

CAMPAGNE DE L'ORDRE NOIR

*Une campagne pour Warhammer le jeu de rôle, seconde édition
Version 1.02 (juin 2008)*

NOTE DE L'AUTEUR

Cette campagne est le fruit de longues années de travail. Au départ je l'ai rédigée pour Warhammer 1^{ère} édition. Avec rigueur et soin, je l'ai ensuite entièrement adaptée aux règles et au background de Warhammer 2nde édition. J'ai arrêté, repris, rectifié et effacé son écriture maintes et maintes fois ; si bien que je ne pensais pas qu'un jour elle aboutisse à un format PDF !

Elle vous est désormais disponible gratuitement. Je recevrai tout commentaire et proposition d'illustration de votre part avec grand plaisir.

Je tiens à remercier particulièrement les participants des forums de la Gazette de Nuln et du site de Malpy pour leur soutien et leur précieuse aide. Grâce à vous, j'ai pu avoir accès à une source intarissable d'informations, de réflexions et de corrections. Un grand merci à 600xp pour son logiciel de création de personnage assistée, qui m'a fait gagner du temps.

La Gazette de Nuln :

<http://warhammer2.tharaud.net>

Le site de Malpy :

<http://malpy.free.fr/>

Et bien sûr, n'oubliez pas d'aller faire un petit tour sur mon site !

<http://groule.wordpress.com>

Bonne lecture à tous et à toutes !

Benoît Mialet (groule@hotmail.com)

COPYRIGHT

Warhammer est une marque déposée par Games Workshop et son univers lui appartient. Certaines illustrations contenues dans ce document ont été réalisées par l'auteur. Les droits de toutes les autres illustrations sont la propriété exclusive de leurs auteurs. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de la société Green Ronin publishing. © Copyright Games Workshop Limited 2000 – 2004. Tous droits réservés © Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industrie et leurs logos respectifs, WJDR, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2004, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Les termes suivants sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Armageddon, Blood Bowl, Citadel, le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Epic, Games Workshop, le logo Games Workshop, Genestealer, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Warhammer et Warmaster. Les termes suivants sont des marques de Games Workshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Attila, Avatar, Azazel, attlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Cadian, Catachan, Chapter Approved (service mark - sm - propriété de Games Workshop, Ltd.), Codex, Culexus, Dechala, Digganob, Dungeonquest, Egrimm van Horstmann, Eversor, Falcon, Flagellant, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Gretchin, Grot, Immolator, Inferno, Journal, Khorne, Leman Russ, Man O' War, Marauder, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Ork, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Rat Ogre, Ravenwing, Scyla, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Squat, Squig, Sybarite, Tallarn, Terminator, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Warhound, White Dwarf, le logo White Dwarf, World Eaters et Zoanthrope.

Au panthéon des dieux sombres, Nurgle jubile en préparant son retour sur les terres des hommes. L'affaiblissement du monde civilisé par la maladie traduira son influence grandissante et le chancre d'où se propagera la contagion naîtra dans les déserts arides d'Arabie. Ainsi l'a-t-il choisi. A l'aube du XXIV^e siècle, une légion comptant plusieurs milliers d'adeptes bâtit son empire de souffrance et de pillages des terres d'Arabie en la gloire du Seigneur des pestes. Face à cette prospérité malfaisante, loin du regard des grandes cités souveraines, des seigneurs et de leur entourage, seul un esprit illuminé, un guide, oserait défier une telle menace, au-delà de la distance. Celui-ci vint au monde près de la grande Talabec, avec pour destinée de lever les siens contre Nurgle. Et ce choix fut celui de Solkan, le dieu de la vengeance. Une grande et puissante armée bravant son nom naquit dans le silence, mais la mystérieuse issue de sa croisade demeure au fond d'un gouffre...

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	I
SUR LES TRACES DU GUIDE	21
AU PILLAGE !.....	37
LE TOMBEAU DE BERTHOLD LE SAGE	47
L'ORBE DES KRIEGLITZ	59
POUR UN NOM	71
A LA RECHERCHE DE DORIAN	79
LE TOMBEAU DE GAVAR LE LION	106
LA VÉRITÉ AU FOND DU GOUFFRE.....	119
PERSONNAGES PRÉTIRÉS.....	151
DOCUMENTS	151
AIDE DE JEU : QUE JUSTICE SOIT FAITE !.....	162
AIDE DE JEU : LES COMBATS À GRANDE ÉCHELLE	163

INTRODUCTION

Bienvenue dans *la Campagne de l'Ordre Noir*, une longue et périlleuse aventure pour Warhammer seconde édition. Elle convient aussi bien à des joueurs peu expérimentés qu'aux habitués du genre. Elle peut être jouée avec au moins 3 personnages ayant déjà vécu quelques scénarios, au cours de leur première ou seconde carrière. La présence d'un personnage familier aux tunnels souterrains peut être utile. Celle d'au moins deux combattants sera indispensable.

Au cours de cette aventure, les joueurs devront suivre les pas d'un ancien ordre de chevaliers disparus dans l'oubli, mais ayant laissé derrière eux assez d'indices pour retracer leur histoire. Les PJ devront d'abord travailler pour une guilde frauduleuse leur demandant de visiter un site hanté par une malédiction et de ramener toute trouvaille intéressante. Mais d'autres lieux similaires appartenant jadis à cet ordre de chevaliers, des cryptes, se cachent quelque part dans l'Empire. Les explorer une à une va peu à peu susciter de l'intérêt pour les aventuriers. Ils s'apercevront que la cause de cette disparition menace à nouveau le monde. Un mal très puissant veille toujours et n'attend que la venue des PJ pour ressurgir et menacer l'équilibre de l'Empire !

CONTENU DE CE LIVRE

La campagne de l'Ordre Noir comprend les éléments suivants :

- La campagne dans son intégralité avec ses 8 scénarios se succédant.
- 4 personnages prêts à jouer et leur description complète.
- Deux aides de jeu : l'une permet de traiter les problèmes judiciaires des PJ dans l'Empire, la seconde vous aidera à gérer simplement les batailles impliquant beaucoup de personnages.

Après avoir pris connaissance du chapitre d'introduction de la campagne, les 8 scénarios peuvent être lus progressivement. Il n'est pas nécessaire de lire la campagne en entier avant de commencer à jouer.



LE CONTEXTE GENERAL

Le fait est que la guilde des marchands d'Altdorf est tombée par hasard, suite à quelques transactions rapides d'ouvrages, sur des textes anciens. Un livre manuscrit datant de plusieurs siècles traite du parcours d'un ordre de chevaliers indépendant désormais disparu. Il visait à piller les régions corrompues par le Chaos au sein même de l'Empire, en particulier dans la Grande Forêt du Talabecland. Tous les détails propres à ce culte vous seront donnés dans les chapitres « Indications sur l'Ordre Noir » et « Histoires et mémoires de l'Ordre Noir ». Deux axes principaux forment les objectifs de cette campagne :

La mort est éternelle

L'Ordre Noir n'est pas tout à fait mort. Il faut savoir que Heinrich, le créateur de l'Ordre détenait un anneau qui lui procurait la vie éternelle. Son visage et son corps ne subissaient plus l'usure du temps. On le surnommait « le Guide » et il était réputé comme immortel auprès des siens. Cet objet a sournoisement prolongé son pouvoir dans la mort. De ce fait, Heinrich veille depuis son trépas en Arabie sous la forme d'un puissant mort-vivant. Son influence circule dans les esprits des membres de l'ordre et les retient dans ses limbes, entre la vie et la mort. Quiconque osera pénétrer un de leurs tombeaux et souiller l'honneur de ces braves réveillera leur esprit courroucé par le Chaos. Personne n'a voulu jeter pareil sort sur ces générations de chevaliers, pas même le Guide, qui ignorait ce pouvoir à double tranchant. Désormais, un seul acte pourra exorciser cette « malédiction » : retirer cette bague des mains du Guide.

Nurgle vous appelle

Les raisons du déclin de l'Ordre vous seront expliquées par la suite. En disparaissant, ces chevaliers n'ont que partiellement accompli leur ultime quête. Elle visait à détruire une grande armée du Chaos au sud des Terres Arides ; et en particulier la « Rongeuse », ou « Masse d'arme de Nurgle », une arme démon au pouvoir dévastateur. Or c'est bien là qu'ils ont échoué : l'armée fut détruite, mais pas la Rongeuse.

Depuis, elle sommeille dans les profondeurs d'un donjon. Le fluide chaotique qui bat en elle est si dense qu'il lui donne vie. Ainsi elle songe à la revanche de Nurgle. Parfois, elle peut même influencer les esprits de ce monde, et même les faire venir jusqu'à elle. C'est ce qui va arriver à plusieurs personnages, joueurs et non joueurs, dans cette aventure. Tout ceux qui convoiteront les tombeaux de l'Ordre Noir deviendront les victimes de la Rongeuse, répondant inconsciemment à son appel. En tant que MJ vous devrez garder cette idée en tête : c'est le pouvoir de la masse d'arme qui force le destin à faire intervenir les personnages joueurs et non joueurs dans l'aventure. Alors qu'ils penseront que le destin les a mené vers elle, ils s'apercevront peu à peu qu'il n'en est rien.

Dans tous les cas, les aventuriers auront par nécessité la lourde et périlleuse tâche de finir le travail entamé par les chevaliers de l'Ordre Noir : détruire une bonne fois pour toute la Masse de Grand Père Nurgle !

DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

De manière générale, le principe de la campagne consiste à suivre la trace de l'Ordre Noir en visitant ses tombeaux. Les joueurs sont assez libres dans leur démarche mais ils prendront certainement une des deux voies suivantes. La première consiste à suivre la trace des tombeaux dans l'unique but de découvrir des trésors fabuleux. La seconde, pour des personnages bienfaiteurs ou animés par un esprit justicier, consiste à suivre les paroles de l'érudit Ralf Töpfindler, c'est-à-dire chercher à comprendre ce qui se cache derrière les parchemins et éradiquer la malédiction de l'Ordre (voir plus loin). Quelle que soit leur approche du jeu, les joueurs connaîtront un dénouement identique.

Comme décrit précédemment, les deux axes majeurs formant la trame de la campagne sont deux choses bien différentes. Le premier est celui qui vient d'être énoncé. Le deuxième, qui sera dévoilé peu à peu, est la menace du dieu Nurgle, qui pèse sur le monde. Il n'est pas nécessaire de la considérer avant le dernier scénario, où les joueurs réaliseront toute son ampleur.

Les chapitres

SUR LES TRACES DU GUIDE

Les services des PJ sont loués par la guilde de Marchands d'Altdorf pour explorer un tombeau encore jamais découvert dans le Middenland. Il proviendrait d'un ordre secret de chevaliers disparu dans le silence. Après une grave trahison de la part de leur employeur, ils vont entrer en concurrence avec la guilde et comprendront bien vite qu'il y a d'autres tombeaux comme celui-ci cachés dans l'Empire.

AU PILLAGE !

Deux mini aventures facultatives dans lesquelles les joueurs pourront visiter deux tombeaux de l'Ordre Noir cachés loin des cités souveraines.

LE TOMBEAU DE BERTHOLD LE SAGE

La découverte de ce tombeau va marquer un tournant de la campagne. Son exploration va entraîner une catastrophe à la surface et les PJ vont être mêlés à cette tragédie. De par leurs actes héroïques, ils feront la connaissance de l'Electrice de Talabheim, la comtesse Elise Krieglitz-Untern en personne.

L'ORBE DES KRIEGLITZ

La comtesse Elise Krieglitz-Untern chargera les PJ de retrouver un orbe de cristal qui lui est très précieux. Tout porte à croire qu'il se trouve dans le tombeau de Gregor le Pèlerin, plus grand encore que les autres.

POUR UN NOM

Dans ce scénario intermédiaire, les joueurs, à court d'indices pour pouvoir poursuivre leurs recherches, devront amèrement accepter un dernier travail pour la guilde des Marchands en échange d'un précieux renseignement. Ceci aura pour but d'enterrer la hache de guerre.

A LA RECHERCHE DE DORIAN

Dorian, un honnête homme fait prisonnier sur une île en Bretonnie, est le seul espoir pour les PJ de découvrir les plus grands secrets de l'Ordre Noir, ainsi que les fabuleux trésors qu'ils ont laissés derrière eux. Il faudra d'abord bien explorer l'île et comprendre son organisation avant de tenter de le délivrer.

LE TOMBEAU DE GAVAR LE LION

Dorian mènera les PJ vers le tombeau d'un des créateurs de l'Ordre Noir, en quête d'un élixir précieux. En le buvant, ils recevront la vision de la route menant au dernier tombeau de l'ordre et apprendront qu'un terrible péril menace le Vieux Monde. Maintenant il est trop tard pour faire marche arrière : ils ont depuis le départ amorcé une marche des forces du Chaos vers l'Empire !

LA VERITE AU FOND DU GOUFFRE

Un grand voyage vers l'Arabie s'organise et les PJ font partie des meneurs. Le but est de découvrir enfin la cause de la disparition de l'Ordre Noir et d'éradiquer une source du mal qui menace à nouveau le Vieux Monde. Pour cela, il faudra explorer un immense donjon caché au milieu du désert. La campagne s'achèvera lorsque la Masse d'arme de Nurgle, une arme démon virulente, sera à jamais détruite.

QUELQUES INDICATIONS SUR L'ORDRE NOIR

Toute existence de bâtiments et de membres de l'Ordre a été gardée dans le plus grand secret. Désormais, plus personne ne connaît grand chose à leur sujet, excepté peut-être certains érudits ayant vaguement entendu parler de la chose. Effectuez en secret un **test d'Intelligence très difficile** (-30 %) pour chaque érudit de l'Empire consulté. Les compétences **Connaissances générales (histoire ou généalogie/héraldique)** confèrent des bonus de +10% cumulatifs. En fonction de la marge de réussite, les joueurs pourront obtenir quelques informations parmi le paragraphe suivant :

L'Ordre Noir est un groupe militaire secret désormais disparu depuis deux siècles. Sa création remonte à 2301, lors de la dernière incursion du Chaos, juste avant le règne de Magnus le Pieux (élu en 2303). Il était clair qu'à cette époque les hommes étaient loin de pouvoir éradiquer totalement la présence des créatures chaotiques de l'Empire. L'Ordre fut au départ une armée inquisitoire (une de plus) destinée à chasser ce Chaos persistant de l'Empire, et ce sous toutes ses formes. Parmi les armées impériales et les régiments mercenaires présents en ces temps de guerre, figurait cette alliance fanatique, tout à fait

indépendante des provinces de l'Empire. Elle regroupait des fidèles (de près ou de loin) de Solkan, le dieu de la vengeance et de la récompense.

