobelins	30 pts
Retrouver le cristal	50 pts

Chapitre 7

Une Histoire de Famille

Résumé du chapitre 6

Toujours à la recherche d'un morceau de cristal-plan, les Pjs sont allés près de la Loren, lieu qui leur avait été indiqué dans le temple souterrain du village des Cinq Monts. Après avoir pris contact avec les Elfes et avoir trouvé le temple de feu du clerc d'Illuminas, ils sont partis vers un repaire gobelin. Ils furent faits prisonniers. Mais une guerre civile y éclata. Laissant les gobelins des deux camps s'entre-tuer, les Pjs eurent vite fait de récupérer le cristal et de s'enfuir. Dans tous les cas, le dernier indice du clerc laisse supposer que le quatrième morceau de cristal-plan se trouve à Brionne.

Brionne

S'il y a un endroit où l'anarchie existe, c'est à Brionne. Bien sûr, officiellement, il y règne l'ordre et la loi, mais la réalité est toute autre. Dans cette cité portuaire qui ne contient pas moins de 11.000 habitants, il ne fait pas bon se promener la nuit et ceci, dans n'importe quel quartier de la ville. En effet, à Brionne, il n'y a pas de quartier adopté par les bourgeois, la petite noblesse ou même les artisans. Il n'y a que des bas-quartiers où vivent racailles et voleurs. On remarque bien des bâtisses assez grandes et belles mais, derrière les portes de ces monuments baroques, se trouve le quartier général d'un chef de gang.

À Brionne, tous les fonctionnaires sont corrompus. Les hauts fonctionnaires qui ont voulu instaurer l'ordre, ou ne pas rester dans ce système, ont mystérieusement disparu ou se sont enfuis après avoir reçu quelques avertissements.

Même si le gouverneur de Brionne trempe dans la magouille ce n'est pas lui qui dirige la ville. Appartenant au mystérieux Conseil des Sept, *Charles Dumarais* (le gouverneur) reçoit ses ordres du "président" de ce conseil : *Luc Bouvet*. Le Conseil des Sept s'occupe de divers domaines qui vont de la piraterie au recel en passant par les jeux, la prostitution, la drogue... Mais ce Conseil n'est pas la panacée et ne contrôle pas tout. Bien au contraire, il contrôle qu'un tiers des affaires criminelles, le reste est dirigé par de petites bandes qui ne sont pas réellement rivales.

Toutefois, récemment, un autre groupe d'importance s'est constitué : la secte d'Omencius, qui n'est autre qu'un groupe voué à Slaanesh. Cette secte s'occupe de prostitution et de drogue. Elle prend de plus en plus d'importance car ses prostituées ne sont pas chères et procurent plus de plaisir que les autres. Il en va de même pour ses drogues qui sont plus efficaces. De plus, le groupe est beaucoup mieux organisé que les autres : il ne souffre pas des tensions internes habituelles et ses adeptes sont tous fanatiques. Zacharias y a trouvé refuge...

Le Conseil des Sept a déclaré ouvertement la guerre à ce groupe émergent menaçant sa main mise, il veut en faire un exemple pour les petits gangs et se refaire une image. Mais ce nouveau concurrent ne s'organise pas comme les autres. En effet, il infiltre les groupes déjà existant, ce qui rend sa détection, et donc son élimination difficile.

Revenons à nos Houlons

Lorsqu'il y a 200 ans, le clerc *François Bailhache* se lança le défi de remettre de l'ordre dans la cité de Brionne, il ne savait pas à quoi il s'attaquait. Comme tous ceux qui l'avaient tenté avant lui, il échoua avant même d'avoir bâti son temple. Il y perdit sa conviction et sa vocation, tombant dans une déprime sombre et profonde. Il devint toxicomane et abandonna la voie d'Illuminas. Ce dernier, furieux, en fit un paria en le rendant sourd et muet. L'ex-clerc Bailhache, pour se venger de cette injuste punition, cacha son cristal dans une tombe anonyme. Après quelques années, pris de remords, il revint chercher le cristal mais ce dernier avait disparu ! Rempli de désespoir, il fit inscrire sur sa propre tombe le nom d'Anguille.

Lorsqu'il avait mis le cristal en terre, il avait été observé par deux pilleurs de tombes. Ils virent un objet briller dans la nuit, attendirent et allèrent le déterrer. Les deux compères se disputèrent pour savoir comment ils allèrent partager les gains de cet énorme diamant, l'un d'eux sortit un poignard... Le meurtrier alla voir plusieurs joailliers. Tous lui dire que ce n'était qu'un vulgaire cristal, mais le dernier lui en offrit 100 Co. Le joaillier avait bien sûr détecté la présence de magie. Il le revendra 600 Co à *Gaethan Dufour*. Le cristal devint une partie de l'héritage de ce dernier. C'est aujourd'hui un de ses arrière-arrière-arrière... petits-fils qui le possède : *Jacques Dufour*.

Rêves du porteur

Deux jours avant l'arrivée des Pjs à Brionne, le porteur du cristal commence à faire une série de rêves persistants. Il s'en souviendra après son réveil, contrairement aux autres rêves qui s'évanouiront aussitôt réveillé.

Lors de la première nuit, dans ses rêves, il verra une boule de lumière dans les rues d'une cité. Apparemment, les gens ne s'aperçoivent pas de sa présence, elle semble suivre un homme ivre titubant dans la rue. Il fait sombre, ce doit être le crépuscule. L'homme pénètre dans une ruelle puis, tout à coup, tombe à genou, les mains sur les oreilles, avec un rictus de souffrance. Il essaie de crier mais n'y arrive pas. La boule lumineuse disparaît progressivement. Le porteur se réveille.

La nuit suivante, le porteur voit un homme (un jet d'INT 20% pour deviner s'il s'agit du même homme que la nuit précédente) dans un cimetière. Il se dirige vers une tombe portant une croix, sans nom apparent. Il creuse avec ses mains et y dépose un objet brillant, le reste devient flou mais affectera le subconscient du Pj porteur. Le porteur évolue d'un niveau dans son alignement vers l'Ordre.

La nuit suivante (les Pjs viennent d'arriver à Brionne), le porteur rêve de deux hommes dans un cimetière (même angle de vue que le précédent, même cimetière). Les deux hommes déterrent quelque chose de brillant de la tombe sans nom. Ils commencent à se battre. L'un sort un poignard et tue l'autre, puis, le survivant quitte le cimetière.

La seconde nuit à Brionne, le porteur rêve du même homme (celui qui quittait le cimetière dans son rêve précédent). Il est dans un quartier au crépuscule ou à l'aube. Il pénètre dans une joaillerie : son enseigne porte une bague sertie d'une pierre noire la tête en bas. Le rêve prend fin.

Arrivée à Brionne

Il n'y a aucun contrôle d'entrée ou de sortie à Brionne. Les gardes municipaux peuvent cependant faire du zèle pour taquiner les Pjs ou d'autres personnes : une belle et fraîche paysanne se rendant à la ville toute seule par exemple.

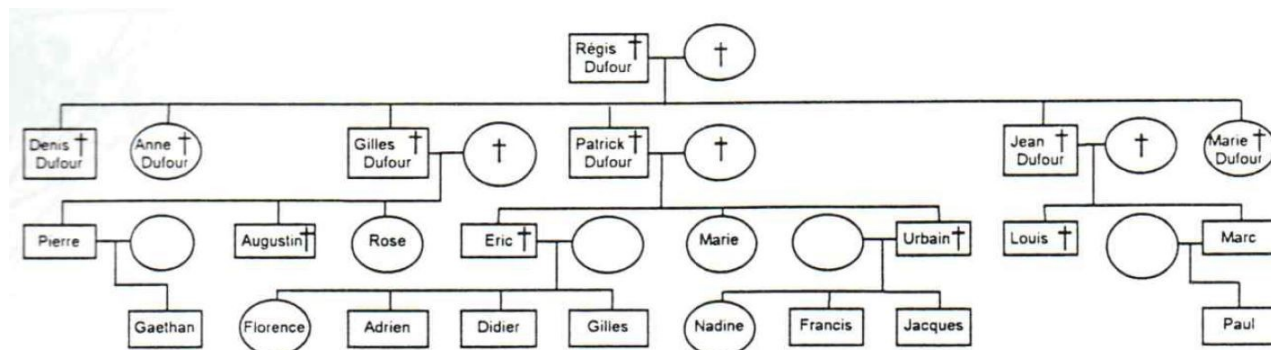
Trouver une auberge honnête relève de l'exploit. Si les Pjs manquent d'autorité, ils seront visités de nuit. Ils seront "testés" par des voyous qui essayeront de les provoquer. En aucun cas, les pièges de ces auberges ne devront être semblables à celles de Talabheim, sinon cela passerait pour du réchauffé. Cela peut-être une chambre piégée avec des trous dans les murs pour tirer à l'arbalète, une prison de luxe ou une soupe aux champignons hallucinogènes (ou un pâté forestier aux champignons du pays, pour changer).

Comme le porteur a rêvé de cimetière, il est probable que les Pjs s'y rendront. Ce sera peine perdue : ils trouveront une dizaine de tombes sans nom disséminées dans les trois cimetières de la cité (deux à l'extérieur et un à l'intérieur). Ce sont trois prêtres de Morr qui s'occupent de ces cimetières, aidés par une confrérie de Gardiens payés pour chasser les éventuels pilleurs de tombes. Le second jour, ils sauront que le cristal n'est pas enterré dans le cimetière mais qu'il en est reparti, ils essayeront peut-être de trouver un receleur ou un bijoutier (20 pts d'expérience à celui qui a cette idée). Ils feront chou blanc, car toutes ces scènes datent d'il y a 200 ans et ils n'ont pas encore l'indice précieux de l'enseigne.

Nù les Pjs commencent l'enquête

Après le dernier rêve, les Pjs orienteront leur recherches sur les joailliers. Ils pourront trouver leur objectif qu'après quelques essais infructueux, sauf s'ils se limitent aux joailleries dont l'enseigne montre une bague tête en bas... (il n'y en a qu'une). Ils rencontreront *Alain Letaneur*. Ce dernier n'est pas comme tous les Brionnais, puisqu'il est honnête et droit. Bien sûr, sa famille était autrefois dans la mafia mais c'est du passé. Il aidera de son mieux les Pjs, si ces derniers se montrent courtois et aimables. Il ne se souviendra pas immédiatement du cristal surtout si on lui parle d'un homme lui ayant apporté (alors que c'est à son arrière-grand-père que le cristal a été donné). Mais, si les Pjs restent polis et demandent si cela peut-être son père (mort depuis 5 ans), il dira avoir entendu cette histoire mais ne se rappellera pas où. Il demandera aux Pjs où ils sont logés en leur promettant que, si l'information lui revient après qu'ils soient partis, il les préviendra.

Ce souvenir resurgira de nuit. Il a eu connaissance de cet événement par le carnet intime de son arrière-grand-père qu'il a trouvé caché dans la maison lorsqu'il était gosse. Il ira donc voir les Pjs le lendemain matin vers midi, après avoir fermé son commerce. Letaneur indiquera aux Pjs le nom de *Gaethan Dufour*. Il dit en connaître un de nom, et surtout de réputation : ce serait le chef d'un réseau de voleurs de petite envergure. Alain n'est pas très au fait de la criminalité de Brionne car il s'en tient volontairement à l'écart. Il ne connaît donc strictement rien sur la secte, le Conseil des Sept ou tout autre organisation du crime. Malgré cela, il sait où les Pjs pourraient le trouver : à *la Taverne du Podestat Corrompu*. La seule piste qu'ont les Pjs se résume donc à ceci : le cristal a été donné par l'arrière-grand-père d'Alain Letaneur à l'arrière-grand-père de Gaethan Dufour.



Un peu de g  n  alogie

Comme vous pouvez le constater dans l'arbre ci-dessus, R  gis Dufour est l'arri  re-grand-p  re. Les petites croix indiquent les personnes mortes.