La création de l'Ordre

Heinrich est le fondateur de l'Ordre Noir. Son passé a été sinieux. Il eut été nécromant aux aurores de sa vie. Sa principale motivation, la recherche de la vie éternelle, l'a mené vers un objet précieux et aux propriétés magiques puissantes : « l'anneau de vie éternelle ». En mettant cet anneau au doigt il acquerrait une immunité formidable et sa longévité fut poussée au plus loin. Jamais quelqu'un ne vit la marque de l'âge ternir son visage. Après cette trouvaille, plus rien ne le rattachait à la nécromancie. La pratique de cette magie dangereuse et maléfique ne laisse personne sans cicatrice et les remords l'envahirent peu à peu. Selon le livre sacré, une « apparition divine » l'aurait fait changer radicalement de côté. Solkan, le dieu de la vengeance, l'aurait appelé à prendre les armes et se lever contre l'impunité des régiments du Chaos toujours

installés sur les terres de Sigmar, le dieu de l'Empire. Face à l'authenticité et à la force de ce message, Heinrich fut immédiatement conquis et eut foi en son nouveau dieu.

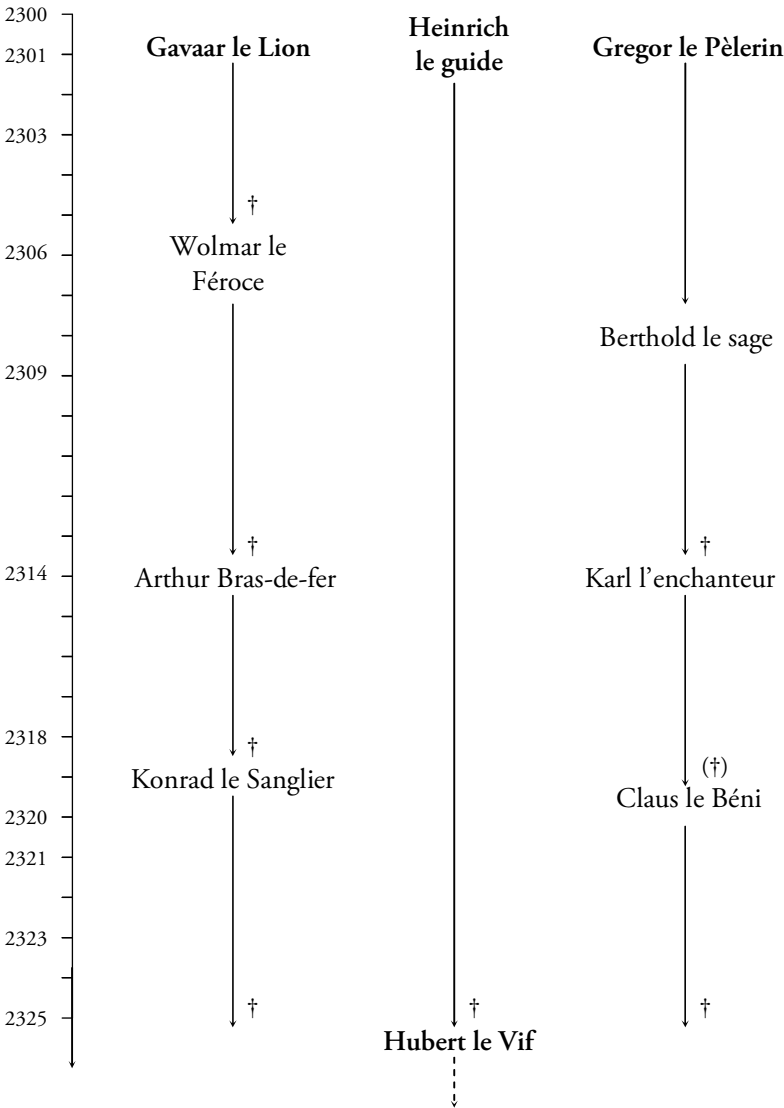
Peu après sa conversion au culte de Solkan, il s'allia avec deux templiers et cette poignée d'hommes de foi forma le noyau dur du clan. Les membres, recrutés par les trois fondateurs au départ puis par des responsables désignés par la suite, étaient des répurgateurs, des soldats ou autres hommes d'armes, ainsi que toute personne se vouant à la cause de Solkan, luttant par conviction contre le Chaos et non pas pour l'or uniquement. Certains les qualifiaient ainsi de « fous de guerre » ou « fous de Solkan ». Ce n'étaient pas des gens maléfiques et encore moins des enfants de cœur. Leur nombre grandit rapidement et, vers 2303, on en totalisa un demi millier environ. Les trois

dirigeants s'occupaient chacun d'une compagnie d'environ 200 hommes.

Les lignées

Quand la sénilité ou la mort sévissait sur le trio de templiers dits « fondateurs de l'Ordre », ils désignaient leur successeur parmi les membres ayant fait preuve de grande compétence. Ces derniers présentaient les mêmes qualités que leur « parrain ». Un relais était fait entre les générations de chevaliers de l'ordre. Ainsi trois lignées furent créées et jamais elles ne furent dissoutes. Bien entendu, la sénilité épargna un seul homme, « Heinrich », le créateur de l'Ordre, ou plutôt « le Guide », comme l'appelaient ses hommes. Sur le tableau suivant figure l'évolution chronologique des lignées de l'Ordre Noir :

LES LIGNÉES DE L'ORDRE NOIR



Les campagnes

Quatre campagnes de grande envergure ont fait l'histoire de l'Ordre Noir. La première consistait à apporter une aide militaire contre l'incursion du Chaos. La seconde fût une croisade contre toute forme de Chaos persistant dans la Grande Forêt. La troisième se consacra à l'élimination de sectes du Chaos dans le Talabecland et la dernière fût une croisade contre un culte de Nurgle très virulent au sud des Terres Arides. Toutes ont contribué à l'enrichissement de l'Ordre, sauf la dernière, qui lui fut fatale. Et la raison de leur disparition brutale sera une des énigmes que les joueurs devront résoudre. Toutes les explications sont données au dernier épisode de la campagne.

L'affranchissement

Ces chevaliers n'étaient pas considérés comme des criminels mais les portes ne leur étaient pas non plus ouvertes. De toute façon ils vivaient à l'ombre de la rumeur et ne réapparaissaient en ville que rarement lors des retours de campagnes. Personne n'avait d'intérêt particulier à se soucier d'eux et la justice n'allait pas non plus cracher sur leur bon travail de nettoyage. Les cultes de Sigmar et d'Ulrich n'avaient aucun échange avec eux et les toléraient au même titre que la justice.

Les tombeaux

Les chevaliers avaient pour coutume de ne pas enterrer leurs défunts dans les cimetières communaux : la confection de tombeaux était une de leurs particularités. Il fallait reposer ensemble. Des cimetières construits dans la nature ou d'anciennes places fortes ennemies marquaient le lieu de leur

sépulture. En effet les chevaliers pensaient que pour écraser véritablement le Chaos il fallait lui marcher dessus. Faire d'un lieu malsain un site funéraire sacré est un moyen de jeter l'ancienne menace dans l'oubli. Creuser tous ces donjons demandait de grandes compétences en architecture et représentait un travail fastidieux. Une guilde de charpentiers Nains alliée à l'Ordre s'est toujours occupée de cette tâche (voir le chapitre suivant). Enfin, ils gardaient une partie de leur trésor dans ces cryptes secrètes cachées sous des cimetières.

Des études poussées de la part d'Andreas Volbert (le maître de la guilde des Marchands) sur la lecture du livre ancien ont permis de comprendre que des paragraphes insensés codaient en fait l'emplacement des tombeaux. Ils ont réussi à en situer cinq mais les 3 autres demeurent toujours bien gardés entre les lignes des livres.

La malédiction

L'emprise de l'anneau de vie éternelle s'étend jusque dans la mort. Ignorant ce fait, Heinrich le fondateur de l'Ordre Noir persiste dans ce monde depuis son trépas sous la forme de liche, corrompue par le Chaos. Celle-ci, par son pouvoir, maintient les cadavres des chefs de l'Ordre en « éveil ». Les terrifiants héros revenants, commandant eux-mêmes les esprits des chevaliers. L'animation des corps squelettiques de tous les membres découle de celles de leurs dirigeants. Si un des revenants animés par l'esprit d'un héros est détruit, tous les corps hantés des chevaliers sous son commandement seront libérés et leurs corps reposeront en paix. Il ne faut pas perdre de vue ce principe car c'est ce qui sauvera la vie des PJ plus d'une fois !

HISTOIRES ET MEMOIRES

Les 8 textes suivants sont les résumés des parchemins que trouveront les PJ dans les tombeaux de l'Ordre Noir. Ils sont écrits en langage Classique et ne pourront être traduits que par des personnages compétents en **Langue (classique)**. De nombreuses parties sont manquantes en raison de leur

mauvaise conservation. Si on les rassemble, les informations que l'on pourra en tirer n'ont rien à envier au Livre Sacré. Par contre leur lecture ne sera pas indispensable pour un bon déroulement de l'aventure.



LA VISION DE HEINRICH I

Je veux à tout prix connaître le destin de ce monde, je ne veux pas mourir, jamais, même si je dois renoncer à la civilisation. Au départ, ma vie était celle d'un pourchassé, vivant dans l'ombre...

La nécromancie m'a apporté beaucoup de connaissances sur la vie éternelle, sans jamais sombrer dans la corruption ni la putréfaction...

Ma quête fut achevée lorsque je trouvai l'anneau de vie et le mis au doigt. Alors satisfait et changé, je n'attendis plus rien et je décidai d'apporter mon aide à quelques personnes que je croisai sur ma route...

Un jour d'automne de l'année 2292, Solkan est venu. Il m'a dit que la guerre approchait et qu'elle ne viendrait pas seulement des Terres désolées du Chaos. Dans le grand Sud, Nurgle se répandait et voulait affirmer sa suprématie dans le panthéon des « Quatre ». Son message divin m'éclaira dans la pénombre, et je compris que ma place n'était pas là. C'est ainsi que je me voua au culte de Solkan...

Dix ans plus tard, à l'approche des temps de peine et d'espoir, je pris les armes et créa l'Ordre Noir, uni à mes deux frères fondateurs. Magnus le Pieux comprit que nous lui serions d'une aide importante contre les invasions du Chaos passant par Kislev et notre statut fût reconnu. Quelques centaines d'hommes se joignirent à notre cause et ce nombre ne cessa d'augmenter jusqu'à la venue du Chaos...

ARTHUR BRAS-DE-FER

II

Le boîtier contenant ce parchemin est fissuré, ce qui a laissé la moisissure se développer avec l'humidité. Il manque la moitié du texte environ :

Arthur était originaire du Middenland, non loin de Carroburg. Personne ne doutait de sa bravoure, mais la folie s'empara de lui lorsqu'il apprit la mort de son frère.

A l'Ouest de l'Empire, on racontait que tous les fuyards corrompus par le Chaos allaient se réfugier dans les Landes Miroitantes, de grands marais où nul homme ne vit. Alors que le reste des troupes entreprenait la traque des sectes du Chaos, Arthur, digne successeur de son frère Wolmar, se porta volontaire pour parcourir cette région avec un détachement de 100 hommes. Il prit la décision, avec l'accord de l'Empereur, de se charger des Landes Miroitantes. Cela était pour lui l'occasion de tarir une vieille rancune envers cette contrée qui terrorise tant les citoyens. Il savait qu'il n'y aurait certainement pas de retour en pays natal. Personne ne peut prétendre être fait pour survivre dans cette région des plus hostiles...

Un seul chevalier revint vivant de cette terrible expédition, et il put témoigner de ce qui arriva au reste des hommes. Après s'être enfoncée d'une semaine de marche dans les marais maudits, la peste de Nurgle ravivée frappa l'armée d'Arthur de plein fouet, suivie d'une embuscade tendue par des troupes du Chaos. Quelque chose les aurait rendues invisibles aux yeux des chevaliers. Une puissante et fourbe sorcellerie semble être la source de cette hécatombe...

...Son tombeau fut malgré tout construit dans ce sombre pays, dans la plus grande discrétion. Les charpentiers nains ont paraît-il à peine eu le temps de l'achever avant de devoir fuir le danger et la mort...

(Ce quatrain dédié à Wolmar fut écrit de la main d'Arthur, son frère cadet)

*« Vois ta maison Wolmar, frère à jamais éteint,
Écrasant un pâle drame déjà lointain,
Talabec la bénit de sa main ruisselante,
Caressant et serpentant les collines hurlantes. »*

Otto Llorga

GAVAAR LE LION

III

Gavaar était un templier de Solkan originaire des steppes de la Norsca. N'ayant pas peur de la mort, il fut reconnu pour tous les risques, mêmes insensés qu'il a du prendre au combat. Il fut fier de fonder l'Ordre Noir avec Heinrich et Gregor, les deux autres fondateurs de l'Ordre.

Les premières batailles qu'ils eurent livrées étaient déjà de grande ampleur. Leur armée expérimentée, vouée à la cause de Solkan, a épaulé les Nains et les Kislevites dans la lutte contre l'incursion du Chaos. En 2302, les chevaliers tendirent une formidable embuscade à l'armée d'orques ayant attaqué la cité de Bardiin, les mettant en déroute. A leur séparation avec Gregor, ils formèrent une ligne de défense avec leurs alliés, prête à recevoir les hordes malfaisantes venues du nord. Encore une fois, Gavaar fut victorieux. Certains racontent qu'il aurait à lui seul vaincu autant d'ennemis que l'auraient fait 100 hommes. Malgré cela, une lame maudite traversa son armure sous son aisselle. Le coup ne fut pas fatal mais lui transmit une maladie incurable. La mort emporta Gavaar au printemps 2305.

Otto Llorga



CHRONOLOGIE

IV

Ceci est le résumé des événements ayant marqué l'existence de l'Ordre. C'est un bon axe pour retracer leur histoire mais la fin est absente des lignes.

2301 : Heinrich le Guide fonde l'Ordre Noir avec ses confrères Gregor le Pèlerin et Gavaar le Lion.

Première campagne : L'alliance des Nains de Bardiün (2302 – 2303)

2302 : Gregor le Pèlerin parvient à restituer le bien des Nains, aidé de son confrère Wolmar.