Rencontrer Gaethan Dufour

Comme l'a indiqu   Alain Letaneur, Gaethan se trouve souvent au *Podestat Corrompu* avec ses amis. On l'y trouvera    toutes les heures du jour et jusqu'   tr  s tard dans la nuit,    moins qu'ils ne soient, lui et ses amis, sur un "coup". Dans tous les cas, il ne sera pas difficile    trouver. Gaethan jouera les petits ca  ds avec la complicit   de ses amis. Si les Pjs entrent et demandent    le voir, un de ses amis dira "Que lui voulez-vous ? Oui   tes-vous ?"...

Apr  s une pr  sentation en bonne forme, les Pjs pourront discuter avec Gaethan. Ce dernier ne conna  t pas l'histoire du cristal et est en froid avec sa famille. Il ne pourra indiquer que l'adresse de son p  re, Pierre Dufour (rue Fran  ois Deniaud) et celle de sa tante, Rose Dufour (Avenue Groliet).

Rose Dufour

- Avenue Groliet -

Cette vieille fille (74 ans) n'a plus toute sa t  te, mais elle en conna  t un bout sur la famille. Elle pourra raconter des anecdotes pendant des heures sur ses parents et ses amis, sur les   v  nements, les frictions, les suicides (sa tante Anne, son fr  re Augustin et son cousin Eric)... Inspirez-vous de votre famille et agacez les joueurs mais c'est la seule    conna  tre le lieu de r  sidence de sa cousine Marie, seule descendante vivante de Patrick, son oncle. Cette derni  re a quitt   la ville et habite un hameau, ou plut  t, pr  s d'un hameau dont elle h  sitera sur le nom : quelque chose comme « Sainte Cl  mence de Bonne ville », au nord de Brionne (cf. Marie Dufour).

Pierre et Joseline Dufour

- rue Fran  ois Deniaud -

Ce sont les parents de Gaethan. Ils l'ont rejet  , bien que ce soit leur unique enfant, d  clarera la m  re   pleur  e. Le p  re prendra un masque de s  r  nit   et de sang-froid, il ne sait pas grand chose de la famille et, surtout, il n'a jamais entendu parler de ce cristal. Il pourra indiquer l'adresse de Rose, sa s  ur qui, d'apr  s lui, en conna  t plus sur la question. Mais elle n'a plus toute sa t  te, indiquera-t-il aux Pjs. S'ils reviennent plus tard, il se souviendra de l'adresse de la femme d'Eric (chemin du Colet). Pierre et Joseline sont d'honn  tes gens sans histoires : lui est un manouvrier, elle, s'occupe de m  nage.

Marie Dufour

- Sainte Cl  mence des Jonquilles -

Cette femme, encore belle pour ses 45 ans, habite pr  s du hameau Sainte Cl  mence des Jonquilles (et non de "Bonne Ville"). Il est situ      deux jours de marche au Nord de Brionne. Rose Dufour aura indiqu   la direction du hameau.

Marie est r  put  e pour ses connaissances en botanique : elle soigne aussi bien les hommes que les b  tes avec ses herbes. Elle saura reconstituer l'arbre g  n  alogique du c  t   de son p  re et donnera l'adresse de la femme d'Eric (chemin du Colet), celle de la femme d'Urbain (avenue du Caillou) et enfin celle de Marc (rue Gailleux), toutes    Brionne. Elle ne conna  t pas l'existence du cristal.

Annabelle Dufour

- chemin du Colet -

C'est la femme d'Eric. Elle femme vit grâce aux recettes de son hôtel de passe et pourra donner les adresses respectives de ses enfants, mais ne pourra pas donner de renseignements sur le cristal.

Les enfants d'Annabelle

Aucun d'eux ne connaît l'existence du cristal.

Isabelle (femme d'Urbain) et ses enfants

- avenue du Caillou -

Ils habitent tous une maison crasseuse et vivent de la générosité d'autrui (ils mendient), Ils ne savent rien du cristal.

Marc Dufour

- rue Gailleux -

C'est Marc (Tisserand) qui avait le cristal. Il l'a eu par son père Jean. Or, les Pjs arriveront pour découvrir le massacre de la famille de Marc. Femme et enfants ont été mis à nu et torturés sauvagement. Le cristal sera introuvable...

Une fouille rapide de la maison ne donnera rien. C'était des gens tout à fait normaux en apparence. Mais les Pjs auront une intuition dans la cave : « elle cache quelque chose ».

Une fouille plus poussée dans la cave, en démenageant caisses et bois de chauffage, permet de découvrir un passage secret. Il mène directement à la cave d'une auberge non loin.

Marc Dufour n'avait pas connaissance de ce souterrain, mais ça les Pjs ne se sauront probablement jamais.

Durant leur fouille, les Pjs seront « surpris » par la milice de la ville coùuandé par Sire *René de Nourtemeau*. Il les fera embarquer comme cambrioleurs et les emmènera à son QG où il essayera de leur faire avouer leur appartenance à la secte d'Omencius...

Le qui s'est passé

Notre ami Zacharias a encore devancé nos Pjs. Eh oui ! Découvrant les anciennes ruines du temple d'Illuminas près de la Loren, il appris qu'il devait rechercher le cristal à Brionne. Il savait pouvoir y trouver de l'aide et il partit immédiatement pour préparer l'arrivée des Pjs (il veut récupérer les cristaux qu'ils ont en leur possession bien évidemment). Il lui fallut plusieurs jours pour parvenir à prendre contact avec Omencius et lui révéler son plan. Avec l'aide de magie divinatoire, il localise le cristal, alors que les Pjs ne sont arrivés que depuis deux jours à Brionne.

Omencius et Zacharias envoient plusieurs membres de la secte dont deux démonettes récupérer le cristal (enveloppé dans du velours et mis dans un coffre). Alertés par les bruits et le rafus, les voisins préviennent la milice... qui surprend les Pjs dans la maison.

Le devenir des Pjs prisonniers

Chaque Pj sera interrogé par René de Nourtemeau. Il pense évidemment que les Pjs sont les tortionnaires de la famille Dufour et qu'ils appartiennent à la secte d'**Omencius** (la torture est une de leur signature). Il posera donc des questions en ce sens après la classique demande d'identification (nom, âge, profession, but de leur visite à Brionne, etc...) Normalement les Pjs devraient nier, seront-ils convaincants ? Au Mj de trancher.

Dans le cas où les Pjs ne seraient pas assez convainquant, ils passeront à la « question » (torture) dans un second temps (après que tous soient passés une fois). Il suffira qu'un des Pjs réussisse à convaincre De Nourtemeau pour que les autres ne soient pas interrogés de façon trop musclée.

Si les Pjs se disent ennemis de Slaanesh et le prouvent, ils se retrouveront devant le Conseil des Sept. Les Pjs seront emmenés par des souterrains jusqu'à une cage devant les Sept qui, cagoulés et masqués, les interrogeront à nouveau. René de Nourtemeau, ne sera pas cagoulé mais sera parmi les des Sept.

Si les Pjs sont une fois de plus convaincants, ils seront relâchés avec tout leur équipement.

L'enquête recommence

Au vu des indices qu'ils ont entre les mains, les Pjs peuvent aisément déduire que c'est la secte d'Omencius qui a tué Marc Dufour et que c'est une secte voué à Slaanesh. Il est fort probable à leurs yeux que la raison de ce meurtre est le vol du cristal ?

Ce sont les derniers descendants directs de Régis Dufour. Il est donc probable que c'était cette branche de la famille qui l'avait en sa possession, puisque personne d'autre n'en avait connaissance. On peut en déduire que le cristal est entre les mains de la secte qui a sûrement été contactée par Zacharias. Donc, Zacharias est à Brionne et il tentera sûrement de récupérer les autres cristaux afin de compléter la pyramide.

Zacharias va tendre un piège aux Pjs, pensant que ces derniers rechercheront probablement sa cache, et donc celle de la secte. Il a préparé le terrain et pour la énième fois, les Pjs tomberont dans le piège (enfin, peut-être).

Les Pjs vont sûrement essayer de se renseigner sur la secte d'Omencius. Laissez-les faire. Ils apprendront quels sont ses domaines de prédilection (prostitution, drogue, chantage). Mais, ils ne pourront pas trouver de renseignements sur d'éventuelles maisons de passe leur appartenant en propre, ni de fumoir. Cela vient tout simplement du mode de travail des sbires d'Omencius. Ils apprendront aussi que la secte semble mieux organisée que les autres bandes indépendantes (des Sept) et que ses membres ont la réputation d'être dangereux si on les bouscule.

Si les Pjs ont choisi ce mode d'investigation laissez-les questionner qui ils veulent. Ils iront sûrement voir des putes, des macs, des fumoirs, des tavernes louches (c'est-à-dire 95% des tavernes de Brionne) etc... Quand ils se seront montrés trop curieux pour passer inaperçus, des membres de la secte les intercepteront et leur feront comprendre qu'il faut cesser de poser des questions. Ils ne provoqueront pas la bagarre mais prendront les Pjs entre quatre yeux à l'heure du déjeuner dans leur auberge par exemple. Ils se laisseront suivre jusqu'à un hangar des docks (cf. suite plus loin).

Si les Pjs tentent d'infiltrer la bande en se faisant passer pour des adeptes de Slaanesh de passage, ils réussiront un peu trop facilement peut-être (cela devra leur mettre la puce à l'oreille). Ils seront conduits dans le même hangar près des docks pour leur « initiation » aux règles locales.

Le Hangar

L'accueil réservé aux Pjs différera suivant qu'ils ont suivi les membres de la secte en tant que pisteurs ou qu'invités.

S'ils ont été invités, on leur proposera de prendre de la drogue aux effets hallucinatoires et euphorisants. Ils seront vite fait prisonniers. Cela risque bien d'être leur dernière heure... du moins faites-le leur croire.

S'ils ont suivi les membres, ils voudront sûrement les espionner. Ils seront surpris et mis en joue par quelques arbalètes et pistolets.

Alors que tout semble foutue, qu'ils auront l'impression d'être fait comme des rats, piégés, faites intervenir le Gign des Sept.

Une troupe de choc à la solde du Conseil des Sept, avec René de Nourtemeau à leur tête, envahi le hangars et fait prisonnier les sectaires. Ils seront interrogés et ceux-ci révéleront l'emplacement de leur QG : un manoir. Les Pjs seront invités par les Sept dont René a participé à l'attaque du Manoir s'il le désire.

L'assaut de hôtel sera donné. On ne trouvera pas trace de Zacharias ni d'Omencius (non qu'ils se soient enfouis, mais ils sont occupé ailleurs), mais les Pjs pourront retrouver leur quatrième morceau de cristal. L'hôtel est constitué de trois étages et d'un sous-sol assez grand qui sert essentiellement de second temple lors des sacrifices.

Description du Manoir

Le Sous-sol

1 - cave à vin

C'est dans cette pièce que le propriétaire rangeait ses bonnes bouteilles. Nous sommes en effet dans le pays des vins.

2 - réserve de bois

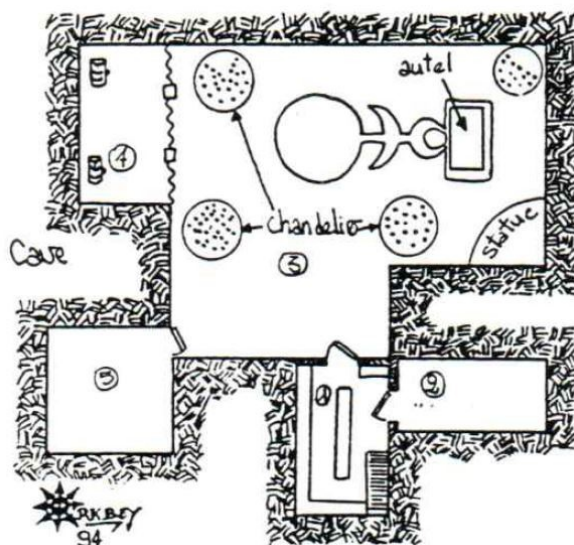
Rien de spécial à trouver.