2304 : Victoire sur l'incursion du Chaos dans la bataille de la Norsca.

Deuxième campagne : Le nettoyage de la Grande Forêt (2305 – 2308)

2306 : Gavaar meurt au combat non loin de son dénouement. Une lettre dictée par sa personne nommait Wolmar pour sa succession. C'est la naissance des « lignées ».

2307 : Berthold le Sage, un prêtre consacré de la lignée du Pèlerin, éradique une secte locale de Tzeentch et découvre dans le Talabecland une importante galerie Skaven, menaçant Talabheim et Middenheim. Les chevaliers de l'ordre terrassent les hommes rats.

2308 : Victoire de l'Ordre sur les camps Gobelins et Orques de la Grande Forêt. Agé et exténué, Gregor se retire et mourra de vieillesse neuf ans plus tard. Berthold lui succède.

Troisième campagne : La traque des sectes du Chaos (2309 – 2320)

2314 : Terrible complot visant les dirigeants de l'Ordre, à l'auberge du Sandre. Wolmar et Berthold périssent empoisonnés. Arthur (qui hérite des gantelets de Wolmar) et Karl leur succèdent.

2319 : Arthur Bras-de-fer trépassé dans les Landes Miroitantes, tué au combat. Konrad le Sanglier lui succède.

2320 : Les sectes du Chaos sont éradiquées de la Grande Forêt. Elle demeure sans danger. Karl se retire de sa place et meurt l'année même de vieillesse. Claus le Béni lui succède.

Dernière Campagne : La croisade contre Nurgle (2321 - ?)

Aucune précision n'apparaît sur cette campagne.

PREMIÈRE CAMPAGNE : L'ALLIANCE DES NAINS DE BARDÜN (2302 – 2304)

Les fondateurs de l'Ordre Noir ont toujours pensé que les Nains mériteraient plus de louanges qu'ils n'en reçoivent des Hommes, ne serait-ce que pour le risque qu'ils ont aveuglément pris pour aider à stopper l'incursion du Chaos sur le pays de Kislev.

En 2301, Magnus le Pieux réunifiait l'Empire pour contrer la vague de l'Est déferlant des Montagnes du Bout du Monde. Au même moment, il s'est allié de tout cœur avec eux, estimant que sans leur ténacité, leur courage et la barrière que forment les Montagnes du Bord du Monde, les vagues du Chaos ne pourraient être repoussées....

...Une discorde opposa Gregor « Le Pèlerin », dirigeant respecté pour sa sagesse et son grand sens de la diplomatie, à Gavaar « Le Lion », plus connu pour sa persévérance au combat et la finesse de sa stratégie. L'un optait pour une approche furtive suivie d'une frappe éclair contre les places fortes ennemies, l'autre pour une méthode plus sûre. Les trois fondateurs décidèrent alors que chacun d'eux formerait une lignée spécifique. Leurs tactiques seraient ainsi diversifiées et chaque lignée assurerait son travail. Les successeurs seraient choisis à l'avance par testament, parmi les héros de l'Ordre.

La bataille de Bardün au nord de ces montagnes a définitivement marqué l'histoire de l'ordre. Les chevaliers avaient rejoint l'alliance formée entre les Kislevites et les Nains, alors que ces derniers étaient voués à une mort quasi-certaine. En effet, les incursions d'hommes-bêtes et d'orques menés par des seigneurs du Chaos devaient marcher sur la cité Naine mineure nommée Bardün avant de pouvoir envahir l'Empire. La moitié de sa population, seule, directement exposée aux assauts, fut décimée dans la pénombre de ces montagnes sombres. Arrivèrent ensuite, dans cet interminable combat, les Kislevites, puis les chevaliers de l'Ordre Noir. Même si au final l'armée du Chaos fût mise en déroute, les pertes étaient trop grandes et l'honneur des Nains souillé. De plus cette cité, bien que faiblement protégée, détenait des objets ayant une grande valeur aux yeux du peuple Nain, plus qu'il n'y paraissait. Hélas le Registre Sacré des anciens ainsi que le sceptre du grand prêtre Nain tombèrent dans les mains des orques, en route vers les Terres du Chaos. Les survivants de Bardün peu nombreux, mutilés et trop occupés à réparer les dégâts causés à leur population, ne purent tenter de les récupérer en poursuivant ces hordes retournant vers leurs camps, au milieu des terres stériles.

V
Ce fût l'Ordre Noir, avec Heinrich, Gregor et Gavaar à sa tête qui s'en chargea. L'armée complète parcouru les montagnes sur les versants ouest, cachés de la vue des armées ténébreuses. Des semaines plus tard, grâce à la discrétion des éclaireurs surveillant le convoi ennemi et à la furtivité des escouades visant à neutraliser leurs sentinelles, Gavaar et ses troupes parvinrent à tendre une embuscade de grande envergure dans une vallée, entre deux versants opposés. Un étau se resserra ainsi sur les orques et hommes-bêtes, plus nombreux mais sans espoir de victoire, coincés au fond de cette cuve qui leur fait désormais office de tombeau.

Le registre sacré des Nains et le sceptre furent retrouvés, et Gregor se dévoua pour le ramener à la cité la plus proche encore habitée par des longues barbes. A cette époque, les Terres sombres s'étaient déversées sur les montagnes du bout du monde, envoyant leur progéniture maléfique détruire les hommes et ce qu'il restait des nains. Il n'était plus possible pour Gregor de passer par les cols pour rejoindre l'Empire, ni de contourner par le Nord car la guerre faisait rage et il aurait été obligé de s'y mêler : c'est à l'armée des cinq cent hommes, menée par Gavaar, que revenait cette tâche. Accompagné d'un éclaireur et d'un dénommé Wolmar, un guerrier alors récemment engagé, ils arpentèrent ce pays mort vers le sud durant un mois, longeant les montagnes, bravant mille dangers et mille morts. A leur arrivée dans la cité de Zhufbar, les Nains acclamant ces héros humains, baptisèrent Gregor, alors inconnu, « le Pèlerin ». Il garda ce titre jusqu'à la fin de ses jours. Ils forgèrent des gantelets runiques en récompense à Wolmar pour son courage. Une armure de Gromril runique, ayant appartenu à un général nain tombé au combat fut généreusement offerte à Gregor.

Gavaar, alors réputé invincible, revint victorieux des steppes de la Norsca. Il fut accompagné d'une triste nouvelle qui frappa l'ordre en pleine gloire. Un mal curieux, propagé par les créatures du Chaos, rongait peu à peu sa chair. Même les plus talentueux guérisseurs affirmaient ne pouvoir rien faire. La mort l'emporta au printemps 2305. A la fin de l'incursion du Chaos, les Nains de Bardün firent le serment d'offrir leur compétence de mineurs et de sculpteurs à l'Ordre Noir pour la construction de leurs tombeaux, car ils comprirent qu'ils représentaient quelque chose d'essentiel pour eux.

Note : il est encore possible de trouver la trace de ces nains à l'heure actuelle. A la guilde des Charpentiers Nains de Middenheim, parmi les archives, on peut trouver un

parchemin manuscrit attestant qu'un groupe de charpentiers de Bardün a bien offert ses services à une certaine « confrérie secrète ».

DEUXIÈME CAMPAGNE : VI

LA GRANDE FORÊT

(2304 – 2308)

Ceci est un récit de Wolmar datant de 2308 extrait de son journal personnel :

Un an à peine s'était écoulé depuis la fin de l'incursion du Chaos. Mais rien n'était terminé. La vague ayant déferlé sur nos terres les a à jamais salies. En se retirant, elle avait laissé une humeur indésirable et malsaine, notamment au-delà du monde citadin, dans la Grande Forêt de l'Empire. Les flots de créatures venants de l'Est l'habitaient encore, largement crainte des humains pour être investie. Le duché du Talabecland fit appel à tous les répurgateurs et autres mercenaires dévoués pour se débarrasser des créatures du Chaos persistantes dans la Grande Forêt. Nous en avons fait une quête personnelle. Nous avons osé, arpentant cette vaste région, toujours à l'écoute d'une information importante ou pas – une simple rumeur étant prise au sérieux.

Après avoir accompagné Gregor dans la traversée des Terres du Chaos, j'appris que Gavaar souhaitait me voir lui succéder dans sa lignée avant de mourir. J'ai reçu cette désignation comme le plus grand geste en ma faveur. La tâche la plus ardue a été de savoir par où commencer. Il était inconscient de se lancer aveuglément au milieu d'une forêt aussi dense qu'elle est ancienne. Pourtant, c'est ce qu'il a fallu faire car personne ne revenait vivant de ces régions, ne pouvant en rapporter des nouvelles. Nous partîmes d'Altdorf tout droit vers l'Est et décidâmes de constater sur place de ce qu'il adviendrait de faire. Il était très dur d'avancer car il fallait nous défendre des hommes-bêtes. Nous avançons à terrain découvert et n'importe qui pouvait nous tendre une embuscade. Berthold le Sage décida alors de créer un groupe d'éclaireurs dans sa lignée. Lors des recherches que nous entreprenions pour débusquer une place forte ennemie, mes confrères et les éclaireurs se sont avérés incroyablement efficaces. Ils se sont peu à peu postés dans tous les points stratégiques de la Forêt, faisant face à la solitude et à l'hostilité de ce milieu. Des enquêteurs de Berthold ont récolté d'abondantes rumeurs sur les passages et les intentions des orques et des hommes-bêtes.

En les épiant ainsi nous avons pris un grand pas d'avance sur eux. Leurs camps les plus gros furent localisés et étudiés avant de lancer une offensive imparable. La magie, la sagesse de Berthold et de sa lignée nous ont été indispensables. Ainsi commença la guerre contre les hordes géantes d'hommes-bêtes du Chaos.

VI

Les humains "corrompus" par les divinités chaotiques (surtout les plus élevés socialement) faisaient eux aussi l'objet de la campagne. Des enquêtes et opérations d'espionnage étaient alors mises en place pour remonter les filons vers des responsables plus importants : et cela pouvait les amener parfois sur de gros butins. Sans la l'astuce et la sagesse de Berthold, notre ordre ne serait rien. Lors des raids, nous étions vêtus d'une longue robe noire et rouge avec un casque noir masquant notre visage.

Nous traversons la Grande Forêt depuis maintenant plus d'un an, libérant peu à peu les régions oubliées ou inconnues de l'emprise du mal. Altdorf est désormais loin derrière nous. Je ne reviendrai jamais auprès des miens mais ils resteront dans mon cœur. Le Guide lui-même l'a dit : « Pour cette quête, nous devons faire don de notre personne et nous détacher de notre passé ». A chaque victoire sur un repère ennemi, nous fêtons longuement cette épreuve marquée de sacrifices. Seule une audace mariée à une foi aveugle en notre dieu nous permettent d'ignorer la peur et de surmonter des obstacles si mortels. Toute place forte est investie et réorganisée si cela s'avère utile. Renoncer au butin adverse n'est que perte de temps et n'est que peur de l'ennemi.

Cette guerre fut rapidement mêlée à toutes les races de créatures du Chaos. Les orques et autres peaux vertes résidaient dans des bâtisses très anciennes de la Grande Forêt où autrefois l'on festoyait en paix. Notre nombre toujours grandissant ne portait aucun doute sur notre sentiment de victoire : il était clair et objectif. Cette année, deux forteresses du Talabecland, autrefois aux mains des peaux vertes, sont désormais nôtres...

Le massacre des skavens cet an 2308 est le plus grand que j'ai jamais vu. La bataille débuta à la surface pour finir dans les tunnels souterrains. Deux prophètes gris offrirent le dernier obstacle à franchir. Le premier disparu mystérieusement dans un affrontement tristement meurtrier. Nous baptisâmes ce lieu « Grotte du rocher ardent ». L'autre fut capturé par nos hommes. Il nous a permis de filer une secte de Tzeentch jusqu'à sa source et de la détruire. Cela a largement inspiré nos Aînés pour la campagne qui succèdera à cette dernière, couronnée de succès.

TROISIÈME CAMPAGNE : VII

LA TRAQUE DES SECTES DU CHAOS (2309 – 2320)

Le boîtier contenant ce parchemin est fissuré, ce qui a laissé la moisissure se développer avec l'humidité. Il manque la moitié du texte environ.

J'écris ici la geste des chevaliers de l'Ordre Noir, qui ont défait les sectes maléfiques terrées dans la Grande Forêt. Nul ne peut aussi bien qu'eux supporter l'angoisse d'être entourés d'une nature maudite et hostile à perte de vue. Mais la sagesse doit précéder les décisions belliqueuses. Il fallut écouter le moindre écho venant des hommes, braves ou vilains, avant d'étudier les pistes remontant jusqu'au cœur du mal...

...Citons la terrible malédiction du hameau des Poiriers, dans les collines hurlantes. Tous les paysans, bons ou vilains, étaient emplis d'une rage folle et meurtrière envers eux et le monde. Emplis de frénésie, ils se jetaient sur les lames de nos confrères. Impossible pour eux d'échapper à la mort. Wolmar dit « Le Féroce » et les chevaliers de sa lignée mirent à bas ces monstres d'un nouveau genre. La source du sort maléfique fut détruite à jamais lorsque la tête du sectateur de Nurgle tomba...

...Peu à peu, le poison et la maladie nous condamna, fruit de la perfidie et de la Magie chaotique de Nurgle. Cette nuit à l'auberge du Sandre un tourbillon de mort nous a frappé. Après une victoire sur le culte de Nurgle, près du Talabec, notre ordre trembla. Tous les héros à l'exception du Guide périrent empoisonnés, rongés par leurs entrailles. La peste de Nurgle accélérât la putréfaction des sectateurs défaits et nous fûmes prestement forcés à brûler leurs dépouilles ainsi que celles de nos confrères pestiférés afin éviter toute contagion. Certains s'exilèrent eux-mêmes avant de rejoindre ce bûcher de leur propre chef. Pas même Arthur n'aura l'espoir de prouver sa valeur. La mort de son frère Wolmar le fit sombrer dans la folie. Il périt peu après avec ses chevaliers dans son exil suicidaire vers les Landes Mirroitantes. Nous te louons, camarade défunt...

...L'Ordre Noir a su se relever et la nature sereine reprend maintenant ses droits. Que longs et paisibles soient les jours écoulés par les hommes en ces lieux, pour l'éternité.

Otto Llorga

DERNIÈRE CAMPAGNE : VIII

LA CROISADE DE NURGLE

(2321 – 2325)

2321 : L'armée de l'Ordre Noir déferle sur les Terres Arides et investit un à un les forts ennemis.