3 - salle des sacrifices

Cette pièce, dont le sol est en terre battue, sert lors des sacrifices. Il y a un autel avec des canaux pour évacuer le sang vers une rigole qui communique avec un symbole de Slaanesh creusé dans le sol. Les sacrifices ont donc pour but de remplir le symbole de sang. Il y a aussi une statue de Slaanesh représentant un humanoïde androgyne avec un seul sein (le droit) et deux paires de cornes. La "femme" est assise sur un tronc. À chaque coin, quatre braseros supportant des centaines de bougies.

4 - pièce cachée

Cette pièce est séparée du temple par des tentures bleu pâle. On y trouve deux coffres : l'un contient des habits de prêtre de Slaanesh, l'autre, des instruments de culte (talisman, couteau de sacrifice, livres de prêtre, grimoire décrivant les cérémonies et la philosophie du culte de Slaanesh...).



5 – prison

C'est dans cette pièce froide et sombre qu'étaient emprisonnés les futurs sacrifiés à Slaanesh.

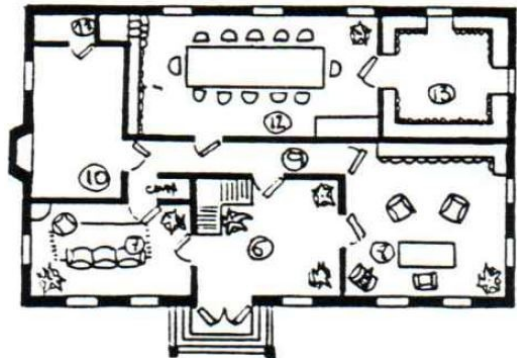
Rez-de-chaussée

6 - hall d'entrée

En pénétrant ici, on ne pourrait pas se douter que le reste de la maison est dédiée au culte hédoniste et sadomasochiste de Slaanesh. C'est un hall richement orné de dorures, il respire le luxe.

7 – salon

Ce salon très agréable est un lieu de réunion pour les adeptes de Slaanesh. On y discute philosophie, sciences, politique...



8 – bureau

Ce bureau n'est pas utilisé par Omencius,, il n'y a donc rien d'important. Une bibliothèque contient une version incomplète d'une encyclopédie, des livres de culte, de géographie.

9 – couloir

10 - cuisine

11 - cellier

12 - salle à manger

Rien qui sorte de l'ordinaire, la bibliothèque contient une cachette inconnue d'Omencius et des autres locataires de la maison. Dans celle-ci il y a tout de même des bijoux et d'autres objets de valeur ainsi qu'environ 1000 Co.

13 – bibliothèque

Très grande. On y trouve beaucoup de pièces de théâtre, de récits mythologiques, de livres de philosophie, d'histoire et de légendes ainsi que des livres de géographie. Rien d'intéressant pour les Pjs.

Étages supérieurs

14 - couloir

15 - Temple principal

C'est ici qu'Omencius a aménagé le temple principal où se déroulent les cérémonies orgiaques dédiées à Slaanesh. On ne trouve pas de statue mais un tapis cloué au mur représentant la déesse. Le sol est recouvert de tapis et d'une centaine de coussins tâchés de vin, de graisse, de nourriture et d'autres choses. On trouve à même le sol des fouets, des liens, des cagoules, des bracelets de cuir et tout un tas d'instrument utiles pour les pratiques rituelles liées au culte de Slaanesh.

16 – chambre

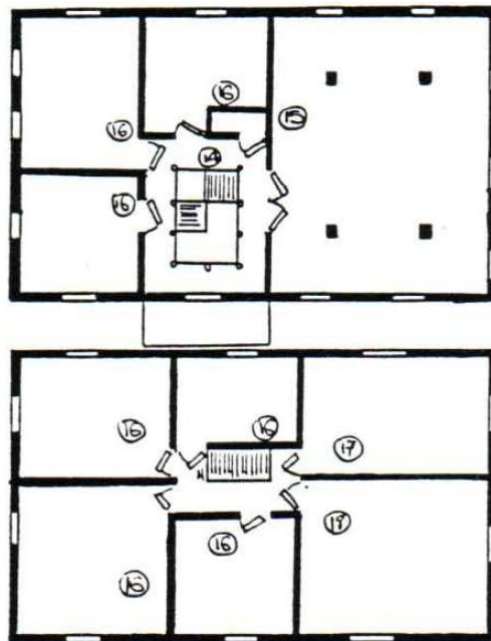
Rien de spécial pour les Pjs : des vêtements, des affaires de toilette, des instruments et « costumes » en cuir.

17 - chambre de Zacharias

On pourra y trouver le quatrième morceau de cristal, un grimoire décrivant les cérémonies du culte de Slaanesh identique à celui qui se trouve dans la cave, des robes de cérémonies et un carnet de notes décrivant la vie de Zacharias, ses pensées. On y voit la grande importance qu'il a accordée aux cristaux. Vous pouvez maintenant expliquer qui est Zacharias, son histoire, comment il a suivi les Pjs depuis leur première rencontre.

18 - chambre d'Omencius

Hormis les affaires classiques d'un prêtre de Slaanesh (livre de messe, robe de cérémonie...), on peut trouver la liste des différentes activités entreprises de la secte, le nom des membres actifs, sollicités ou encore utilisés par la secte, le début d'un livre philosophique (sur l'hédonisme et les bienfaits du Chaos).



Membre de la secte

Bien sûr, la maison n'est pas vide. Il y a beaucoup de membres (une vingtaine) qui seront présents lors de l'assaut donné par les hommes du Conseil des Sept et les Pjs. C'est à vous de les interpréter et de les placer, tout cela pour donner une ambiance maximum. Il peut y avoir un ou deux champions du Chaos cachés dans la cave ou les étages.

La suite de la Quête

Voilà c'est fait. Les quatre morceaux du cristal-plan sont réunis. Ils s'assembleront automatiquement si les bonnes faces sont mises en contact. On obtient alors une pyramide de cristal et un point de destin supplémentaire pour chaque Pj.

Il ne reste plus qu'à découvrir où aller pour lire le cristal plan. C'est Anifiel qui attendra les Pjs à leur auberge ou qui les croisera sur une route, afin de les conduire et de leur expliquer son rôle (cf. plus loin).

Points d'expérience

Interprétation des personnages	Jusqu'à 50 pts
Bien interpréter les rêves	10 pts
Retrouver les descendants du joaillier	10 pts
Retrouver Marc Dufour	10 pts
Retrouver le hangar	10 pts
Assaut de la maison-temple de Slaanesh	10 pts
Retrouver le cristal	1 point de destin
Détruire les objets du culte de Slaanesh	10 pts
Enquête bien menée, idées	Jusqu'à 50 pts
Résoudre les différentes rencontres	20 pts

Chapitre 8

Lumière

Résumé du chapitre 7

Depuis presque huit mois, nos Pjs ont commencé une quête à travers le vieux monde. Parcourant monts et vallées enneigés, ruines et temples-pyramides de la Loi, ils recherchaient les quatre morceaux d'une pyramide-cristal, un artefact d'Illuminas. Et voilà, depuis peu, ils les ont enfin en leur possession et les ont assemblés par magie pour donner la pyramide. Mais ils se retrouvent désemparés, ne sachant qu'en faire car aucune manifestation ne s'est produite lors de la reconstitution du cristal. C'est donc avec un arrière goût de déception que nos Pjs retournent vers leur auberge pour récupérer leurs affaires.

Anifiel

C'est leur mystérieux protecteur, l'Elfe de Talabheim, chevalier lumière d'Illuminas, qui les attendra à leur refuge. Enfin, il se présentera à eux. Il leur expliquera qu'il existe un Temple important d'Illuminas au sud-est d'Anguille et qu'ils doivent s'y rendre avec lui pour connaître leur Destin en tant qu'Élus d'Illuminas. Il pourra leur parler de la vie au temple, de son importance, de ses lois, mais il ne sait rien de plus qu'eux sur la quête.

Voyage vers Anguille

L'équipage passera par Bordeaux, évitera Moussillon, pour enfin arriver près d'une falaise d'une centaine de mètres de hauteur, située au fin fond de la forêt. Anifiel leur fera contourner cette dernière et ils arriveront enfin devant deux énormes portes de bronze figées dans un tunnel traversant visiblement la falaise. Il s'en approchera et logera un médaillon dans l'un des battants de la porte. Les Pjs pourront alors entendre un énorme mécanisme se déclencher. Les portes s'ouvriront lentement révélant un passage souterrain éclairé par des milliers de torches. Ces dernières ne sont pas enflammées, ce sont des sphères de cristal brillant qui fournissent la lumière.

Le Temple

Le tunnel fait à peu près 300 mètres de long, il débouche sur un cirque montagneux entouré d'une falaise abrupte de plus de cent mètres de haut. Au milieu de ce dernier s'étend une grande plaine dominée par l'immense temple-pyramide d'Illuminas, entouré par un petit village qui doit compter une centaine d'âmes. La majeure partie de la plaine est occupée par des champs où sont cultivés une grande variété de légumes et des céréales. Au loin, les Pjs peuvent entendre des bruits de basse-cour. Une véritable vie en autarcie s'est organisée dans ce refuge secret. L'équipage sera accueilli

par deux prêtres au crâne rasé. Ils portent une toge blanche marquée d'un triangle entouré d'un cercle, le tout rehaussé de toutes les couleurs du spectre de la lumière visible. Ils seront accompagnés d'une petite troupe de chevaliers en armure étincelante. Dans un silence monacal, ils conduiront les Pjs jusqu'au temple. Ils seront vite entourés des enfants du village, une vingtaine au total, assaillant les nouveaux arrivés de questions. Tout ce monde montera les marches du temple, les chevaliers et Anifiel resteront en bas. Deux prêtres se joindront aux premiers, et ils conduiront les Pjs auprès du grand prêtre qui se trouve alors dans la nef du temple.

Rencontre

Après avoir gravi les centaines de marches extérieures du temple, les Pjs sont introduits dans le Temple. Dans le hall d'entrée, ils peuvent admirer deux statues des autres dieux de l'Ordre du Vieux Monde : Arianka, figurée comme une magnifique jeune femme, habillée d'une simple robe, tenant dans une main un bouquet de fleurs et dans l'autre un glaive et Solkan, à l'allure beaucoup plus guerrière, revêtu d'une armure et brandissant à deux mains une grande épée large. Le sol de tout le temple est carrelé de dalles de toutes les couleurs. De gigantesques colonnes également colorées soutiennent le plafond de ce magnifique édifice. L'atmosphère est emplie des arômes d'encens qui y sont brûlés toute la journée. Une fois le hall dépassé, les Pjs, toujours accompagnés des prêtres, descendront les marches intérieures du temple. Ce n'est qu'à mi-chemin qu'ils pourront distinguer l'intérieur de la nef. Elle n'est éclairée que par quatre immenses vitraux, mais il y a une luminosité qui équivaut à la lumière d'un jour d'été sans nuage.

Les Pjs se sentiront minuscules devant le vitrail du fond (il leur fait face). Illuminas y est représenté comme étant un jeune homme extrêmement beau, au visage confiant, sérieux mais non austère. Il est habillé d'une toge blanche et d'une cotte de mailles dorée, il tient dans une main un glaive et dans l'autre une pyramide en cristal. Au centre de la nef sont dessinés sur le sol un triangle équilatéral dans un cercle, au milieu desquels médite le grand prêtre. Il semble être très âgé. Il est habillé d'une simple toge blanche et porte un médaillon en or serti d'un triangle de cristal. Peu après que les Pjs soient entrés dans la nef, il quittera sa méditation pour aller à leur rencontre.