2325 : Anéantissement de la secte de Nurgle. Bouleversement au sein de l'Ordre : L'envoûtement d'Oscar Von Dokiël cause la perte de la quasi-totalité de l'Ordre et tous ses dirigeants. Hubert est élu chef par la poignée de survivants et le titre de « Vif » lui est attribué.

2326 : Retour en Empire. Les charpentiers Nains acceptent contre une fortune de partir en Arabie pour creuser le tombeau de Heinrich.



DERNIERS PREPARATIFS

Les voyages

Les joueurs passeront autant de temps au grand air que dans les donjons, c'est pourquoi il ne faut négliger aucune de ces deux phases. Une bonne partie du jeu se fera sur les routes ou dans la nature. Si un voyage n'est pas décrit dans le scénario correspondant, prévoyez à l'avance les péripéties que vont vivre les joueurs pour qu'ils ressentent les inconvénients qu'impose une longue distance à parcourir. Cela fera naître en eux un désir grandissant de découvrir ces tombeaux. Attention à ne pas imposer d'épreuves trop rudes, cela lasserait vite les joueurs et les handicaperait avant la visite de donjons. Attention aussi à ne pas égarer les joueurs de la trame principale de la campagne en leur faisant vivre des situations trop extraordinaires.

Engager du personnel

Face au danger occasionné par la visite de ces tombeaux et par les voyages à travers les forêts de l'Empire, les joueurs pourraient être tentés de louer les services de professionnels de l'aventure. La plupart des détails que vous chercherez (dont les salaires) sont contenus dans le supplément « *Arsenal du Vieux Monde* ». Cependant plusieurs PNJ sont prévus dans l'aventure pour venir en aide aux PJ si le besoin s'en fait sentir (voir le paragraphe *Trois PNJ pour vous sauver la vie*).

Visite des tombeaux

De l'extérieur, il est souvent peu probable d'apercevoir l'entrée des donjons. Parfois ils sont dissimulés sous des sites assez fréquentés leur servant de cachette. Au contraire, quand le lieu en question est perdu dans la nature, il est en général plus facile de la repérer.

A l'intérieur, chaque crypte est construite avec la même architecture mais elles ne sont jamais identiques. Toutes sont au départ creusées dans le sol et faites de pierre taillée de couleur sombre. Quelques ornements situés sur des colonnes représentent le culte de Solkan ou des armoiries de compagnies au sein de l'ordre.

L'ambiance lors de la visite des tombeaux devra être soigneusement considérée. On ne peut pas entrer dans un site souterrain où la mort vit sans ressentir quelques angoisses instinctives. Certains éléments sont communs à tous ces donjons, il ne faut pas les oublier :

- La lumière manque toujours, l'éclairage devra être géré par les personnages, réduisant le confort de leurs actions.

- Il y fait toujours frais et l'air est humide par endroits, profitant parfois du développement de quelques mousses (vers l'entrée) ou racines s'insérant entre les pierres.
- Une couche d'un centimètre de poussière recouvre le sol des zones sèches de ces cryptes.
- Un léger courant d'air se fera ressentir par battements au fur et à mesure de l'avancée des personnages, comme si quelque chose régissait à leur présence.
- Les Elfes ressentiront les effets de la **claustrophobie** s'ils ratent un **test de Force Mentale** en pénétrant ces lieux. Un mauvais pressentiment obsessionnel leur fera perdre **10% en Force Mentale** et en **Sociabilité** pendant toute la durée de l'exploration.

La plupart du temps, les joueurs auront à faire à des morts vivants avides de vengeance envers les profanateurs de leur sanctuaire. Mais dans d'autres cas, ils trouveront des surprises auxquelles ils ne s'attendent pas. D'autres choses peuvent avoir investi ces lieux reculés.

Mise en scène des morts-vivants

Une question subsiste : à quel moment les morts vivants vont-ils se réveiller ? Les détails à ce sujet vous seront précisés dans chaque scénario, mais vous pouvez aussi décider vous-même de l'instant le plus intéressant ou le plus amusant. Rappelez-vous cependant qu'il suffit de venir à bout de l'esprit hiérarchiquement supérieur aux autres morts vivants pour les éradiquer. Dans le cas où les joueurs seraient peu nombreux, les squelettes pourraient par exemple se lever à l'approche du sarcophage renfermant le revenant, encerclant les joueurs et provoquant ainsi une panique générale. Un simple affrontement entre les PJ et le revenant suffirait à nettoyer la crypte. Autrement, le MJ peut les faire se réveiller par zones successives, à chaque fois qu'ils découvrent une nouvelle salle. Plus simplement, tous les squelettes peuvent sortir de leurs linceuls 5 ou 6 minutes après que les joueurs soient entrés dans l'édifice. Mais ne les faites pas se réveiller trop tôt ; la situation laisserait alors place à un combat rébarbatif opposant face à face une colonne de personnages à une colonne de squelettes dans un couloir.

Certaines salles, que l'on appellera « catacombes », sont particulières. La voûte, le plancher et les murs ne sont pas faits de pierre mais de simples poutres de bois moisies maintiennent la terre nue creusée. Ici, les corps des chevaliers gisent dans des enclaves rectangulaires creusées dans les murs. Leur nombre par catacombes peut être tiré aux dés (1D10+10 squelettes) ou décidé par le MJ en fonction de la force du groupe. L'un de vos joueurs aura certainement l'idée de détruire les cadavres des

esprits de l'ordre avant qu'ils ne se réveillent. Celui-ci mérite 10 points d'expérience supplémentaire. Mais pour contrer une telle facilité de réussite, d'autres corps incrustés dans la terre pourraient (en nombre réduit) sortir de la terre meuble des catacombes, lui donnant un aspect « labouré » après quelques secondes.

Le réveil du revenant, l'esprit dominant les lieux, est un moment important dans la visite d'un tombeau. Il se fera toujours après celui des chevaliers. La mise en scène dictée par le MJ doit le mettre en valeur et non le faire passer pour un pantin animé. La haine qu'il porte en lui est forte : il poussera des cris bien trop audibles qui n'ont plus rien d'humain. Ces hurlements sont censés saisir le cœur de tous les personnages présents, comme annonçant un courroux tombant sur leurs pauvres têtes. Quelques phrases belliqueuses pourront sortir de sa bouche, ou autres appels au rassemblement.



Les trésors

Un point captivant pour les joueurs. Le trésor d'une crypte est toujours contenu dans un coffre bien gardé et son contenu vous sera décrit dans les scénarios correspondants. Il y a en général un long parchemin manuscrit traitant de l'histoire du héros chevalier défunt et apportant aussi quelques informations sur l'Ordre Noir. Des étoffes dieu Solkan seront parfois suspendues aux murs. La valeur qui vous sera donnée pour tous les objets trouvés dans cette campagne sera celle du commerce au prix d'achat. Si les joueurs veulent les revendre, le MJ devra

partir sur un prix de départ égal au quart du prix d'achat, compte tenu de leur état dégradé. Si le MJ le désire, ce prix peut fluctuer de + ou - 20% en fonction des tests de Marchandage ou peut être diminué encore si le commerçant n'est pas confiant. Chaque trésor est enfoui dans la tombe du héros en question, caché sous sa dépouille. Ce qu'il contient vous sera détaillé. Il est souvent dissimulé dans une enclave de pierre, sous une couverture, mais assez visible en penchant la tête...

C'est parti !

Vous êtes maintenant prêts pour faire jouer cette campagne. Chaque scénario de ce premier chapitre demande de maîtriser toutes les indications précédentes et vous fournira le reste. N'hésitez pas à relire cette introduction au besoin. Au départ de l'aventure, les joueurs n'auront jamais entendu parler de l'Ordre Noir. Ils s'introduiront au contexte et se confronteront à l'humeur glauque des cryptes lors du premier scénario.

Quelques Profils

Ces profils reviendront souvent dans la campagne. Ils sont affichés une première fois ici.

~ SQUELETTE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Dénué de conscience* : les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : armure légère (armure de cuir complète)

Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

Armes : épée, 30% bouclier

~ LIEUTENANT SQUELETTE ~

Carrière : Vétéran

Race : Squelette

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	30%	40%	40%	40%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Maîtrise (armes à deux mains)

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Dénué de conscience* : les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète rouillée).

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : arme à deux mains

~ REVENANT ~

Les détails sur les revenants vous seront donnés aux paragraphes correspondants. Les joueurs en rencontreront deux types suivant leur appartenance à la lignée de Gregor ou de Gavaar. Les premiers pratiquaient des carrières de prêtres ou de sorciers durant leur vie, les autres étaient de purs guerriers.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Langue (reikspiel), Perception

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Lame spectrale* : chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la Table 6-2 : coups critiques et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : variable

Armes : variable

ARMURES ROUILLÉES :

Les armures que portent les morts-vivants de l'Ordre Noir sont vieilles et rouillées. Le total des PA pour une armure de plaques complète rouillée est de 3 au lieu de 5 ; et de 2 au lieu de 3 pour une armure de mailles complète. Leur valeur commerciale est nulle, y compris pour les pièces en cuir. Elles perdent automatiquement 1 PA sur la zone ayant reçu un coup dont la valeur de dégâts est de 7 ou plus.

Trois PNJ pour vous sauver la vie !

Ces personnages non joueurs expérimentés peuvent rejoindre le groupe au cours de l'aventure et épauler les personnages si le MJ a des doutes quand à leurs chances de survie. Un seul d'entre eux seulement pourra les rejoindre. Le MJ devra juger duquel le groupe a le plus besoin en fonction de ses compétences. Leur niveau d'utilité global est similaire. Si le MJ le désire, il peut gérer les points d'expérience que ce PNJ gagnera au cours de l'aventure. Au moment de la rencontre avec les PJ, son plan de carrière sera achevé.

La motivation des trois PNJ est la même : en fuite d'une personne à qui ils ont porté tort par mégarde (fausse délation auprès de la garde, blessures graves par mégarde,...), ils souhaitent rejoindre les PJ afin de partir le plus loin possible de la région. Ils seront loyaux envers le groupe de PJ mais resteront indépendants. Il faudra imaginer une entrée en scène de ces personnages, ce qui ne devrait pas être difficile. Quelques uns vous seront proposées dans l'aventure.

Enfin, ne laissez pas les joueurs exposer ce PNJ aux dangers les plus grands. Il refusera de courir de gros risques pour une cause qui n'est pas la sienne.

~ LORELLION ANDURIEL ~

Cet elfe de 64 ans a vécu depuis très jeune parmi les humains, à la campagne. Il exerçait jusqu'ici dans l'armée impériale d'Altdorf pour des missions de reconnaissance. Il est d'une compagnie agréable et ne causera pas de troubles au sein du groupe sauf si un PJ fait preuve de lâcheté (comme attaquer un personnage non armé par exemple).

Il y a un an de cela, il se mit sur la piste d'un groupe de hors-la-loi sévissant dans la région, sur ordre du souverain local. Il fit par hasard la rencontre d'un chasseur de primes nommé Rudolf étant soit disant sur la même « proie » que lui. Mais Lorellion le soupçonna de plus en plus de faire parti de cette organisation. Persuadé de sa culpabilité, il le dénonça aux autorités qui l'emprisonnèrent sans plus tarder. Tortures et souffrances s'en suivirent sur le pauvre homme jusqu'à sa relaxation il y a 15 jours, faute d'avoir réussi à lui faire cracher quoi que ce soit. C'est normal car il était innocent ! Aujourd'hui Rudolf compte se venger et c'est pourquoi Lorellion décide de rejoindre les aventuriers. Il veut fuir le Reikland le temps que l'orage passe.

Ce personnage peut être rencontré n'importe où dans l'aventure. Il ne parlera pas tout de suite de son antécédent avec Rudolf, mais à chaque fois que le groupe décidera de retourner dans le comté du Reikland, il exprimera quelques réticences. Ceci dit, il avouera tout sans complexe lorsqu'il sera bien intégré au groupe.

Carrière : Pisteur (ex-éclaireur)

Race : Elfe

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	68%	38%	41%	63%	48%	49%	37%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Connaissances générales (forêts de l'Empire, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Equitation, Esquive, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, reikspiel), Perception, Pistage, Soins des animaux

Talents : Maîtrise (arcs longs, armes paralysantes), Rechargement rapide, Sang-froid, Sens de l'orientation, Tir de précision

Armes : couteau (ceinture), épée, arc elfique et 20 flèches

Armure : Armure légère (armure de cuir complète)

Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

Dotations : corde 10m, cheval de selle avec selle et harnais, 6 co, 15 pa

~ GOMRUND ELGYTH ~

DIT « LE DIAMANT »

Gomrud, un nain âgé de 69 ans, a depuis toujours été attiré par le monde souterrain. Il passa les 35 premières années de sa vie à protéger Kaz - Azarn une cité naine mineure située dans la partie ouest des Montagnes du Bout du Monde. Depuis, celle-ci a été désertée et il a émigré vers le monde des hommes. Il commença par s'associer avec quelques voleurs peu scrupuleux en quête de richesses. Puis il s'est assagi avec l'âge et travaille maintenant à son compte, toujours à la recherche de vieux souterrains oubliés sous des fortifications ou en pleine nature, profitant de ses connaissances en matière de tunnels. Si ce nain accepte rarement que quelqu'un d'autre ne s'en tire avec plus d'or que lui, il fera preuve d'une franchise et d'une loyauté inébranlables.

Il est préférable que ce PNJ soit rencontré avant le dernier scénario de la campagne. Autrement, il ne pourra plus faire profiter le groupe de ses compétences. Il reconnaîtra immédiatement le savoir faire des Nains dans les donjons de l'Ordre Noir et sera un précieux guide si les joueurs n'ont pas de roublards dans le groupe. C'est le PNJ idéal pour introduire aux joueurs « *La carte au trésor* », une introduction du premier scénario de la campagne. Il leur proposera de l'aider pour son voyage, à condition de partager les trouvailles équitablement. Si vous devez l'introduire à un autre moment qu'au début de la campagne, il rejoindra le groupe avec une carte en main. Sur celle-ci figurera le tombeau vers lequel se dirige le groupe.

Carrière : Pilleur de tombes (ex-combattant des tunnels)

Race : Nain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	31%	41%	47%	34%	39%	43%	22%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Connaissances générales (Nains), Crochetage, Escalade, Esquive, Evaluation, Filature, Fouille, Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Métier (forgeron), Perception +10%, Survie

Talents : Chance, Connaissance des pièges, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne

Armes : Couteau (ceinture), arbalète et 10 carreaux, marteau de guerre de qualité exceptionnelle

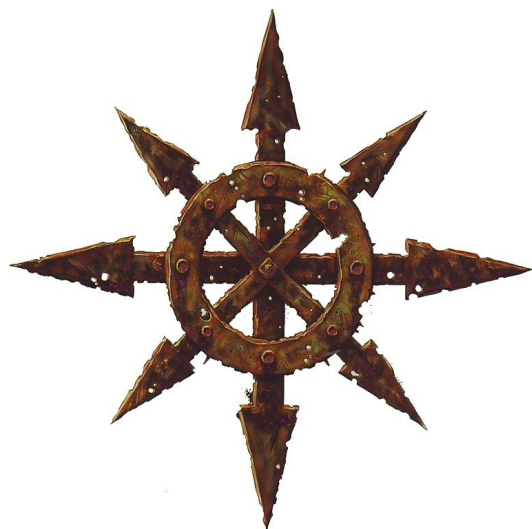
Armure : Armure légère (armure de cuir complète)

Points d'armure : tête 1, bras 2, corps 2, jambes 2

Dotations : corde 10m, pied de biche, huile pour lampe, lanterne, équipement de campement, 2 besaces, 1 diamant (100 co), 35 pa

MARTEAU DE GUERRE DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE

Prix du commerce :	70 co
Encombrement :	65
Groupe :	Armes ordinaires
Dégâts :	BF
Bonus :	+5% CC
Attributs :	Assommante
Disponibilité :	Inhabituel



~ WALDEMAR BLECHER ~

Cet homme âgé de 38 ans sort à peine du collège flamboyant d'Altdorf, où il a étudié les sciences et la magie du feu. Il y entra 10 ans auparavant, grâce à son père (aujourd'hui défunt) qui était lui-même sorcier flamboyant. Etant jugé trop audacieux, il fut renvoyé par Adolf Schieberin, un maître sorcier du collège. Or, le collège représentait tout pour lui. N'ayant pas accepté cette humiliation, il décida de se venger en utilisant sur son professeur le pouvoir du vieil anneau que son père lui légua. Adolf se retrouva gravement blessé, avec une partie de sa jambe brûlée. Il veut bien évidemment se venger et c'est pourquoi Waldemar cherche aujourd'hui des compagnons de voyage, afin de fuir le Reikland.

Si cet homme paraît instable au premier abord, il n'en reste pas moins intelligent et honnête. Il sera capable de faire beaucoup de concessions pour s'intégrer au groupe. Son véritable caractère colérique ne se dévoilera que lorsqu'il aura lié des liens d'amitié avec les PJ. Mais en aucun cas il ne cherchera à les tromper ou à leur mentir. D'ailleurs il parlera de son problème dès sa première entrevue avec les PJ et leur proposera son aide « précieuse ». C'est un homme de confiance distingué qui a hérité de l'éducation de son père même si ses caprices peuvent paraître de nature puérile. Sa carrière de « grand » sorcier se retrouve aujourd'hui menacée et il cherche tout simplement une place digne de sa personne dans le Vieux Monde.

Ce personnage peut s'introduire dans le groupe à n'importe quel moment de la campagne, même si le début paraît plus convenable.

Race : Humain

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	36%	30%	36%	41%	56%	57%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	2	1	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (magie, runes), Connaissances générales (Empire), Equitation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (norse, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%

Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie mineure (Armure aethyrique, Dissipation), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Sciences de la Magie (Domaine du Feu)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : bâton, de sorcier

Dotations : 2 bijoux pour un total de 12 co, **anneau de sort :**

Explosion flamboyante (ne peut être lancé qu'une seule fois), bourse contenant 25 co, gibecière avec composants

SUR LES TRACES DU GUIDE

Cette journée si pluvieuse restera à jamais gravée dans ma mémoire comme le début d'un festin fait d'incertitudes mais aussi de richesses. La nuit était presque tombée ; la pluie battante dans les rues ruisselantes et bruyantes d'Altdorf poussait tous les citadins à trouver refuge dans une bâtisse ou sous un abris pour les plus démunis. C'est ainsi que je me retrouvai coincé par la foule dans cette auberge, où le monde de la pègre se mêlait à celui de la bourgeoisie - contraste amusant. Une main se posa sur mon épaule et le premier détail que j'ai pu reconnaître en tournant ma tête était une chevalière, signe d'opulence, appartenant en l'occurrence à la guilde des marchands d'Altdorf. Cette voix m'interpella : « Bonjour jeune homme (ou demoiselle), voyez comme la pluie et le vent simplement peuvent modifier une destinée. J'ai eu échos de vos maintes roublardises, mais surtout de votre ambition et de vos qualités en matière de discrétion. Nos recherches ont récemment porté leurs fruits : nous avons découvert des sites archaïques intéressants. J'ai un travail fort alléchant mais certes risqué à vous proposer. Cela vous dirait-il d'en parler plus au calme, disons au sein de notre guilde ? ».

EN MISSION POUR LA GUILDE

Introduction

La trame de ce scénario se passe à Altdorf. La puissante guilde des marchands déchiffre depuis quelques temps de vieux parchemins codés ayant appartenu à un culte disparu. Ils indiquent la position de cryptes oubliées qui renfermeraient de précieux trésors. Les PJ seront employés pour fouiller ces cryptes et ramener les éventuelles trouvailles.

La guilde à vu en un des personnages joueurs quelqu'un correspondant au profil qu'elle recherchait. Par conséquent, au moins un des PJ doit être un personnage peu scrupuleux ou avoir déjà eu affaire à des morts vivants. Si les joueurs ont choisi de jouer avec les personnages prêtirés, la présence de Adelind Jochutz fera l'affaire. Une introduction alternative vous est proposée en fin de scénario si les personnages n'ont jamais rencontré de morts-vivants ou si tout le groupe adopte une doctrine loyale.

La visite de l'agent

Par une journée grise, les joueurs arpentent les rues d'Altdorf. Soudain la pluie va se déverser sur la ville et ils devront forcément trouver refuge sous un abri. Heureusement, une

auberge ouvre ses portes non loin de là. La douce lumière et la chaleur humaine émanant de cet endroit ne devraient pas les faire hésiter longtemps. Une fois à l'intérieur, parmi une foule grouillante et trempée, un homme viendra poser sa main sur l'épaule du personnage joueur en question. Il s'agit de Hanz Norfeld, un agent de la guilde des marchands d'Altdorf étant tout à fait au courant de l'activité douteuse du PJ. Son profil est celui d'un agent de la guilde classique. Il lui proposera sans perdre de temps de l'emmener dans le bâtiment principal de la guilde sans toutefois révéler d'informations importantes (voir le texte d'introduction). Sa tenue et sa chevalière ne peuvent pas tromper son métier : le PJ peut lui faire confiance. Il sera bien entendu possible à ses compagnons d'aventure de l'accompagner.

~ HANZ NORFELD ~
AGENT DE LA GUILDE

C'est un homme svelte, de la trentaine, d'1,65 mètre, châtain aux yeux bleu clair et portant une fine barbe. Son regard profond laisse présager qu'il n'est pas le dernier des imbéciles et qu'il sera sensible aux grossières arnaques.

Carrière : Agent de guilde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	34%	28%	31%	24%	41%	31%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérages, Connaissances générales (Empire), Equitation, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception

Talents : Dur en affaires, Maîtrise (armes à feu)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : dague (ceinture), pistolet et munitions

Dotations : sac, matériel de calligraphie, bourse contenant 3 co, cheval

Une fois derrière les grilles, l'agent guidera les PJ dans un des bureaux du rez-de-chaussée. Deux gardes attendront là. Sans perdre de temps, Hanz leur tiendra ce discours :

« Cher Monsieur (ou chère demoiselle), la mission pour laquelle nous vous avons choisi n'est évidemment pas d'ordre public. J'ai eu des échos sur vos occupations ces derniers temps. Oui, la guilde a une oreille dans chaque quartier de notre capitale. Avant toute chose vous devez me promettre de ne jamais divulguer une quelconque information à ce sujet. Cela fait, passons aux choses sérieuses. Le maître de notre guilde a récemment effectué des recherches sur un ordre de chevaliers disparu. Ils confectionnaient des tombeaux en mémoire de leurs frères défunts. Je ne suis moi-même pas très renseigné sur le sujet, mais je peux vous dire que la visite de ces tombeaux représente à nos yeux un intérêt aussi culturel que lucratif. La cible en question est le tombeau d'un certain Arthur dit « Bras-de-fer », enfoui quelque part dans les Landes Miroitantes du Middenland, loin au nord ouest d'ici. Votre tâche, vous et vos compagnons, sera tout simplement le trouver et de ramener toute chose de valeur : étoffes, objets d'art ou objets précieux. L'or sera pour vous et constituera votre récompense. Un acompte de 5 couronnes par personne vous sera offert pour vous mettre à l'aise. Je partirai avec vous dès demain, à l'aube. Acceptez vous notre contrat ? ».

L'acompte pourra être marchandé à 7 co maximum. Attention l'agent n'est censé donner aucune information importante comme l'existence du livre sacré de l'Ordre Noir, sauf si un des PJ cherche à soutirer plus d'informations. Il devra alors réussir un **test de Commérage très difficile** (-30%, Baratin +10%). Après acceptation du contrat, les deux gardes et l'agent se joindront aux aventuriers. Avant que les personnages ne sortent de son bureau, il ajoutera :

« Je dois vous donner une indication supplémentaire. Nous ne savons pas si un quelconque danger nous guette. Mais si c'est le cas, vous devrez prendre part à la défense du groupe, tout comme nous. Chaque perte que l'on déplorera pourra faire l'objet d'une

punition envers nous tous. Je rappelle que le secret doit être évidemment total au sujet de ce plan et aucune fuite ne sera tolérée ». (Il faut savoir que la guilde des Marchands est de mèche avec les autorités)

Dans cette aventure, il sera demandé aux aventuriers d'oublier le sentiment de culpabilité que peut susciter le pillage d'un tombeau. Si ils refusent de le faire ou si c'est contraire à leur ligne de conduite, le MJ devra insister sur le fait qu'éradiquer la présence de créatures maléfiques est une action héroïque pour la protection de l'Empire. Autrement, Hanz, l'agent de la guilde, tentera de convaincre les joueurs en affirmant que l'Ordre Noir était en fait une secte néfaste à l'âme rongée par le Chaos, ce qui n'est que partiellement vrai.

Enfin ils auront à leur disposition une mule avec un chariot transportant, des tentes ainsi que des rations de nourriture pour deux semaines. En ce qui concerne le comportement des gardes, ils seront tolérants avec le PJ contacté car c'est lui qui « connaît la route » d'ailleurs « vous êtes nos yeux et notre flair », diront-ils. Mais ils n'oublieront pas à quelle classe sociale il appartient en le remettant en place de temps en temps. Ils peuvent aussi se méfier de lui dans les moments les plus critiques. Hanz, quant à lui, ne connaît rien en matière d'exploration de donjon, donc il laissera faire les PJ en affirmant aux gardes d'un air mou « qu'il sont ici dans leur élément ».

Deux dénouements s'imposent pour cette aventure : soit les joueurs tentent de mener à bien leur mission, soit ils comptent garder tout le trésor pour eux et donc de faire un massacre. Dans tous les cas, la guilde trahira les PJ par la suite.

~ HELMUT ET KUNZ, GARDES ~

Carrière : Garde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	31%	33%	41%	29%	33%	28%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Equitation, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Perception, Pistage

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Résistance accrue, Sang-froid

Armure : armure légère (armure de cuir complète)

Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

Armes : épée, bouclier

Dotations : bourse contenant 6 pa, lanterne

Anguille sous roche

Hanz touchera une grosse prime s'il ramène un objet magique, de quelque sorte qu'il soit, pour compléter la collection de la guilde. A vrai dire, c'est son unique but recherché. Les gardes seront du côté de l'agent, ne l'oublions pas.

Mais le plus inquiétant est que les PJ constitueront un poids pour la guilde après l'aventure : ils leur coûtent cher et surtout il pourraient raconter cette histoire à n'importe qui ! C'est pourquoi Hanz tentera, s'il en a l'occasion de mettre fin à leurs jours. Il interviendra dans le tombeau pour les enfermer dans une salle et il usera de la plus grande discrétion vis à vis des gardes.

Les Landes Miroitantes

Il y a plusieurs moyens d'aller dans les Landes Miroitantes. Durant les voyages, tous les frais seront à la charge de la guilde ce qui simplifie les calculs du MJ. Hanz a prévu d'emprunter la voie fluviale jusqu'à Carroburg pendant 3 jours en faisant des escales aux auberges relais, puis de marcher une demi journée à travers bois vers le nord. Ne perdez pas de temps : l'essentiel de l'aventure se déroulera dans les marécages, c'est pourquoi le trajet pour s'y rendre ne sera pas perturbé. Si toutefois vous estimez qu'un peu de piment est nécessaire, une péripétie sortie de votre imagination peut faire l'affaire.

Les marais s'étendent à perte de vue, reflétant le ciel gris comme un grand plateau d'argent. La végétation est faite de mousses variées et d'arbres aux racines entremêlées sortant souvent de l'eau grisâtre et nauséabonde. Sa hauteur ne dépassera pas celle des cuisses (ou le bas du ventre pour les humanoïdes de petite taille) et le score en **Mouvement** du groupe sera réduit à 1. Si un joueur a pensé à se munir de barques, donnez lui 10 xp en récompense. En effet, il y a plus d'eau que de terres par ici. Par moments (50% de chances par heure de marche), de petits îlots de terre ou de plus grandes collines permettront aux joueurs de souffler un peu. D'autres dangers autres que les piqures de moustique guettent dans cette région hostile.

Pour chaque heure passée les jambes dans l'eau, cumulez 2%. A la fin de chaque jour, vous obtiendrez la chance pour chaque personnage de contracter la diarrhée sanglante (page 136 du manuel). Un **test de résistance aux maladies** (Endurance) devra alors être réussi pour éviter de contracter la maladie.

Il faudra s'enfoncer d'environ 40km dans les marais pour atteindre le lieu indiqué sur la carte. Si un personnage possède la compétence **Orientation**, le groupe sera sauvé. La bonne direction sera automatiquement choisie. Autrement, un **test d'Intelligence** devra être réussi par le personnage meneur (ou basé sur la moyenne de l'équipe) pour prendre la bonne direction. Ce test pourra être retenté chaque jour jusqu'à obtenir une réussite.