« Bonjour, mes fils. Soyez les bienvenus dans la sainte église de la Lumière. J'espère que votre quête a été fructueuse en expérience car, là où vous devrez aller bientôt, cela vous sera grandement utile. Mais pour l'instant, occupons-nous de votre installation dans ce sanctuaire. Pouvez-vous me remettre la pyramide-plan, je dois procéder à quelques rituels. Nous nous reverrons au dîner de ce soir. »

Logement

Après avoir remis le cristal au grand prêtre, les Pjs seront raccompagnés et conduits à leurs cellules situées dans les murs d'enceinte du temple. Après avoir déposé leurs affaires, ils suivront les prêtres dans une grande salle contenant une demi-douzaine de baignoires en bois. Un grand feu brûle dans une cheminée avec, au-dessus des flammes, une grosse marmite fermée. Un tuyau en part et distribue de l'eau chaude dans toutes les baignoires. Savon, et autres accessoires de toilette attendent les Pjs. Ensuite, il sera temps de se rendre au dîner (sans armes, ni armures...). Durant ce dernier, les moines et les chevaliers leur poseront des questions sur le déroulement de leur quête. Qui ont-ils combattu ? Où ont-ils trouvé les différents morceaux, etc. Vers la fin du repas, le grand prêtre prendra la parole pour annoncer que *"la révélation se fera le lendemain matin"*. Si les Pjs demandent de quoi il s'agit, il leur sera répondu que le cristal révélera le plan qu'il cache en lui, grâce à une cérémonie

particulière. Les Pjs seront ensuite reconduits à leurs cellules, escortés par des chevaliers en armure. Avant de sombrer dans un profond sommeil, ils entendront un bruit de clef.

Initiation

Durant leur sommeil, les Pjs vont subir, en rêve, leur initiation, sous la forme d'une traversée d'un labyrinthe. L'épreuve du labyrinthe est très spéciale car elle s'effectue toujours en groupe. En temps normal, le grand prêtre attend des mois, voire des années, avant de pouvoir faire passer l'épreuve à ceux qui désirent devenir initiés car il faut au moins quatre personnes, et les adeptes d'Illuminas se font de plus en plus rares. Les Pjs ne seront pas informés de ce rite, ni de ce que l'on attend d'eux.

Épreuves

Les règles

Durant l'épreuve, doublez le nombre de blessures des Pjs.

Si durant l'épreuve de la traversée, un des Pjs vient à s'enfuir, à être lâche ou, pire, déloyal envers ses compagnons, il commencera immédiatement à se liquéfier. Sa chair commencera à fondre et se transformera peu à peu en gelée coulant le long de ses os. L'amas de gelée indescriptible glissera lentement (1m par round) vers la plus proche source de vie. Le squelette du malheureux restera inactif. Si la gelée touche une créature, elle absorbera son essence vitale, à raison d'une blessure par round que la gelée gagne immédiatement. Elle régénère une blessure par round tant qu'elle n'a pas été brûlée, même si elle est au-dessous de zéro. Elle possède le même nombre de blessures que celui dont elle est issue, plus celles absorbées. Quand la victime de la gelée arrive en-dessous de deux blessures, le Mj considérera que la gelée a enveloppé la moitié inférieure de celle-ci. À partir de ce moment, la victime est paralysée et est lentement vidée de son flux vital, au fur et à mesure que la gelée grossit. Le lâche, quant à lui, se réveille en sursaut dans son lit. Trois chevaliers en armure pénètrent dans sa cellule, une expression hostile sur le visage. Ils l'emmèneront de force dans une cage montée sur une charrette. Une fois l'épreuve terminée, tous les couards seront conduits en-dehors du cercle rocheux, pour être abandonnés loin dans le sud du pays.

Sur les plans, sont représentées des clefs associées à une lettre. La clef ainsi désignée n'ouvre que la grille elle-même associée à la même lettre.

En général, toutes les salles sont éclairées de torches.

Niveau 1

1 - Salle de réveil

C'est ici que tous les Pjs se réveilleront. Immédiatement, une odeur de putréfaction les assaille, manquant de les faire vomir. Ils ont tout leur matériel : armures, armes, etc. Il n'y a qu'une seule porte, dans cette petite pièce mal éclairée par une torche solitaire. Les Pjs remarqueront un message accroché au mur (sud) accompagné d'une clef (a). Le message est le suivant :

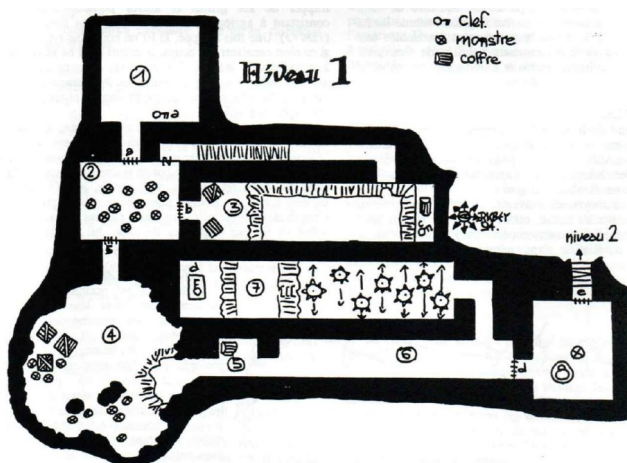
« Bienvenue dans l'épreuve d'Illuminas, Traversez sans crainte les combats qui vont suivre, avec courage et loyauté, et vous ferez bientôt partie des nôtres. Ne craignez pas la mort, seuls les lâches ou les couards ont à redouter quelque chose dans cette épreuve. »

La grille fermant la salle ne peut être ouverte que par la clef « a ».

2 - Salle des cadavres

Cette pièce offre un spectacle d'horreur, des dizaines de cadavres pourrissants jonchent le sol, à un tel point que les Pjs sont incapables de les dénombrer. Après avoir fait le tour de la pièce, ils se rendent compte que toutes les issues sont bloquées par de solides grilles verrouillées.

Une seule solution s'impose : fouiller les cadavres pour trouver une clef. C'est à ce moment-là que ceux-ci s'animent pour devenir des zombies. Inutile d'aller chercher leurs caractéristiques au fond du livre. Ils sont innombrables. Les Pjs n'ont pas le choix : ils doivent taillader dans le tas.



Les zombies attaquent avec leurs ongles devenus de véritables petites griffes causant un point de dommage automatique à chaque round, amorti automatiquement par l'endurance du Pj. Décrivez-leur les innombrables griffures que cela leur occasionne, le contact froid des chairs putréfiées, les yeux blancs, ou les orbites vides. Après un bon quart d'heure de boucherie, les Pjs n'auront plus que des tas de morceaux de chair écœurant à leurs pieds. Un jet de FM s'impose, sanctionné du gain d'un point de folie en cas d'échec.

Les Pjs trouveront une clef (b) dans un des tas de lambeaux de corps qui traînent.

3 - Salle de la fosse

La grille ne s'ouvre qu'avec la clef « b ».

Dans cette salle : une fosse de 4 m de profondeur et 7 m de largeur, deux grosses caisses de 1 m50 de côté, un coffre contenant trois doses d'herbes de soins à appliquer directement sur les plaies, faisant regagner trois blessures pour chacune, et une clef (c). Les tests de saut sont page 75 du manuel.

4 – Grotte

La grille ne s'ouvre qu'avec la clef « c ».

Cette grotte n'est visiblement occupée que par trois grosses caisses de 2 m de côté. Un promontoire est perché à sept mètres, c'est la seule sortie. Une fois tous les Pjs entrés, dix créatures humanoïdes, armées d'épées larges et protégées par des cottes de mailles, avancent dans leur direction. Leur visage n'est pas humain, ils sont visiblement déterminés et sûrs d'eux.

Profil des créatures inconnues

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	45	40	3	4	9	40	2	45	50	50	50	50	-

5 – Coffre

Ce coffre contient trois doses d'herbes de soins équivalentes à celles trouvées en 3.

6 - La fresque de la bataille

Sur le mur nord de ce couloir élargi, a été peinte une scène représentant une chimère (une tête de serpent, une de lion et une de bouc, donc deux cornes), combattant un guerrier à l'armure ouvragée. Son casque est orné de deux cornes de bouc. Il porte une fourrure de loup comme cape et combat avec une impressionnante hache à double lame. Derrière le guerrier est rassemblée une petite année de barbares, tous habillés de fourrures. Derrière la chimère, on voit une troupe de gobelins sauvages.

7 – Boules piquantes

Au fond de la salle, les Pjs peuvent apercevoir un autel. Devant lui : une fosse qu'il serait facile de franchir avec un peu d'élan. Le reste de la salle est parcourue par des boules hérissées de piquants.

Ces boules se balancent à travers toute la largeur de la pièce et sont soutenues par des barres d'acier. Le seul moyen de traverser la salle, sans mourir transpercé par les boules, est de ramper sur un des côtés et de prendre rapidement son élan pour sauter de l'autre côté. Un jet d'initiative sera nécessaire pour bien se coordonner avec le mouvement oscillatoire que décrivent les pendules.

8 - Spectre

Cette salle est habitée par un spectre au long bras osseux traînant par terre. Ses mains tiennent une faux, son visage est dissimulé dans l'ombre d'une capuche. En le voyant, chaque Pj ressent un froid glacial. Ce spectre a la faculté de disparaître pour réapparaître quasi-immédiatement où il le souhaite, le plus souvent derrière son adversaire. Il laissera toujours les Pjs frapper en premier.

Profil du Spectre

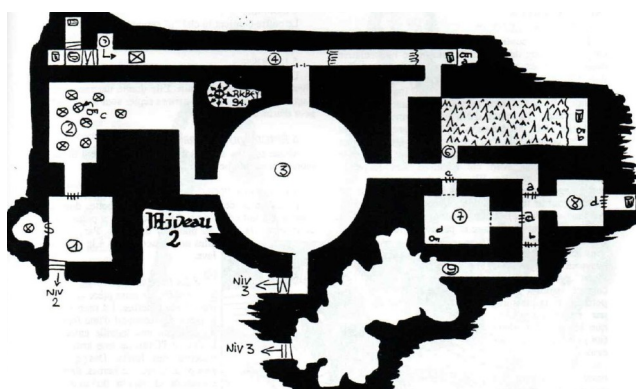
M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
-	70	-	8	5	20	80	1	50	100	100	100	100	-

Une fois le spectre défait, une clé tombera au sol à l'endroit où il était, la clef "e".

Niveau 2

1 - Surprise

Une fois le premier Pj entré dans la salle, une porte secrète s'ouvre sur une monstrueuse bestiole. Elle est vaguement humanoïde, avec la morphologie et la taille d'un gorille, duquel on aurait coupé la tête. Elle semble être faite d'une gelée noire et pâteuse. Sa peau est recouverte de pointes et de griffes, sans compter celles qui terminent ce qui semble être ses mains. Aucun trait de visage ne paraît. En un seul bond, elle est sur le premier Pj.



Profil des Moephaz

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
5	45	-	6	5	14	75	2	25	12	12	12	12	-

Son attaque consiste à se cramponner à son adversaire, sa peau a des propriétés adhésives. Elle se « colle » sur son adversaire et commence alors à le frapper de ses griffes et autres pointes. L'attaque consistant à agripper occasionne aussi des dommages (1D6+5).

Une fois agrippé, le Pj ne peut plus rien faire, si ce n'est encaisser des coups. À moins qu'il ne réussisse à prendre une dague... S'il y arrive, donnez-lui trois attaques automatiques par round.

Si la créature tue un des Pjs, elle s'en servira comme projectile, et tentera de s'occuper d'un autre.

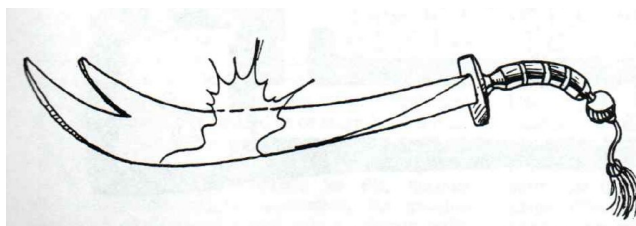
La grille est verrouillée. Sur le sol, un cadre composé de dix nombres (0 à 9), entoure un petit texte : "*Combien de cornes avez-vous vues dans les pièces que vous avez traversées ?*".

La bonne réponse est quatre.