Le site marqué sur la carte ne sera pas trop difficile à reconnaître car il s'agit d'un paysage particulier. Une bute recouverte de ronces s'élevant à cinq mètres de haut est parsemée de pièces métalliques rouillées et recouvertes de mousses. Ce sont les restes d'affrontements entre les régiments de chevaliers commandés par Arthur Bras-de-fer et les forces ennemies. A son sommet un grand arbre nu et tordu marque l'emplacement du tombeau. A sa base, les racines sont curieusement recouvertes d'une soie collante et du tronc creux part un tunnel parfaitement cylindrique, toujours recouvert de soie, assez gros pour y passer à quatre pattes, et descendant vers l'inconnu.

Au travail !

Les joueurs seront sûrement réticents à l'idée de descendre mais le danger ne les guette pas encore. Six mètres plus bas, une grande dalle de pierre verticale leur fera soudain obstacle. Elle peut être facilement poussée de l'intérieur vers l'extérieur mais pas inversement. Un petit tunnel latéral est creusé mais il n'est pas très large. Un personnage halfeling peut s'y introduire pour pousser la dalle de derrière, autrement il faudra la casser. Des armes contondantes et de la patience devraient suffire. Les parois intérieures de la crypte sont en pierre ou simplement creusées par moments.

1. La pièce centrale

Elle constitue un carrefour. L'architecture est faite de pierres et de dalles au sol, avec des colonnes ornementées aux angles. La porte du mur ouest a été retirée. Au sol une toile soyeuse apparaît sur le côté ouest et progresse vers les catacombes. Il y a un passage secret dissimulé sur le mur nord, nécessitant un **test de Fouille** pour être trouvé. Un mur pivotant donne sur un couloir extrêmement étroit et enfoui sous la poussière et les toiles d'insectes.

2. Les catacombes

Les parois de cette pièce ne sont plus faites de pierre taillée mais directement creusées dans la terre meuble et humide. Sur chaque mur, 4 enclaves rectangulaires de 1m de profondeur ont été creusées. Elles servent de lit funéraire et des squelettes y gisent. Une épaisse toile de soie couvre la pièce et s'étend du sol jusqu'au plafond, prenant une forme d'entonnoir à l'angle nord-est de la pièce. Elle rejoint un autre tunnel creusé par une araignée géante. Si les joueurs s'y aventurent, elle surgira dès leur entrée dans le trou. A eux de se débrouiller ensuite. Les squelettes ne se réveilleront que lorsque les joueurs seront descendus dans le grand hall. Mais leur sortie va être ralentie (3 rounds) par la couche soyeuse. Si le groupe de PJ n'est pas puissant, l'araignée peut attaquer les squelettes bougeant sur son territoire, les empêchant de descendre vers les PJ. On peut même imaginer plusieurs araignées affrontant plus de squelettes

que prévu pour donner aux joueurs le sentiment d'être livré à un péril probable.

3. La niche

Une araignée géante habite ici depuis bien longtemps. Si la plupart des joueurs sont des guerriers accomplis, mettez-en deux. Elle(s) veille(ront) dans cette niche, en retrait. Le reste du tombeau est d'aspect commun aux autres (voir le chapitre « *La visite des tombeaux* »).



~ ARAIGNÉE GÉANTE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	41%	44%	60%	15%	35%	5%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	25	4	4	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Perception +10%

Talents : Armes naturelles, Effrayant, Sens aiguisés, Vision nocturne

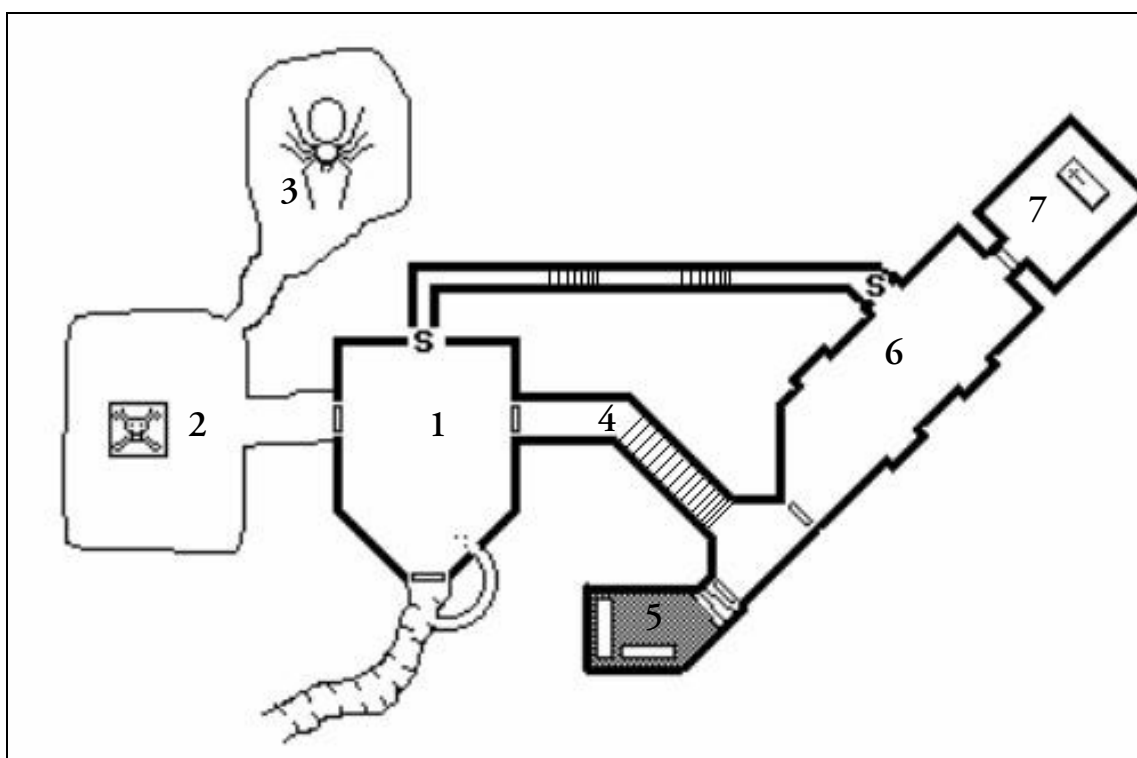
Règles spéciales :

- **Carapace :** l'exosquelette chitineux des araignées géantes leurs confère 2 PA sur toutes les localisations.
- **Grimpeur :** les araignées géantes peuvent évoluer librement sur les parois verticales grâce à la grande adhérence de leurs pattes, comme n'importe quelle araignée. Elles peuvent aussi évoluer sur toute paroi à leur vitesse de déplacement normale.
- **Venin :** la morsure des araignées géantes est venimeuse, mais le poison inoculé ne sert qu'à paralyser la proie destinée à être dévorée ultérieurement, et non à la tuer. Toute victime d'une morsure d'araignée géante doit réussir un test d'Endurance sous peine de se retrouver paralysée pendant 1D10 rounds. Un personnage paralysé ne peut pas entreprendre la moindre action et se retrouve sans défense.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : mandibules



4. Les Escaliers

Les escaliers situés à l'Est de la salle centrale sont piégés vers leur milieu. Des lames circulaires rouillées mais acérées (BF : 3) sortiront du plafond pour trancher du PJ. Chaque PJ passant par ces marches devra y faire face. Un maximum de 2 PJ pourra être touché et un **test d'Agilité réussi** permettra d'éviter les dégâts subis.

5. La bibliothèque

Cette petite pièce en profondeur est désormais remplie d'eau. Des restes de livres et beaucoup de papiers moisis flottent. On peut tout de même récupérer un ouvrage manuscrit intact intitulé « *Bestiaire des Landes Miroitantes* » (d'une valeur de 5 co) et avec un test de **Fouille difficile** (-20%) réussi une potion de soins cachée dans l'eau.

6. Le corridor

Sur les murs de ce hall lugubre sont placés 3 dalles de marbre affichant les noms sans importance de 3 chefs de bataillon au service d'Arthur. Elles bouchent leurs sarcophages. Si les joueurs avancent vers la salle du revenant, les lieutenants se réveilleront et briseront les dalles (1 round plus tard) et sortiront (2 rounds plus tard) pour ne pas les laisser repartir. L'une d'elle peut rester bloquée si le MJ le désire.

~ LIEUTENANTS DE L'ORDRE NOIR ~

Carrière : Vétéran

Race : Squelette

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	30%	40%	40%	40%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Maîtrise (armes à deux mains)

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Dénué de conscience** : les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- **Lent** : les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : Armure moyenne (armure de cuir complète, gilet de mailles et cagoule de mailles rouillées)

Points d'armure : tête 2, bras 1, corps 2, jambes 1

Armes : Arme à deux mains

7. La chambre d'Arthur

Une porte de marbre sans charnière, étroite mais épaisse, garde la salle du sarcophage. Elle coulisse du bas vers le haut et sa seule prise est un pommeau situé en son centre. Les personnages n'auront pas à l'ouvrir : dès que les squelettes des lieutenants se seront réveillés, la dalle coulissera lentement vers le haut pour laisser apparaître peu à peu le revenant. Il s'agit du fameux Arthur dit « Bras de fer », un des chevaliers héros de l'Ordre Noir. Il est sorti de sa tombe, sentant son domaine profané. La porte coulisse mal et il mettra plusieurs rounds avant de parvenir à la soulever. Un levier de bois permet de relâcher la porte une fois celle-ci complètement levée. Si, encore une fois, le groupe est jugé trop faible, le revenant ne parviendra à ouvrir la porte qu'après la destruction des lieutenants. Inutile de préciser qu'un affrontement périlleux est sur le point de commencer.

~ ARTHUR BRAS-DE-FER ~

Carrière : aucune

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Langue (reikspiel), Perception

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales

- **Lame spectrale** : chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète rouillée, gantelets magiques)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : lame spectrale et bouclier

Une fois l'affrontement terminé, les aventuriers pourront profiter de leur incroyable butin : le revenant portait une pièce d'armure magique ! Mais en tant que maître de jeu conscient de la valeur insensée d'une telle trouvaille en début d'aventure, soyez rassuré : les PJ ne pourront pas la garder bien longtemps. De plus, ils envisageront sans doute de rentrer tranquillement chez eux, mais tout ne va pas se passer comme prévu.

Contenu du trésor (300 points d'encombrement): 26 co, 610 pa, 3 bijoux (5, 6 et 10 co), 2 chandeliers en or (2 co en tout), **parchemins II et IV**. Ce coffre de métal est solidement fermé à clef. Casser le verrou nécessite de lui infliger 10 points de

dégâts en considérant une résistance de 9. Seules des armes contondantes peuvent l'abîmer.

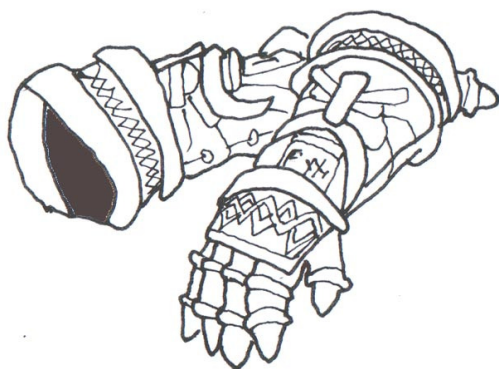
GANTELETS RUNIQUES D'ARTHUR BRAS DE FER

Connaissances académiques : runes

Histoire : Ces gantelets de plaques furent offerts à Wolmar le féroce par les Nains de Bardün. A sa mort, Arthur son frère cadet en hérita. Voir le parchemin V des mémoires de l'Ordre Noir.

Pouvoirs :

Rune de Témérité : Une fois par jour, la Force du personnage peut s'élever à 95% pendant un round



Note : Heureusement pour les PJ, le pouvoir des gantelets runiques ne sera pas utilisé pendant le combat puisque le revenant s'en est servi pour soulever la porte de marbre. N'oubliez pas que Hanz Norfeld a d'autres idées en tête. Pendant que les joueurs examineront le trésor du sarcophage, il se retirera discrètement dans le hall pour actionner le levier fermant la porte, puis le cassera. Même si les PJ ont avec eux l'objet magique (dont personne ne connaît encore ni la nature ni l'effet), il compte sagement attendre qu'ils meurent de faim pour revenir le chercher plus tard. Les gardes, qui seront par hasard restés dans la pièce centrale, douteront un instant puis suivront Hanz. Pour soulever l'étroite porte de marbre coulissante, seule une poignée d'acier permet de prendre appui. Pour y parvenir, **un total de 95% en Force** doit être obtenu avec au maximum deux personnages à la fois seulement, étant donné le manque de prise. Il n'est pas possible d'utiliser un pied de biche pour faire levier car la dalle s'enfonce dans le sol. Quelque soit leur force, les PJ auront la possibilité d'ouvrir la porte. Comment ? Avec les gantelets runiques que portait le revenant d'Arthur. Mais cela ne pourra pas se réaliser avant l'aube, le temps que l'objet récupère son pouvoir magique. A ce

moment précis, une lueur provenant de la rune de Témérité attirera l'attention des PJ. Une fois le problème réglé, ils ne pourront pas rattraper l'agent et les gardes qui auront eu le temps de retourner à Altdorf avant eux. Cet enfermement particulièrement glauque et traumatisant impose aux PJ de réussir un **test de Force Mentale** pour ne pas gagner 1 point de Folie.

Epilogue

Le retour vers Carroburg (la ville la plus proche) ou Altdorf ne devrait pas poser plus de problèmes que l'aller. Quand à Hanz, il s'apercevra de son erreur lorsqu'il retournera dans le tombeau une semaine plus tard. La guilde va maintenant vouloir récupérer l'objet magique que les PJ ont en leur possession. C'est ici que commence le chapitre *Ceil pour Ceil*.

Expérience

Les récompenses qui suivent peuvent être données aux personnages avant d'entamer la seconde moitié du scénario.