Un cube de pierre repose près de la grille, il suffit de le déposer sur le bon nombre pour que la grille s'ouvre. A chaque essai infructueux, un éclair partant de la clef de voûte va frapper le porteur du cube, lui occasionnant cinq blessures.

2 - Hommes salamandres

Cette pièce est occupée par huit hommes salamandres, leurs peaux et leurs têtes sont comme celles de l'amphibien, mais ils ont une morphologie humaine. Ils sont protégés par d'étranges armures de cuir, leur offrant un point de protection même si les dommages que les Pjs leur infligent sont supérieurs à trois. Les hommes salamandres sont armés de sabres à lames larges avec deux pointes.



Sur un des cadavres, les Pjs trouveront la clé "c".

Profil des Hommes salamandres

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
5	45	-	4	6	12	60	2	45	30	30	30	40	-

3 – Carrefour

Cette grande pièce circulaire n'est qu'un carrefour.

4 – Couloir

Ce couloir est en très légère pente, et est constitué de dalles de marbre parfaitement polies.

A l'est : une fosse, franchissable uniquement par un champion d'athlétisme ; au-delà : un coffre qui contient six doses d'herbes de soins et la clé "a".

A l'ouest, un piège : une des dalles de marbre légèrement surélevée s'abaissera sous le poids du premier Pj qui posera le pied dessus, libérant du même coup l'énorme boule qui attendait au détour du couloir et abaissant une herse. La boule mettra un round avant de prendre le tournant, mais bloquera le couloir quasi-immédiatement. Le mouvement de cette boule sera très lent mais

inexorable, à moins que quelqu'un ne réussisse à la bloquer avec une cale. Si la boule entre dans la fosse, cela peut-être une solution pour la traverser.

5 – Coffres

Les coffres du fond du couloir contiennent, l'un, trois doses d'herbes de soins ; l'autre, ***un morceau du parchemin énigme*** présenté à la fin.

6 - Salle de piques

Le plancher de cette salle est garni de milliers de lames et de pointes comme la fameuse planche du fakir. Il est impossible d'accéder au coffre contenant la clé "b" sans se couper les pieds. La seule solution réside dans la paire de bottes spéciales du niveau 3.

7 - Salle a gaz

La salle contient la clef "d". Une fois qu'un des Pjs est entré et si personne ne bouche les sorties, des panneaux tombent, bouchant toute retraite vers l'extérieur. Une fumée verte inoffensive commence alors à remplir la pièce. Les panneaux sont en bois et crépis, ils ont chacun 10 points de structure, et une endurance de 3. Notez bien la réaction de vos joueurs.

8 - Amibes

Peu après que des Pjs aient pénétrer dans la salle, des amibes caméléons tombent sur leurs têtes depuis le plafond. Elles restent invisible grâce à leur capacité caméléon.

Elles suppurent des acides gastriques faisant 1 point de dégât automatiquement chaque round. Une des amibes contient une clef en or qui sert à ouvrir le coffre de cuivre derrière la grille. Les Pjs avec un casque ou un chapeau pourront se débarrasser facilement de leur amibe et aider leurs amis. Chaque amibe a quelques points de blessures.

Ce coffre en cuivre est protégé par une ancienne rune naine. Il est invulnérable. Si un des Pjs a des connaissances runiques, il pourra dire qu'elle dérive de la rune de protection mais rien de plus. Il ne pourra même pas l'utiliser plus tard, car il ne connaît ni son nom, ni le rituel de son invocation. Le coffre contient ***un des morceaux du parchemin énigme***.

9 - Salle de lave

Le sol de cette salle est constitué de plaques de lave refroidie. Elles flottent sur de la lave en fusion. Pour traverser la pièce, il faudra 1d4+3 rounds. La chaleur qui règne ici est telle que les Pjs perdent 1d4+4 points de blessure moins leur endurance par round, les herbes de soins ne guérissent pas ces blessures. Pour traverser la salle, ils devront sauter de plaque en plaque sans tomber. Sinon, c'est la mort. Des jets de dextérité et d'initiative seront nécessaires.

Cette salle est plutôt fait pour « jouer » avec la tension des joueurs. Au Mj de géré l'ambiance.

Niveau 3

1 - Couloir aux loups

Le couloir contient ***un morceau du parchemin énigme***. C'est le gribouillis au sud du 1.

Le long de ce couloir, une fosse non éclairée descend vers les profondeurs. Les Pjs, à moins d'un moyen surnaturel, n'en voient pas le fond. Soudain, alors qu'ils l'observent, des hurlements de loups

se font entendre. Ils sont fantomatiques et remontent la fosse par l'escalier. Ils n'ont d'évidence aucune substance matérielle, leur arrière-train a l'apparence de linges déchirés, comme s'ils n'étaient que des images projetées dans notre réalité et que la toile soutenant l'image de leur arrière-train avait été déchirée.

Les loups se précipiteront vers les Pjs pour les traverser. Les personnages traversés sentiront comme une vague de froid engourdir tout leur corps (moins 20% en initiative pendant une heure).

Cette expérience terrifiante leur coûtera un point de blessure et paralysera tous ceux qui ne réussiront pas un jet sous calme. Si tous les Pjs sont paralysés, les loups prendront leur corps et nos amis perdront trois blessures par round jusqu'à ce que la mort les libère (un point de folie pour ceux qui meurent dans ces conditions).

Les loups sont insensibles aux armes et aux sorts. La seule manière de les détruire est d'endommager l'objet qui leur sert de réceptacle en 5.

2 - Salle aux revenants

Dans cette salle repose à même le sol une étrange armure noire et vide dont le plastron représente un crâne ricanant. Dès qu'un Pj s'en approche, un fantôme sort des orbites vides du crâne. Il a des mains en forme de faux. Lorsque ses faux traversent le corps, il se produit le même phénomène que pour les loups.

Les Pjs peuvent détruire le spectre en endommageant l'armure. Pour cela, considérez que l'armure à vingt points de structure et une endurance de six. Une fois les points de structure arrivés à zéro, le spectre disparaît. Le coffre contient *un des morceaux du parchemin énigme*.

Profil du Spectre

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
2	45	-	-	-	-	50	2	-	-	-	-	-	-

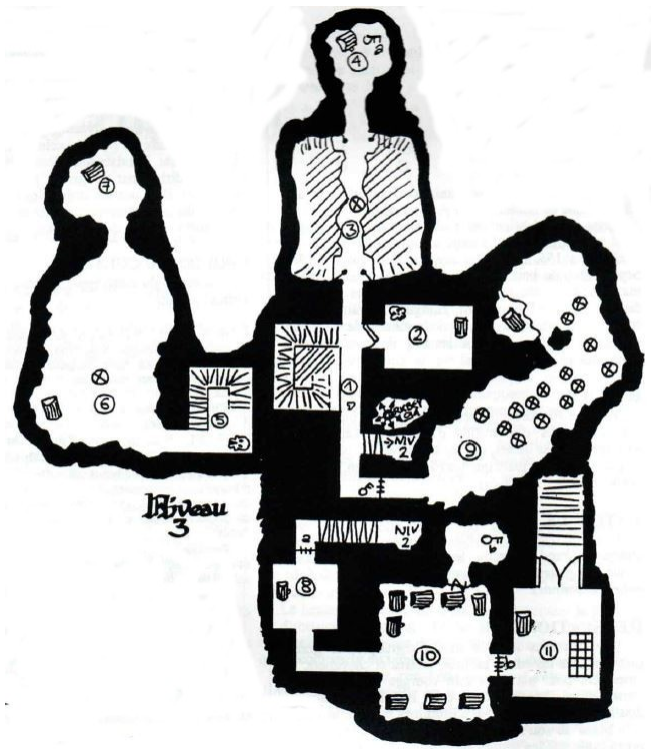
3 – Duel

Sur le pont qui traverse l'abîme un guerrier du Chaos barre le chemin aux Pjs. Les Pjs doivent être vigilant pour ne pas chuter, ils soustrairont donc 20 % à leur CC.

Le guerrier est armé d'un hachoir de boucher denté. Il porte un bouclier garni de pointes acérées, il s'en servira au combat comme d'une arme.

Profil du Guerrier de l'Abîme

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	50*	-	6	6	15	70	3**	45	45	45	45	45	-



*les 20% ont déjà été soustraits

** une attaque par bouclier, deux avec le hachoir (+2 aux dommages)

4 - Coffre

Le coffre contient la clef "a" servant pour le niveau 3 et trois doses d'herbes de soins.

5 - La fosse

Une armure, similaire à celle de la pièce 2 de ce niveau, repose dans un coin. Elle donne naissance aux loups déjà rencontrés. Les mêmes règles sont applicables pour détruire l'armure.

6 - Retour du spectre

Même spectre, même topo. Le coffre contient *un des morceaux du parchemin énigme*.

7 - Bottes de plomb

Le coffre de cette grotte contient des bottes dont la semelle est faite de plomb. Seules ces bottes permettent de traverser la salle au plancher de lames. Par contre, elles ne résisteront pas à la salle de lave.

8 - La horde

Le coffre de cette pièce contient trois doses d'herbes.

Le mur Est de la pièce est recouvert d'une fresque représentant une bataille entre les forces de l'Ordre et une armée de gobelins des forêts. Dès que le groupe aura pris les herbes, l'armée s'animera et sortira du mur. La horde disparaîtra dès qu'un des Pjs sera mort, ou que l'un d'eux s'enfuit, se transformant en un enfant du Chaos (cf. début).

9 - Ogres

Cette grotte est occupée par une quinzaine d'ogres armés de gourdins. Ils gardent un coffre contenant *un morceau du parchemin énigme* (caractéristiques des ogres page 226 du manuel).

10 – Mimiques

Cette pièce contient 8 coffres, ceux dessinés avec un bord noir sont en fait des mimiques (4 au Nord, 2 au Sud). Dès que les Pjs s'approchent, les mimiques se transforment pour leur bondir dessus. Elles gardent leurs formes de coffres, les couvercles s'ouvrent en deux pour devenir une bouche garnie de crocs, des jambes poussent sur le côté, se terminant par des pieds de poules. Pour savoir où les Pjs touchent, lancer un d100 (01-60 coffre, 3 pts d'armure ; 61-100 pattes, 1 pt d'armure)

Profil des Mimiques

M	Cc	Ct	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
5	45	-	4	3	8	30	1	20	20	05	05	20	-

11 - Énigme

La salle est fermée par deux lourdes portes en bronze, avec la rune d'invulnérabilité gravée sur chacun de ses battants. Le coffre contient *le sixième et dernier morceau du parchemin énigme*. Sur le sol est gravé le tableau suivant :

I	II	III	IV	V
VI	VII	VIII	IX	X
XI	XII	L	C	C

Les lettres sur le parchemin correspondent à une série logique de nombres. Cette suite s'obtient en multipliant un nombre par celui qui le précède. Le nombre qui est demandé est 12x13, soit 156. En chiffre romain, cela donne CLVI. Sept boules de bois à la base coupée attendent d'être maniées pour obtenir ce résultat. Chaque raté fait disparaître un Pj au hasard, comme s'il était mort au combat. La porte s'ouvre.

Lors de la montée de l'escalier, une douce lumière accueille les Pjs, ils se réveilleront alors dans leur chambre.

Retour

Tous les Pjs morts dignement au combat ou disparus sont désormais des initiés d'Illuminas. Les autres, autrement dit les lâches, ont été banis (cf. plus haut). L'épreuve est si réaliste que les Pjs pourront en retirer de l'expérience (cf. plus loin).

Entrevue

Une fois réveillés, les Pjs "ressuscités" sont conduits auprès du grand prêtre qui leur explique ce qui leur est arrivé. Ils peuvent maintenant choisir leur voie (cf. Annexe Le culte d'Illuminas).

Révélation

Une fois tous les Pjs initiés regroupés, le grand prêtre et tous les autres moines, prêtres et chevaliers, se réunissent pour acclamer leur courage et pour lire le Cristal-plan. Le grand prêtre monte un escalier dissimulé derrière la statue d'Illuminas et place le cristal à la place de son sosie de pierre. Deux miroirs seront positionnés sur les statues de Solkan et d'Arianka. Puis ce sera l'attente.

En milieu de matinée, un rayon de lumière naissant de la réflexion de la lumière sur les deux miroirs traverse le cristal. Une sphère de lumière apparaît au milieu de la pièce comme projeté depuis le cristal.

En son centre : la carte de la Norsca. Un effet zoom y montre une montagne. Tout cela est très rapide. Des moines ayant apporté des cartes notent fébrilement l'endroit.

L'apparition disparaît. Le grand prêtre annonce que la cachette de la sixième clef a été retrouvée : dès qu'on connaîtra les deux derniers lieux où résident les septième et huitième clef, on pourra enfin libérer Arianka de son tombeau de cristal. Un « Alléluia » général et une allégresse transportent tous les participants.

Les Pjs sont maintenant invités à commencer leur apprentissage en tant qu'initiés d'Illuminas.

Mais la campagne ne s'arrête pas là.

Points d'expériences

Bravoure lors des combats	30 Pts
par énigme résolue	20-10/échec
idées	0 à 30 Pts
interprétations	0 à 50 Pts
abattre le spectre de la mort	+10% en FM
devenir initié	100 Pts

Conclusion

Au cœur du Chaos

Note de 2022 : la fin de cette campagne repose sur une invasion complète du Chaos venu du Nord. Un Mj voulant une suite plus clémentine devra en changer la fin.

Tristes nouvelles du Vieux Monde

Au terme de leur initiation, les Pjs commencent un long entraînement qui va durer plus d'un mois.

Ils peuvent apprendre un maximum de trois compétences, mais en aucun cas des compétences comme Sixième sens, ou d'autres allant en contradiction avec leur nouvelle vie.

Pendant cette période, ils apprennent que l'Empire, leur patrie d'origine, est en proie à bien des problèmes. En effet, des hordes d'hommes-bêtes commencent à ravager les campagnes, détruisant les récoltes, tuant et pillant tout ce qui n'est pas détruit par les flammes. Les guerriers du Chaos se font de plus en plus nombreux, les prêtresses de Shallya ont remarqué que la fréquence des naissances d'enfants comportant des mutations est en grande augmentation. Peu avant la fin de leur entraînement, les Pjs apprennent que tout le grand nord (Kislev et Praag) a été envahi par les armées du Chaos. Mais, plus horrible, il semble que Marienbourg ait disparu. En effet, plus aucun navire ne retrouve le plus grand port du vieux monde, comme si la cité et son port avaient été ensevelis par le marais qui l'entourait. Les nouvelles de la Bretonnie sont loin d'être meilleures. Brionne serait en totale anarchie et aurait été détruite par un incendie, Parravon serait encerclée par une horde du Chaos, Moussilion ne serait plus qu'un repaire de morts-vivants.

Le grand prêtre a déjà envoyé ses espions à travers tout le Vieux Monde pour vérifier ces rumeurs, et c'est un mois après l'initiation des Pjs qu'il en a la confirmation. Pour lui, tout est clair, le Chaos gagne en force avec une rapidité telle qu'il ne peut s'agir que d'une seule chose : l'arrivée imminente d'une nouvelle vague du Chaos.

Avec cette triste constatation et avant peur de perdre à jamais la sixième clef, le Prêtre décide de partir. Il ordonne à tous les guerriers et prêtres de se préparer pour ce périlleux voyage. Deux navires les attendent à l'Anguille pour rejoindre la Norsca.

Voyage

Lors du voyage vers l'Anguille, les Pjs s'aperçoivent que l'anarchie a gagné le pays. Des files de réfugiés se suivent, des troupes de pillards saccagent les villages abandonnés, les Chevaliers-lumière sont envoyés pour les punir sans quartier.

Arrivée à l'Anguille, la troupe s'aperçoit que le port est quasiment vide, tous les navires ont été réquisitionnés pour déplacer la population. Non loin de là, la marine de guerre est en pleine bataille

contre les navires du Chaos. Un de ces navires a d'ailleurs fait route vers le port et fait débarquer ses monstres dans la cité alors que la troupe arrive dans le port. Celle-ci est composée de créatures dévouées à Nurgle, Démon de la peste, de skavens du clan pestilien, de nurglish, d'un démon majeur de Nurgle, de prêtres et de sorciers du Chaos répandent la peste, etc. Il s'ensuit une bataille rangée, la population se joint aux forces de la Lumière pour vaincre la horde du Chaos en moins d'une heure.

Une demi-journée plus tard, alors que les prêtres soignent les survivants, et que les templiers d'Ilurninas poursuivent à travers la ville quelques mutants, ou créatures du Chaos échappées de la bataille, les deux navires tant attendus arrivent enfin.

Ce sont deux mastodontes dignes de l'Arche de Noé, ils sont véritablement énormes. On y a dressées des catapultes, des tours (en bois) et des balistes. Ce sont de véritables châteaux-forts flottants.

Il faudra encore une demi-journée pour que tous les vivres et le matériel soient embarqués. Les Pjs et le reste de l'équipage dorment à la belle étoile ou dans les maisons abandonnées du port, le départ est prévu pour le lendemain matin. Les Pjs sont constamment protégés par une douzaine de templiers qui assureront leur protection lors des batailles, ou la nuit. Le lendemain matin, les deux navires quittent le port en direction du nord-est.

Au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront des terres de Norsca, les Pjs s'aperçoivent que l'écoulement du temps n'est pas tout à fait normal. Le troisième jour, une flotte du Chaos s'attaque aux deux navires. La bataille est rude, des navires adverses arrivent à s'arrimer aux mastodontes, les Pjs devront repousser à l'épée des créatures chaotiques. Mais, au vu de la puissance de guerre des navires de l'Ordre et de son équipage, la bataille sera presque gagnée d'avance.

Le cinquième jour, une tempête couvre tout l'horizon, et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, elle sera sur les navires. La tempête fait rage pendant deux heures, chacun croit sa dernière heure arrivée. Des créatures volantes déferlent sur les ponts des bateaux. Des spectres et des démons apparaissent. Les morts se relèvent. Tout semble perdu. C'est la déroute. Le navire sur lequel sont les Pjs est submergé mais tient le choc. C'est alors que des ducs du changement (démons majeurs de Tzeentch) apparaissent sur l'autre navire, le pilonnant sous des boules d'énergie crépitantes. En quelques minutes, le navire coule avec tout son équipage. Les démons s'envolent et s'apprêtent à gagner le navire où se trouve les Pjs et le grand prêtre, lorsque les rayons du soleil percent les nuages. Aussitôt, toutes les créatures du Chaos se trouvant sur le pont sont brûlées et finissent en un tas de cendres. Une sphère semble entourer le navire, le protégeant des éclairs que lui envoient les démons majeurs. Puis, tout l'équipage est plaqué au sol par une force inconnue pendant quelques secondes. Dès lors qu'ils seront en mesure de se relever, les Pjs s'aperçoivent que le navire flotte dans les airs, filant droit vers la Norsca, protégé par la sphère.

La vague du Chaos

Les récentes invasions des hordes chaotiques dans le Vieux Monde sont dues à une recrudescence du Chaos. Les hauts elfes ne se sont pas joints à la bataille sur le vieux continent car ils sont trop occupés à combattre les elfes noirs qui ont encerclé leur île magique. La vague du Chaos est un phénomène traumatisant pour l'esprit humain, qui ne peut concevoir une telle chose. En effet, elle annihile toutes les lois établies, la gravité, le temps, l'espace, la vie, la mort... Les éléments n'obéissent plus aux lois habituelles. Ses profonds changements sont d'autant plus forts que l'on se rapproche de l'épicentre.

De plus, certains prêtres du Chaos peuvent invoquer la puissance de cette vague en se sacrifiant, créant un portail libérant une énergie telle que des effets chaotiques catastrophiques sont produits.

C'est ce qui s'est passé à Marienbourg qui s'est enfoncée dans les marais. De plus, l'influence du Chaos est alors telle que les mages (nécromanciens et démonistes) et les prêtres voués au Chaos voient leurs puissances décuplées.

Les Pjs vont pénétrer dans ce qu'ils croient être la Norsca. Or, cette dernière a déjà disparu. Les terres du Chaos ne cessent de s'étendre. Le Mj devra préparer cette partie du voyage. La puissance d'Illuminas n'est pas absolue en ces terres, et sa sphère de protection ne durera pas éternellement. Il arrivera un moment où le navire devra atterrir. À vous de voir s'il s'agira d'un atterrissage en catastrophe ou en douceur.

Les Pjs seront toujours accompagnés du grand prêtre, de chevaliers, de moines et de porteurs. Dans la contrée des terres du Chaos, il n'y a aucune loi. Les Pjs pourront rencontrer des îles de terres flottantes habitées par des barbares de Norsca corrompus ou devenus fous, un havre de paix qui se transforme en un lieu de cauchemar au petit matin, peuplé de morts-vivants ou de démons. Pour vous aider à trouver l'inspiration, allez donc voir du côté du jeu de rôle Torg avec ses royaumes aux réalités obéissant aux lois imposées par leurs maîtres, de Ravenloft ou de [Warpland](#) en 2022.

La Montagne

Arrivés au terme de leur périple dans ces terres inhospitalières, les Pjs aperçoivent une montagne qui semble avoir été épargnée par la vague du Chaos. C'est bien sûr le lieu où est enfermée la clé d'Arianka. La relique protège l'endroit des influences du Chaos.

La quête touche à sa fin.

Les Pjs grimpent lentement la pente de la montagne, rejoignant une corniche précédant l'entrée du sanctuaire. Mais, sur cette dernière, les attend leur ennemi de toujours, Zacharias. Il a rejoint ses maîtres pour le combat final. Il est accompagné de deux démons majeurs de Slaanesh, les gardiens des Secrets, de démonettes, de guerriers, de prêtresses.

Les démons majeurs de Slaanesh mesurent près de quatre mètres de haut, ont une tête de taureau, quatre bras dont une paire se termine par de redoutables pinces. Leur peau est blanche, légèrement rosée.

Alors que chaque armée se met en place, Zacharias se met à hurler. Il commence à se déformer, il grandit, des bras supplémentaires commencent à pousser de chaque côté de son torse avec des pinces. Une queue cornée avec un dard grandit au bas de son dos. Cette transformation se fait en moins d'une minute sous les yeux apeurés des prêtres d'Illuminas. Zacharias est maintenant aussi grand que les autres Gardiens des Secrets.

La Bataille commence dans un déchaînement de cris, de sang et d'énergie magique. Les prêtres tiennent tête aux démonettes avec des épées bénies par l'Ordre, le grand prêtre aidé de chevaliers devance les Pjs et prend Zacharias à part. Les Pjs doivent combattre démonettes, guerriers, puis gardiens des secrets. Au cours de cette bataille, si un des Pjs tombe au-dessous de deux blessures et si, et seulement si, il est BON ou LOYAL (alignement Ordre), ce dernier devient berseck. Il hurle de rage et de douleur. Il croit que toutes les fibres de son être se déchirent. Il commence à grandir un peu comme Zacharias. En quelques secondes, il est devenu un géant de trois mètres de haut. Son équipement a grandi avec lui.

Rajoutez-lui 4 points de force et d'endurance. doublez ses blessures initiales, donnez-lui un bonus de 20% en CC contre les créatures de moins de deux mètres. Devenu berseck, le Pj ne pare plus et se lance à corps perdu dans la bataille. Une fois que tous les Pjs bons ou loyaux seront devenus des champions de l'Ordre, Zacharias se dirigera vers eux accompagné du dernier gardien des secrets. Le

reste du champ de bataille n'a plus d'importance. Des éclairs de haine s'échangent entre les champions et le prêtre de Slaanesh. Le combat final a lieu.

La paix retrouvée

Une fois le combat final achevé, les champions retrouvent leur tailles normales et resteront les seuls survivants de la bataille.