30 ou 40 xp pour avoir exploré le tombeau d'Arthur partiellement ou dans sa totalité

10 xp au joueur ayant désamorcé ou permis d'éviter le piège

20 à 40 xp pour avoir participé à la destruction des morts vivants

5 à 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile

10 à 50 xp selon la qualité de l'interprétation du personnage

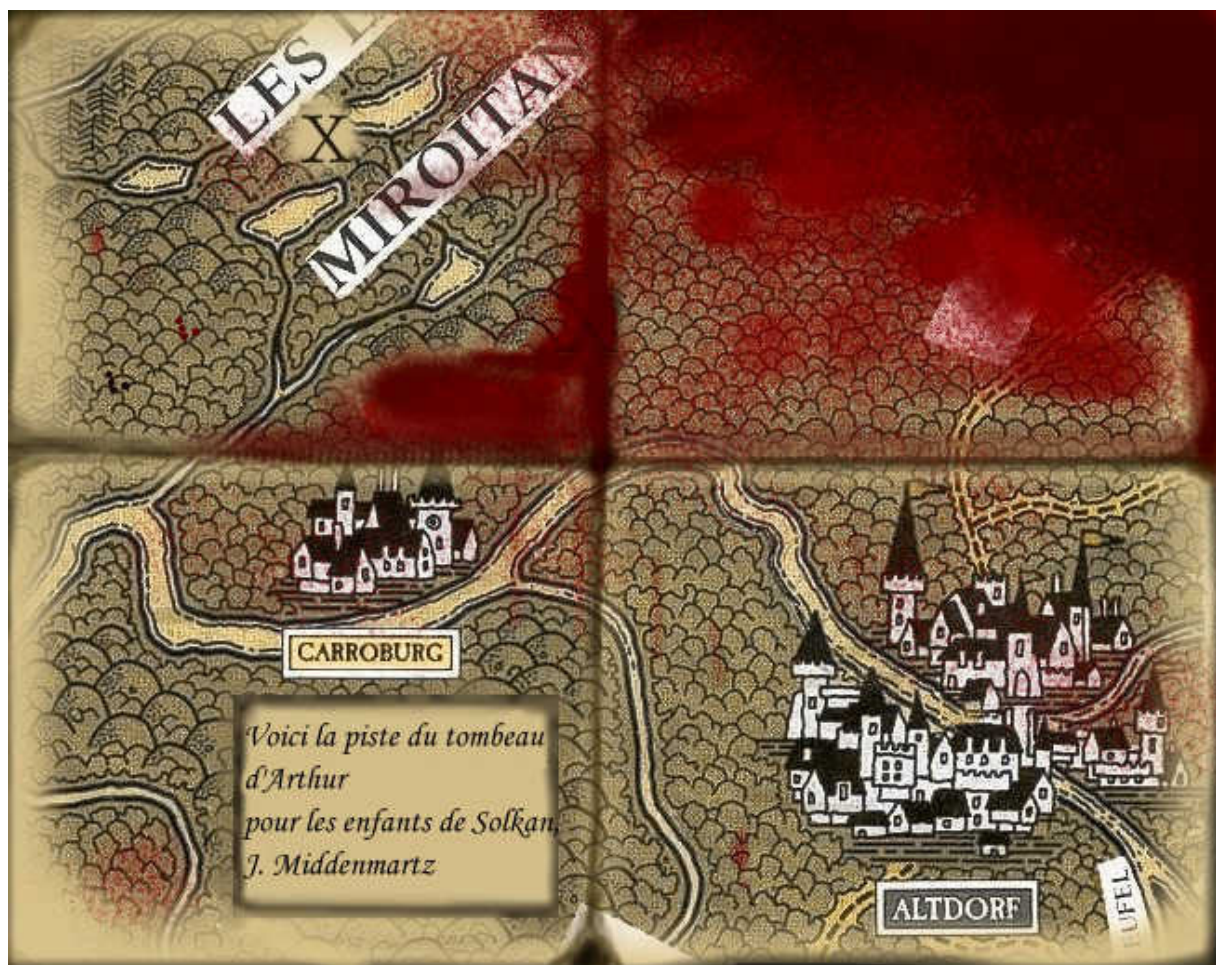


LA CARTE AU TRESOR

Ceci est une introduction alternative qui vous sera utile si les PJ ne répondent pas aux critères requis par la version classique ou si cette dernière ne convient pas au maître de jeu. Quelques modifications décrites plus loin devront être prises en compte pour la suite des événements.

Alors que les joueurs se détendent dans une auberge peu fréquentée, un cri les attire dehors. Un homme agonise au sol dans une flaque de sang et personne n'aura vu l'assassin s'échapper (cela clouera l'affaire). Le malheureux a visiblement

été fouillé (**test de Fouille** pour le comprendre) mais en mourant il ouvrira sa main ensanglantée qui serrait très fort un bout de papier. Dessus est dessiné un plan indiquant un site marqué d'une croix. Tout laisse présager qu'il contient un trésor. Si le MJ le désire, cette carte peut être trouvée parmi le butin d'une aventure précédant la campagne. Autrement, Gromund, le PNJ proposé à l'introduction de la campagne peut faire office d'élément introducteur. Si les joueurs ne sont pas convaincus d'être à la hauteur pour une pareille quête, faites le intervenir sans hésitation.



L'inscription au bas de la carte cite le nom de Solkan et parle d'un tombeau. Arthur dit « Bras-de-fer » était l'un des héros dirigeants de l'Ordre Noir, de la lignée de Gavaar le Lion. Si les joueurs décident de se renseigner sur le dénommé J. Mindenmartz, ils ne trouveront aucune information, pas même des descendants, vu qu'il est mort il y a un peu moins d'un siècle sans laisser de trace. Un temple de Sigmar pourra révéler la signification des « enfants de Solkan ». Il s'agit d'une caste du culte de Solkan, le dieu de la vengeance, le même que vénérât l'Ordre Noir. Ce sont des initiés qui cachent leur véritable identité en exerçant des professions tout à fait

communes (artisans, manouvriers, commerçants, etc). Ils sont craint des ennemis du culte car leur réputation est redoutable : l'information circule très vite dans ce réseau et chacun prendra part à la vengeance d'un frère humilié ou assassiné, dans la mesure de son possible. Cela dit, les personnages n'auront aucune raison de se mêler à eux. Ces initiés cherchaient juste des traces de leurs confrères d'antan.

La croisée des chemins

Vous pouvez traiter le voyage et la visite du tombeau tout à fait normalement ; bien entendu sans l'intervention de l'agent et des gardes. Par contre, sur le chemin du retour, les PJ vont faire une rencontre totalement inattendue. La guilde des marchands d'Altdorf a récemment envoyé un convoi chargé d'explorer le tombeau d'Arthur. Il est composé des mêmes personnages qui devaient accompagner les PJ à l'origine : les deux gardes, un piller de tombes loué pour ses services et Hanz Norfeld, l'agent de la guilde. Voyant ces dangereux concurrents, cette seconde équipe fera tout pour venir à bout des PJ. Il existe deux cas de figure selon si ces derniers sont farouches au combat ou pas. Dans tous les cas, Hanz réussira à s'enfuir sans problème jusqu'à Altdorf, mais il laissera dans la panique sa chevalière (qu'un des PJ trouvera) sur laquelle est inscrit : « *G.M. Altdorf* ».

~ « DAN » ~

Carrière : Pilleur de tombes

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	29%	29%	31%	42%	41%	40%	33%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Evaluation, Fouille, Langue (classique, kislevien), Lire / écrire, Perception

Talents : Camouflage souterrain, Chance

Armure : Armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : hache, couteau

Dotations : bourse contenant 12 pa, lanterne, pied de biche, 10m de corde, grappin, 2 besaces

Pour les vaillants guerriers

Heureusement pour les aventuriers, le convoi de la guilde aura à peine atteint les Landes Miroitantes lorsqu'ils seront sortis du tombeau. La rencontre devrait se faire en plein milieu des marais, un jour après leur sortie. A noter que les présentations seront froides. Pour comprendre la logique de cette étonnante coïncidence, il faut considérer le fait que la Rongeuse attire vers elle les victimes qu'elle a choisies. Les membres de la guilde, les PJ ainsi que d'autres personnages en font partie. Il n'est donc pas étonnant que leur route se croise tôt ou tard dans l'aventure.

Pour éviter l'affrontement, ils devront s'expliquer avec Hanz, l'agent de la guilde. Un **test de Sociabilité** du porte-parole du groupe (ou bien du volontaire), modifié en fonction des propos tenus, devra être fait pendant le face-à-face. S'il est réussi, le convoi sera convaincu que la présence des PJ sera le pur produit du hasard. Malheureusement, ils changeront d'avis lors de leur visite de la crypte et se vengeront une semaine plus tard (voir le chapitre suivant).

S'il est raté, la réaction de l'équipe adverse sera mauvaise : ils soupçonneront directement les PJ d'avoir pillé le donjon avant leur venue. Pire encore, ils les considéreront comme des voleurs ayant pris connaissance de leur mission et cherchant à les devancer. Le combat sera inévitable à moins qu'ils ne cèdent et donnent l'objet magique. Le convoi adverse fuira si deux des leurs sont mis à terre.

Si le groupe d'aventuriers est trop affaibli par la visite de la crypte, vous pouvez faire intervenir la « faune » cruelle et impitoyable des marais. Une pieuvre des marais peut par exemple surgir pendant le combat, provoquant le plus grand désordre. Elle attaquerait préférentiellement les membres de la guilde au profit des PJ. Cela leur donnerait une chance supplémentaire d'éviter le combat.

Pour les poules mouillées

Le convoi ayant suivi les PJ pénétreront le tombeau de Konrad peu après eux. Ils les surprendront du haut de l'escalier (à l'est de la salle principale) dès que les personnages l'auront descendu. Une discussion menaçante suivra des présentations théâtrales avant que les squelettes des chevaliers ne se réveillent des catacombes et se ruent sur les gardes. Parmi les PNJ, seul Hanz se sortira vivant de la crypte dans la confusion la plus totale. Il aura de même laissé tombé sa chevalière car un doigt lui aura été sectionné. Les PJ n'auront plus qu'à affronter un ou deux squelettes et bien entendu le revenant.

Epilogue

Les PJ se retrouvent maintenant avec pour seule piste la chevalière laissée par Hanz. N'importe quel PJ ou PNJ possédant la compétence **Métier (marchand)** pourra certifier qu'il s'agit de la guilde des marchands d'Altdorf. Quoiqu'il advienne, la guilde voudra récupérer l'objet magique en la possession des PJ. C'est ici que commence le chapitre *Œil pour Œil*.

Expérience

Ces points sont à cumuler avec ceux données précédemment.

10 à 30 xp chacun pour s'être débarrassés, par la force ou la parole, du groupe envoyé par la guilde des Marchands

ŒIL POUR ŒIL

Maintenant, les joueurs vont en quelque sorte pouvoir savourer leur vengeance contre leurs employeurs. Mais ils vont très certainement perdre leur précieuse trouvaille. Donnant-donnant !

Günther, à votre service !

Une semaine après leur sortie du tombeau, un certain Günther, assassin convoqué par la guilde, va suivre les PJ. Effectuez en secret un **test de Filature** pour savoir si les PJ se sentent suivis. Il a pour mission de récupérer l'objet magique trouvé par les PJ dans la crypte. S'ils ne remarquent rien, il les suivra jusqu'à la prochaine auberge ou à jusqu'à leur domicile. Il interviendra dans un moment de tranquillité, c'est à dire pendant leur sommeil. A vous de déterminer la façon dont il s'y prend (déguisé en serveur, ou passant par la fenêtre) et de tirer les dés en conséquence. Lorsqu'il s'approchera à proximité des PJ, les joueurs devront réussir un **test de Perception (auditive) difficile (-20%)** pour l'entendre. Günther cherchera à prendre l'objet où qu'il soit et devra réussir un **test d'Escamotage** pour ne pas les réveiller. Attribuez un modificateur, qui peut aller de +20 % si l'objet est posé sur une table, à -20% si l'objet est très soigneusement caché.

L'assassin ne combattra pas dans la mesure du possible : il fuira le combat dès que la moindre personne s'en approchera ou dès qu'il aura reçu un coup critique lors d'une rixe. Il y a 1D10 personnes présentes dans les chambres voisines si les PJ logent dans une auberge. Si l'assassin est tué ou immobilisé, il ne pourra être utilisé contre la guilde juridiquement étant donné qu'aucune preuve ne justifie son lien avec elle. Pire, s'il rate sa mission, d'autres hommes de plus en plus qualifiés seront envoyés. Vous l'avez compris, les joueurs finiront par céder amèrement les gantelets.

~ GÜNTER, ASSASSIN ~

Il est tout de noir vêtu et ne tient évidemment pas à se donner en public. Discret et sobre, il surprendra cette nuit là les joueurs par son travail très méthodique. Son instinct de survie dépasse tout de même la dévotion qu'il éprouve pour son employeur. S'il n'a plus aucun espoir de s'échapper, il misera tout sur ses talents de diplomate, niant toute responsabilité. Dans certaines situations, Günter pourrait même presque devenir attachant !

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	49%	41%	39%	56%	43%	54%	39%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	4	3	4	0	0	0

Carrière : Assassin (Ex-Espion, Ex-Mercanti)

Race : humain

Compétences : Alphabet secret (Voleur), Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Kislev), Conduite d'attelages, Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Expression artistique (acteur), Langue (kislévien, reikspiel), Lecture sur les lèvres, Filature, Perception +10%, Préparation de poisons

Talents : Adresse au tir, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Fuite, Intrigant, Maîtrise (armes paralysantes), Parade éclair, Sociable, Sur ses gardes

Armure : Armure légère (veste en cuir, jambières de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 1

Armes : 4 dagues de jet, épée

Dotations : Grappin, 10m de corde, cape, bourse contenant 3 co et 18 pa, un parchemin roulé contenant le portrait des PJ

Un compagnon de fortune

L'assassin et les préjudices que Hanz a portés aux joueurs devraient normalement les mener à réagir face à la guilde des Marchands. S'ils se rendent au bâtiment de la guilde, les gardes de l'entrée leur refuseront catégoriquement le passage. Ils ont été avertis qu'un groupe peu scrupuleux leur chercherait des ennuis. Quelques minutes plus tard, un jeune homme les accostera où qu'ils soient, pour leur remettre ce message : « *Messieurs, l'érudit Ralf Töpfindler m'envoie. Il souhaite vous voir, veuillez lui rendre visite rue Bilderstrasse* ». S'ils n'ont pas l'idée de s'approcher de la guilde ou n'y tiennent pas particulièrement, le même garçon les interpellera dès qu'ils arpenteront les rues Altdorf.