Ils se dirigent vers l'entrée de la grotte presque obstruée par des statues de créatures chaotiques ayant voulu pénétrer. Au fond, une vaste salle circulaire attend les Pjs depuis un demi-millénaire. La clé de cristal est là, déposée sur un piton de cristal. C'est un tube octogonal de quarante centimètres de long, en cristal, recouvert de runes. Dès qu'un des champions la prend, tous les Pjs sont illuminés d'un doux halo de lumière qui bientôt envahit toute la salle. Ils se retrouvent dans une pyramide-temple au milieu d'un paysage dévasté.

Points d'expérience

Interprétation	jusqu'à 50 Pts
Abattre Zacharias	1 pt de Destin
Devenir un Champion de l'Ordre	50 Pts
Autres, suivant les scènes du Mj	au gré de ce dernier

Épilogue

Pendant que les Pjs allait retrouver la sixième clef d'Arianka, le Monde a connu une nouvelle vague du Chaos d'une puissance sans précédent. Elle s'est étendue jusqu'aux limites de l'Arabie. La Bretonnie, l'Empire, l'Estalie, la Loren, etc. n'existent plus.

Un nouveau monde est à refaire, car les terres que connaissaient vos Pjs sont infestées de créatures du Chaos. Les dieux de l'Ordre ont pu ramener les Pjs plusieurs siècles après la vague. Ils retrouveront alors de nouveaux royaumes, mais essentiellement peuplés d'arabes et d'elfes. Ces derniers ont vu leur havre détruit, leurs connaissances ancestrales se sont perdues, ils ne sont plus la race fière d'avant. Les nains ont disparu (vraiment?), etc.

Ils peuvent se lancer dans une quête pour retrouver les deux dernières clefs et le tombeau d'Arianka. En effet, ils possèdent une clef, et en fouillant le temple pyramide où ils sont, ils trouveront les cinq autres. ■

Annexes

Annexes du Chapitre 1

1-1. Les petites annonces

Recherche valeureux guerriers expérimentés pour convoyer un chargement jusqu'à Aldorf 4 personnes, pas d'Halefing, de Nain ou d'Elfe, 1 Co et 5 Pistoles par jour.

Cherche garde du corps, lettre de recommandation exigée. Bien payé. Contacter Madame Kôniglich. Adresse auprès du tavernier.

Cherche répurgateur pour expédition punitive, très grosse récompense, gamin s'abstenir, contacter Grüber Temple d'Ulrich.

Engagez-vous dans la garde du Haut Comté du Stirland, gagnez honneur, fierté et fortune. Adressez-vous au château auprès du service de garde.

1-2. Courrier de Wilhem Friedgrick à Heinrich

Située dans la chambre de Heinrich (7)

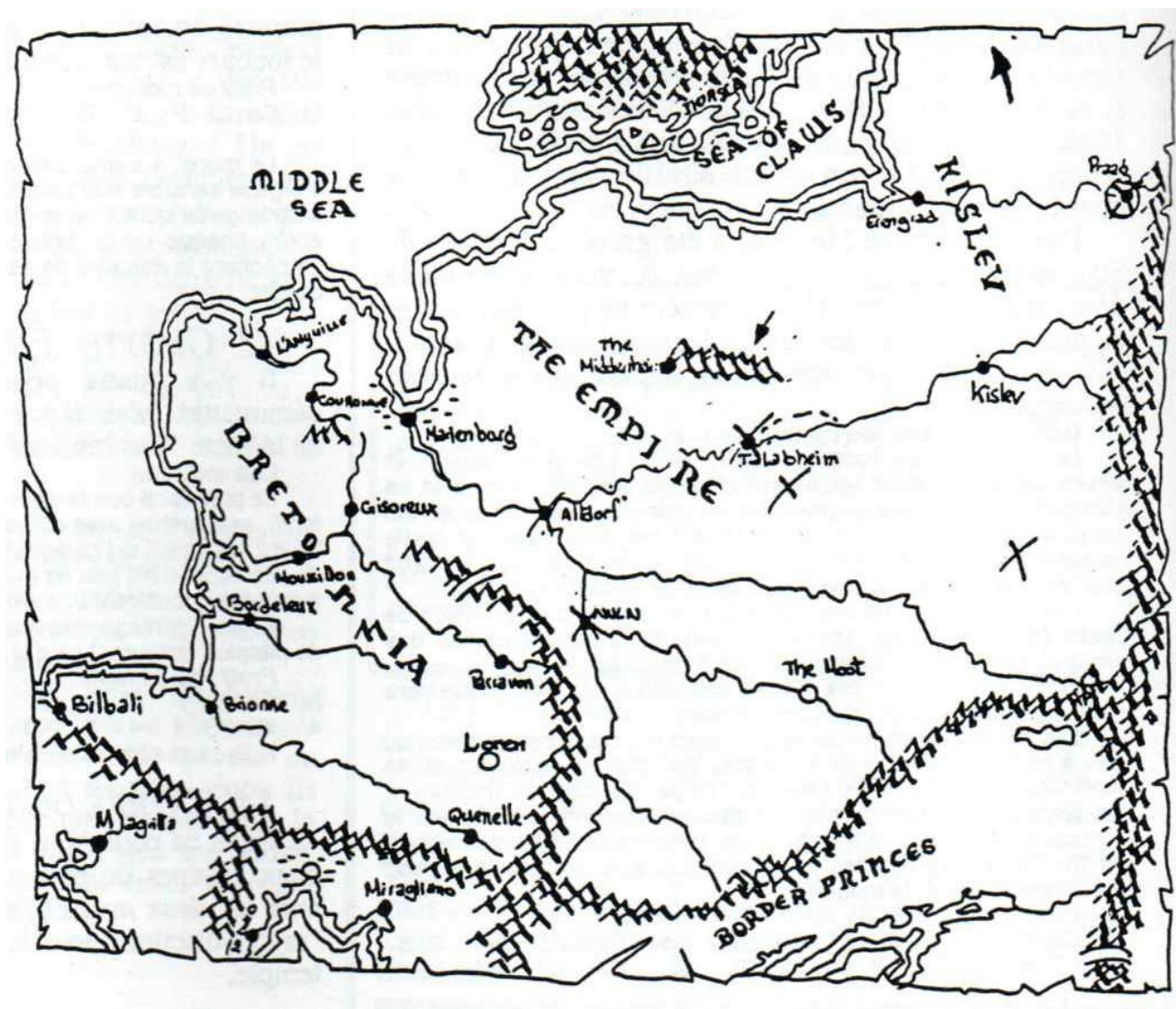
Heinrich,

Je te félicite pour ton idée de complot contre G. Quelle bonne idée de le faire remplacer par notre ami BK. Le pouvoir de S n'en sera que plus grand et la victoire plus facile.

Sinon, le lot que tu me proposes m'intéresse, alors je viendrai le chercher comme d'habitude. Arrange-toi pour savoir qui sera à la porte nord et soudoie-les. À vendredi.

Wilhem

1-3. La Carte du bureau de Zacharias



1-4. Note Cryptée dans le coffret de plomb

Une fois décrypté voici le texte de la note :

cristal trouve sur un aventurier ayant pénétré dans le temple proviendra d'un temple en ruine la suite de ses propos n'est que foutaise en relation avec un conte pour enfant anti chaotique brûlures aux mains non destructible même par magie sûrement un objet de l'ordre Ernst a un cristal identique après divination objet dangereux à détruire absolument faire appel au grand cornu ou rassembler les morceaux manquants et les emporter dans les terres du chaos Slaanesh veut que je les récupère je m'en occuperai après l'assassinat et la mise en place du nouveau Graf a Wurtbad

1-5. Lettre entre Zacharias et Ernst sur le Cristal

Zacharias,

J'ai trouvé il y a quelques années déjà, un objet semblable au cristal que tu m'as décrit. Il mesure douze pouces de haut et a les mêmes propriétés que celles que tu m'as décrites. Je pense comme toi qu'il s'agit d'un objet de l'Ordre, mais il n'y a pas moyen de le fracturer ou de la briser, même le feu d'une forge ne l'a pas altéré. J'essayerai de prendre contact avec l'un des enfants du Cornu pour avoir de la malepierre afin de corrompre l'objet.

Au vu de sa forme asymétrique, je pense qu'il doit exister au moins deux autres morceaux voire six destinés à former une pyramide. Qu'en penses-tu ?

Désolé pour la cérémonie du mois prochain, mais je serai à Nuln. Cela se fera sans moi.

A Slaanesh

Ernst

1-6. Lettres entre Zacharias et Ernst sur le complot

Les lettres ont encore des morceaux de sceaux. On peut reconstituer un sceau entier. Il figure une roue de chariot, de diligence ou de carrosse et une bourse d'argent. Il y a sur le pourtour l'indication « Courrier de Talabheim ».

Une adresse figure aussi : Gustaff Micholiv, Ruddenstrate 19, Wurtab.

Zacharias,

J'espère que cette missive te trouvera plein de contentements et de joie. J'espère que le complot contre le Graf de Wurtab avance comme prévu. Ici nous avons déjà quelques échos de sa maladie. Félicitations ! C'est vraiment habile de ta part.

Sinon, une réunion est prévue à la nouvelle lune à T. Je t'y invite de la part de ton homologue qui a envie de te rencontrer et de discuter du complot avec toi.

Si tu viens à T., viens le soir à l'Elfe Ventru, le tavernier est un ami rallié à notre cause. Il te logera et tu ne seras pas loin du lieu de rendez-vous.

Ernst

Zacharias,

C'est un plan très astucieux que tu m'as décrit. Félicitation ! Tu as toute notre admiration.

C'est d'accord pour ma part, je t'enverrai donc les 20,000 couronnes par les biais de BH.

À Slaanesh

Ernst

Zacharias,

Je souhaite que tu ailles bien. Suite aux événements dont tu as dû entendre parlé, j'ai passé quelques semaines chez un ami.

Ce dernier est médecin à Freidburg. Il a ressorti une vieille légende de vampire de la région et se cache dans la « ruine hantée » ancienne demeure du mort-vivant. Du coup personne ne s'en approche ! Il fait disparaître une jeune fille de temps en temps et invoque des nuées de chauve-souris dans les villages pour faire vivre les rumeurs. Astucieux non ?

En parallèle, cet apprenti nécromant projette de créer une femme parfaite à partir de morceaux de cadavre (de ses victimes). Il envisage même de la reproduire. Son projet est un peu fou... et lui aussi du reste. Mais, en tout cas c'est une bonne cachette en attendant que cela se calme.

Ernest

1-7. Lettres entre Zacharias et Heinrich sur le complot

Ô Grand Maître,

J'ai bien transmis le message à votre amie de T.

Il me demande en échange de vous donner le message suivant .

Vive Slaanesh. Gloire à notre cause.

Heinrich

Ô Grand Maître,

Comme vous me l'aviez ordonné, j'ai trouvé, non sans mal, un hypnotiseur assez vénal pour accepter le marché. Il demande 5000 Couronnes pour l'opération.

En attendant une prochaine cérémonie, que Slaanesh vous apporte tous les plaisirs que vous souhaitez.

Heinrich

1-8. Note dde BH pour le grand prêtre de Slaanesh

Ô Grand Prêtre de Slaanesh,

J'ai bien reçu les 20-000Co par le courrier. Je vous les remets donc.

Comptez les, je n'ai pas confiance en ce voleur de Heinrich même s'il a rallié notre cause.

Comme prévu j'ai pris ma part, il vous reste donc largement plus de 5-000 Co.

Je suis entièrement voué à notre cause.

BH

1-9. La lettre de recommandation du Graf

Annexes du Chapitre 2

2-1. Instructions de Ernst à Heiner

Voici la description des personnes que tu dois faire arrêter par la garde si possible :

[...] (suis une description de vos personnages)

Contacte Gunther pour la prison, si vous arrivez à les faire prisonnier, qu'il s'arrange pour les faire accuser de meurtre et qu'ils soient exécutés.

Si le piège à la prison ne fonctionne pas, il y a des chances qu'ils viennent t'emmerder. Capture-les, car dans ce cas, j'aimerais les interroger si possible.

Ils sont en possession d'un cristal, demande à Gunther de le récupérer et met le moi de côté.

À bientôt

EK

Annexes du Chapitre 3

Annexes du Chapitre 4

4-1. le parchemin du tombeau

Ce que je couche aujourd'hui sur ce parchemin est l'épisode de mon existence qui bouleversa ma destinée.

Cela faisait un an que j'étais entré en noviciat au temple d'Illuminas. Trois de mes compagnons et moi-même attendions avec impatience le moment où le grand prêtre se déciderait à nous dévoiler officiellement notre épreuve pour enfin devenir prêtre à notre tour. Ce fût, bien sûr, le jour saint d'Illuminas, lors de la consécration du précédent groupe que nous apprîmes la nature de l'épreuve de consécration. Nous allions traverser la Norsca et voir de nos propres yeux les Terres du Chaos.

La cérémonie terminée nous reçûmes nos ordres. Nous devions, le lendemain matin, gagner le port avec nos affaires et embarquer sur la « Lumière dorée ».

Impatient, je ne dormis pas de la nuit. Nous quittâmes le temple à l'aurore pour rejoindre le navire. En dehors de mon pèlerinage qui m'avait amener au temple, c'était mon premier grand voyage.

La Lumière dorée est un navire majestueux à fier allure, solide il me donnait l'impression d'une forteresse flottante. Les bastingages couverts de laiton brillaient sous le soleil naissant.

Ce fut un voyage long et périlleux. Au fur et à mesure que nous montions vers le nord, le froid se fit plus saisissant et plus pénétrant. Cotes déchiquetées, baleines, tempêtes, attaques de goélands mutants, villages portuaires où nous nous ravitaillons, ce fut pour moi un voyage initiatique alors que nous n'avions pas encore foulé la lisière des Terres du Chaos. Plusieurs fois lors des terribles tempêtes je cru ma dernière heure arriver. Nous perdîmes de nombreux hommes, car nous eurent l'honneur et le malheur de croiser un léviathan ! Dans un spectacle à la fois terrible et majestueux, nous creuvions de peur, nos entrailles se vidèrent sur le pont. Certains sautèrent à la mer dans le vain espoir d'échapper à la mort. Un des matelots devint fou. Voir cette créature gigantesque mi-baleine mi serpent flotter dans les airs, dansant lascivement au milieu des éclairs, accompagné du fracassement de la foudre assourdissante, du vent glacial et de la pluie donnait le frisson à tous. Heureusement, il n'en avait pas après nous ! Mais notre navire craqua, les planches se disloquèrent, les hommes furent projetés à la mer.

Je me réveillais allongé sur une couche. Quelques marins, plusieurs templiers de Solkan, mes camarades novices et le prêtre Jean, notre guide, s'en étaient sortis indemnes. Nous avons été recueilli par des indigènes du nord, des païens heureusement pacifiques et non cannibales. Malgré leurs avertissements nous partîmes vers le nord pour rejoindre la lisière des Terres du Chaos.

Nous progressions lentement à travers forêts de pins et collines désertiques. Nous avons croisé plusieurs fois des maraudeurs du Chaos, des mutants sauvages descendant vers le sud pour piller le vieux monde. Heureusement, ces bandes n'étaient pas de taille face aux pouvoirs du prêtre Jean et de nos templiers.

Notre équipage avançait coûte que coûte vers le nord. Les aurores boréales se faisaient de plus en plus présentes tout comme les phénomènes climatiques chaotiques. Nous approchions de notre but. Le ciel avait des couleurs fantastiques prenant en pleine journée, des couleurs rosées ou vert pomme. Parfois les nuages scintillaient. Et que dire de la faune, nous ne croisions plus d'animaux normaux. Tous étaient affublés de mutations, parfois gracieuse, parfois horrible.

Et puis, un soir, alors que nous venions de finir d'installer le campement au pied d'un pic, nous entendîmes un chant de chœur céleste ! Des voix angéliques se faisaient entendre depuis les cieux. Des trompettes divines sonnèrent et une étoile, une boule de flammes blanches comme la neige, s'écrasa sur le flan du pic dans le glacier qui en recouvrait la pente principale à quelques miles de nous.

Nous partîmes immédiatement en expédition vers le point d'impact accompagné par quelques templier, le prêtre Jean pris la tête du cortège. Nous trouvâmes facilement le trou béant foré dans le glacier par l'étoile divine. Nous pénétrâmes le boyau qui descendait profondément dans la montagne. Nous arrivâmes au cœur d'une grotte aux parois recouvertes de cristal d'un blanc laiteux.

La suite appartient à l'histoire et aux présents. Je ne veux en dire trop ici, par peur que ce texte tombe entre de mauvaise main.

Sachez, vous qui lisez ces lignes, qu'il existe en ce monde une prison, un sarcophage de cristal, qui retient Arianka la sœur de Solkan et d'Illuminas, la déesse de la discipline. C'est le Dieu du Changement, le Dieu corrompu Tzeentch qui emprisonna la Belle Dame Blanche dans un tombeau de cristal dont il dispersa les clés au 8 vents du Chaos ! Lui-même et ses sbires ne savent pas où se trouvent les clefs du tombeau d'Arianka !

Guidé par Illuminas lui-même, nous venions de trouver une des clefs de sa prison !

Nous avons prier. Prendre la clef dans notre condition alors que nous devons encore cheminer vers la Terre du Chaos nous parut trop dangereux. Le frère Jean, ancien joaillier et Maître des Lumières prit un morceau de cristal et le façonna en pyramide tétraédrique, il sépara la pyramide en 4 morceaux. Il y grava une carte lumineuse. Une fois les morceaux assemblés, reconstituant la pyramide, ils deviennent avec la bonne source de lumière, une carte, indiquant le lieu où trouver la clef.

Ainsi quand les autres clefs auront été retrouvées, et que l'emplacement du tombeau sera révélé, nous pourrons prendre toutes les clefs pour libérer Arianka.

Après notre épreuve, tous les novices devinrent prêtres et chacun s'installa dans son propre temple.

Nous avons tous gardé le contact, mais nous ne sommes pas immortels. Pour que le savoir ne se perde pas, j'ai fait graver sur ma tombe les indices qui vous permettront de retrouver le prochain morceau de la carte.

Partez en quête, qu'Illuminas vous guide et vous protège. Qu'Arianka vous bénisse. Que Solkan guide votre bras vendeur contre le Chaos et les ténèbres.

Annexes du Chapitre 8

Le Culte d'Illuminas

Le culte d'Illuminas est le culte le moins répandu chez les dieux de l'Ordre. Il n'existe qu'un seul temple dans le Vieux Monde. Néanmoins, c'est Illuminas qui dirige la Trinité de l'Ordre, cela en fait donc un dieu très important. Il existe une hiérarchie très stricte dans le culte, dirigé par le grand prêtre (les Pjs l'ont rencontré). Il a sous ses ordres les chevaliers-lumière, les templiers d'Illuminas, et les trois dirigeants des trois ordres existant dans le culte.

Ordres du culte

Les clercs du culte appartiennent à l'un des quatre ordres suivants :

L'ordre des chevaliers-lumière

Ce sont les templiers d'Illuminas. Ils sont dotés dès la fin de leur initiation d'une épée magique causant le double des dommages normaux contre les créatures corrompues par le Chaos.

Chevalier lumière

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Cd	Dex	Int	Cl	FM	Soc
+40	+30	+2	+2	+10	+30	+2	+30	+30	+20	+30	+40	+10	-

Compétences : Alphabétisation, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Langage secret Jargon des batailles, Pictographie templier, Spécialisation lance de cavalerie, Armes articulées, Armes à deux mains, Sentir le Chaos.

Dotations : Armure de plate complète, bouclier, hache de cavalerie ou fléau d'arme, lances de cavalerie, cheval de guerre sellé et harnaché, symbole religieux, 3d6 couronnes d'or.

Débouchés : Capitaine mercenaire, chevalier errant, initié d'Illuminas dans un autre ordre, répurateur.

Nouvelle compétence

Sentir le Chaos. Les personnes ayant cette compétence ont la faculté de savoir si un objet, un lieu ou une personne est ou a été voué au Chaos. Le personnage sent aussi une forte concentration de créatures du Chaos, si elle est située à moins de 10m par niveau du clerc, ou par 100 Pts d'expériences dépensés dans la compétence pour les chevaliers-lumières. Un démon majeur peut être senti à une distance double (20, 40, etc).

Ordre des enlumineurs

Cet Ordre s'occupe de la bibliothèque du temple. Il renferme aussi tous les espions d'Illuminas, soit une vingtaine à travers le Vieux Monde

Compétences : Histoire, Conn. des runes, Sentir le Chaos, Conn. des démons, Conn. des parchemins, Fabrication de parchemins, Merise des runes, Législation, Théologie.

Ordre blanc

Cet ordre représente l'inquisition d'Illuminas, Il est composé essentiellement d'anciens répurateurs, ou de chevaliers-lumière reconvertis.

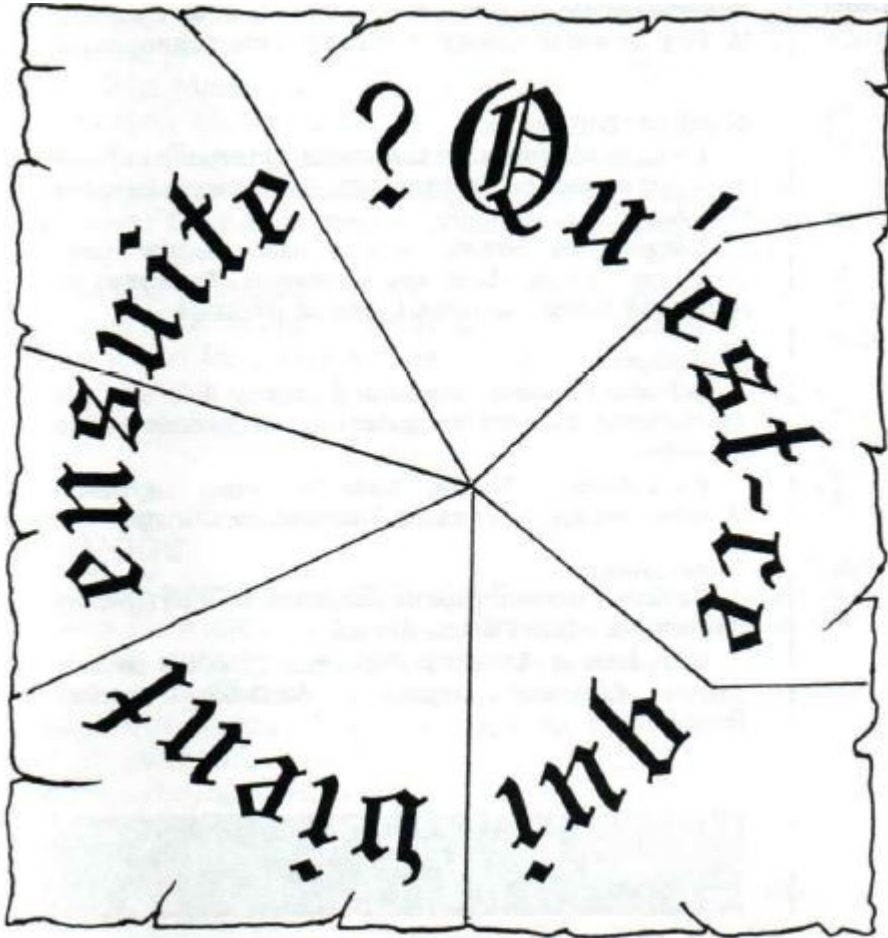
Compétences Torture, Sentir le Chaos, Législation, Conduite d'attelage, Sixième sens, Traumatologie, Chirurgie.

Ordre d'argent

Ce dernier ordre s'occupe de l'administration et de renvoi de missionnaires à travers le Vieux Monde.

Compétences : Législation, Éloquence, Conn. des démons, Langues étrangères, Linguistique, Méditation, Narration, Théologie.

Le puzzle



0
 II
 VI
 XII
 XX
 XXX
 XLII
 LVI
 LXXII
 XC
 CX
 CXXXII