Ralf Töpfindler est un homme de petite taille, trapu, aux sourcils broussailleux et aux yeux globuleux dévoilant un regard curieux et avide de connaissance. Il recevra les joueurs en entrouvrant juste assez la porte pour qu'ils puissent rentrer, par crainte d'être observé. Très vite, il se présentera humblement et leur informera qu'il travaille en actuellement pour la guilde des Marchands. Comme il est dit quelques pages avant, Andréas Volbert a soudoyé beaucoup d'érudits de renom pour les mettre de son côté. En dehors des salles de réunion, rien ne doit sortir de leur bouche à ce sujet. Tous les érudits soudoyés par la guilde des Marchands ont des informations sur l'Ordre Noir et ses tombeaux, car ils ont eu accès un certain temps au livre sacré. Ralf a entendu parler des PJ et a vu en eux des bienfaiteurs pourchassant le Chaos et non la récompense, surtout si l'un d'entre eux (initié ou autre) sert une cause juste. Sans perdre de temps, il en viendra au fait et leur confiera ces quelques mots :

« J'ai la conviction qu'il vaut mieux confier cette tâche à des gens comme vous plutôt qu'à ces pillards. Si ces quatrains sont là, ce n'est pas le fait du hasard ou par l'attrait du jeu. Oui, des quatrains apparemment incohérents sont glissés par endroits dans le livre sacré. Cet Otto Llorga, l'auteur ... Il l'a fait exprès ! Lui n'aurait pas voulu que l'on retrouve ces trésors enfouis sous la terre ; mais peut-être n'avait-il pas d'autre choix. Vous avez bien trouvé dans ce tombeau des textes vous dévoilant l'histoire de l'Ordre Noir, je présume ?... Ayant prévu cela, il voulait que quelqu'un retrace l'histoire de l'Ordre pour achever enfin sa quête, parce qu'elle n'est pas terminée. Et ce « quelqu'un » a tout intérêt à être assez malin pour deviner le sens de ces quatrains s'il veut parvenir à terme. Voilà ce que je pense. C'est pour moi une personne discrète mais très importante dans cette histoire ; et il vous aurait peut-être lui-même choisi. Vous DEVEZ retracer l'histoire de l'Ordre Noir et achever sa quête. Mais soyons clairs : je ne vous emploie pas et n'ai malheureusement pas les moyens de vous payer pour cela, mais vous trouverez votre récompense dans ces cryptes souterraines. Ce n'est pas très respectueux, mais il faut trouver les parchemins pour connaître sa route. Pourquoi vous ? A mon avis, c'est le destin qui l'a voulu. »

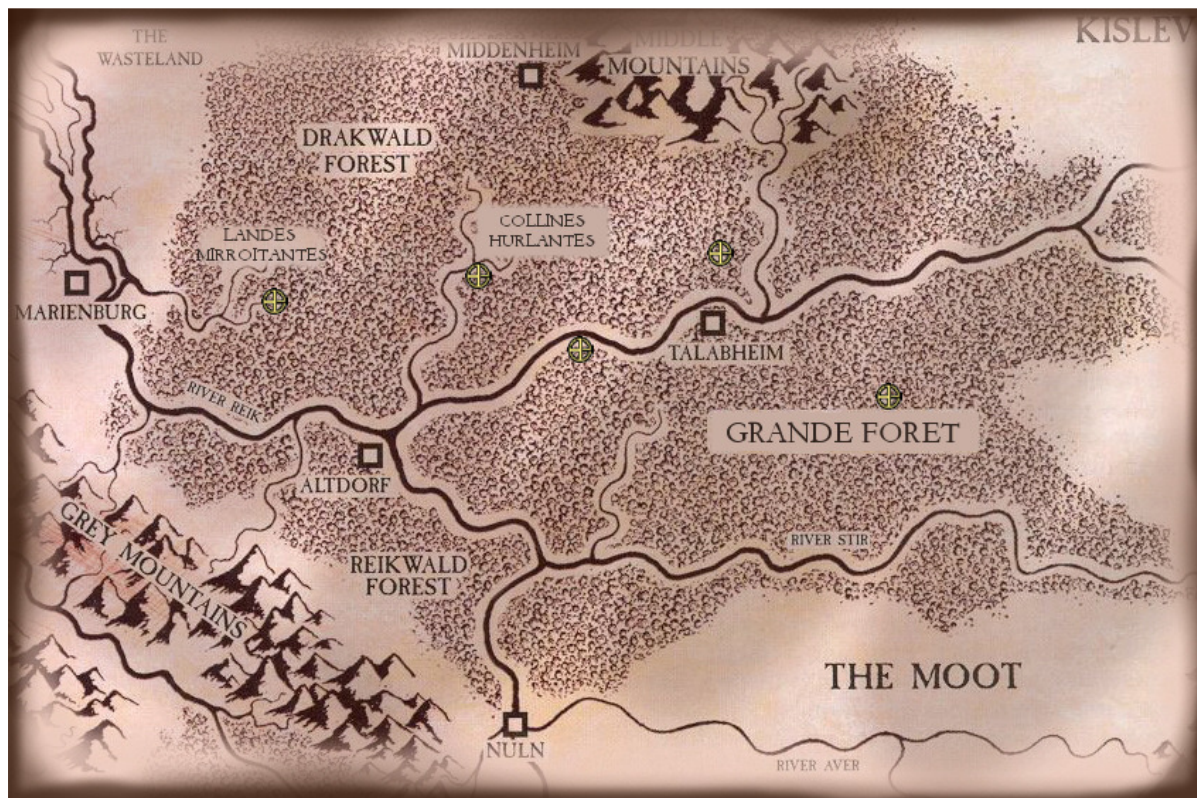
Note : ces pensées sont d'autant plus importantes qu'elles sont justes. Le MJ devra souvent les rappeler aux joueurs afin qu'ils ne perdent pas de vue le sens de leur quête.

Ralf pourra éventuellement être consulté à nouveau par la suite, il offrira volontiers ses services moyennant quelques pistoles. Son profil n'est pas indispensable car il ne devrait pas intervenir autrement que par la distribution de bons conseils.

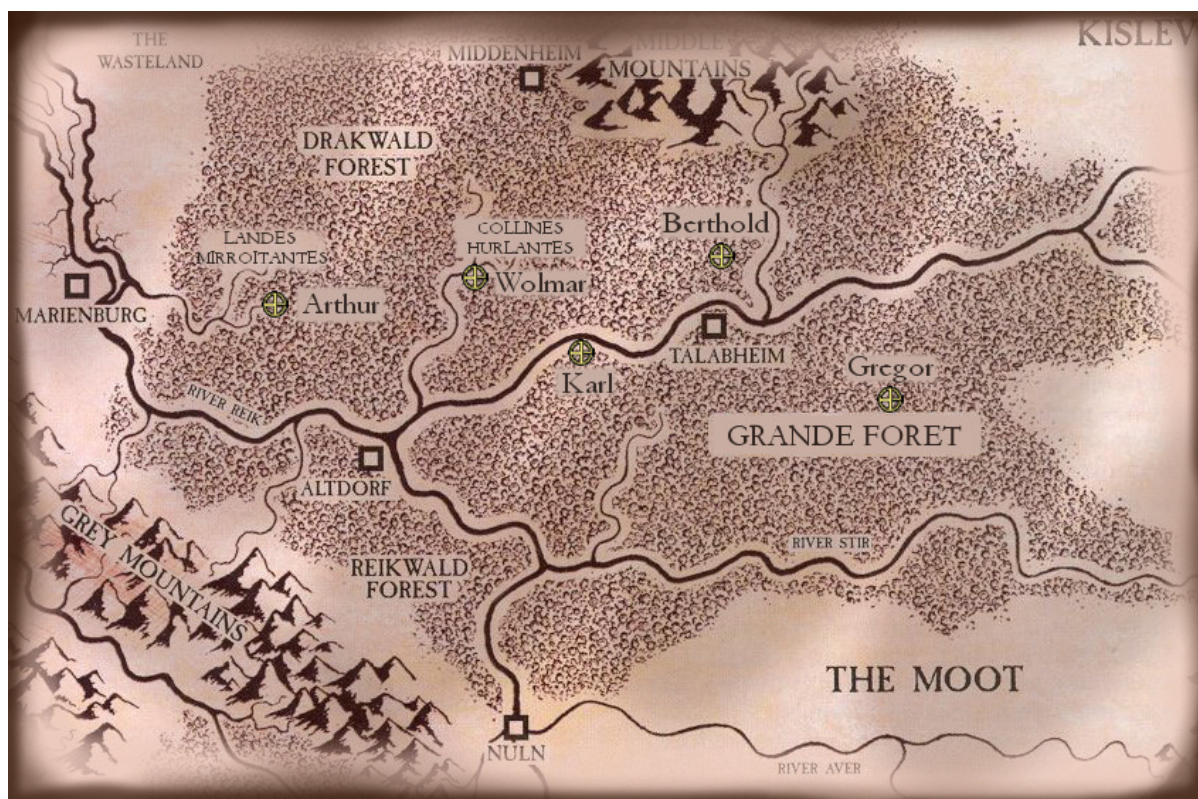
Après ces révélations importantes, il posera sa main sur l'épaule du PJ le plus proche et donnera des conseils très utiles au groupe s'ils veulent bien l'écouter avant de partir.

1. « Toutes les recherches des érudits et du maître Volbert figurent sur une carte dans la salle des archives, à l'étage du bâtiment. Attention, elle est gardée. Vous devez absolument la récupérer pour continuer cette quête ! »
2. « L'intendant est le personnage le plus dangereux de la guilde : il maîtrise la magie et pourchasse les ennemis du maître Volbert. Méfiez-vous de lui. »
3. « Oubliez le livre sacré : il est inaccessible et n'est pas indispensable pour vous. »

Ralf offrira le choix aux joueurs pour récupérer la carte. Si l'équipe comprend un PJ voleur ou monte en l'air, il pourra se dévouer pour tenter de le récupérer seul. Le chapitre « La guilde des Marchands » donne toutes les indications sur le bâtiment de la guilde. Le MJ n'aura pas besoin de préparer longuement ce cambriolage. L'unique chose à considérer sans faille est la ronde des gardes. S'il n'y a aucun PJ capable de réaliser une telle prouesse ou si le MJ ne tient pas à jouer une aventure pour joueur « en solo », Ralf peut contacter une vieille connaissance. Il s'agit d'un monte-en-l'air halfeling, mais les PJ ne sauront rien de lui. Il fera le travail à leur place en échange de 10 co. De même, si la tentative de récupérer la carte échoue, ils pourront avoir recours à cette dernière solution. Dans tous les cas, la carte sera leurs tôt ou tard.



Carte des joueurs



Carte du MJ

A l'aventure !

Lorsque les joueurs se seront emparés de la carte, ils voudront probablement piller un à un tous les tombeaux de la région. Chose plausible bien sûr mais il ne faut pas oublier qu'ils n'ont pas tous la même importance. Certains renferment des dangers et des esprits plus forts que d'autres.

S'ils ne sont pas attirés par les pillages, rappelez leur qu'ils ne leur reste pas assez d'or pour prétendre vivre de leur travail. Si leur carrière ou leur condition ne permet pas de tels sacrilèges, rappelez leur les bonnes paroles de Ralf Töpfindler.

Lorsque tout est fin près pour une expédition, les joueurs choisiront librement leur destination. Le tombeau de Berthold est une étape de non retour pour les aventuriers. Faites en sorte

qu'ils ne choisissent pas par hasard d'aller si loin dès le départ : après tout c'est une mauvaise stratégie.

Expérience

- 30 xp pour avoir sauvé l'objet magique des mains de Günther
- 10 xp pour avoir rencontré Ralf Töpfindler
- 30 xp supplémentaires aux joueurs ayant infiltré le bâtiment, +20 xp sans se faire repérer
- 50 xp à tous pour avoir récupéré la carte d'une quelconque manière qui soit
- 5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile
- 10 à 30 xp selon la qualité de l'interprétation du personnage

LA GUILDE DES MARCHANDS D'ALTDORF

Ce passage ne nécessite pas d'être lu par le MJ pour poursuivre l'aventure, sauf si un ou plusieurs PJ comptent pénétrer le grand bâtiment des marchands ou le visiter en détail. Vous pouvez utiliser la guilde et son organisation dans n'importe quelle autre campagne si vous le désirez.

Cette guilde fait partie du patrimoine d'Altldorf depuis toujours. Le travail des agents relève, dans l'ensemble, de la routine du commerce, et la gestion des membres inscrits à la guilde. Un point fait exception : une campagne illégale se prépare dans les plus hauts bureaux de la guilde. Andreas

Volbert, le maître de la guilde, a racheté le livre sacré de l'Ordre Noir à un certain Dorian Barnerezh il y a cinq ans, par l'intermédiaire d'un agent. Contrairement à l'ancien possesseur (Dorian), il a directement compris que ce livre contenait des énigmes sous la forme de quatrains sans lien avec le texte du livre. En les analysant bien elles dévoilent le chemin vers les tombeaux des chevaliers défunts. Volbert loua grassement les services des plus grands érudits du Reikland au point de leur faire promettre l'entière exclusivité sur cette étude. Ainsi ils ne sont censés parler de cela à personne, en particulier aux aventuriers.

L'organisation

La guilde est hiérarchisée en plusieurs groupes. Leurs profils sont énoncés par ordre décroissant d'importance :

~ ANDREAS VOLBERT ~

MAÎTRE DE LA GUILDE DES MARCHANDS D'ALTDORF

C'est le chef suprême de la guilde mais il n'a rien d'un personnage fabuleux aux milles ressources. Il est pragmatique et aime profiter des opportunités. C'est pourquoi cet homme de 60 ans se consacre pleinement à l'étude de l'Ordre Noir. Le livre sacré est son objet favori du moment. Par précaution, il le garde soit sur lui, soit à son domicile lors des déplacements inattendus. Son regard profond laisse penser qu'il protège ses arrières et qu'il a toujours un pas d'avance sur ses rivaux : il est rusé, organisé et expérimenté. Olaf, son champion de justice ne le lâche pas d'une semelle.

Carrière : Maître de guilde (Ex Marchand, ex Bourgeois)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	38%	27%	35%	38%	65%	53%	67%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire +20%, Kislev), Evaluation +20%, Fouille, Langage secret (Langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Marchandage +20%, Métier (Marchand), Perception +10%, Lire / écrire +20%

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Etiquette, Linguistique, Intelligent

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : pistolet, couteau

Dotations (sur soi) : bourse contenant 30 co, bijoux (300 co au total), 50% livre sacré de l'Ordre Noir, accessoires de calligraphie



~ OLAF, CHAMPION DE JUSTICE ~

Muet, le crâne chauve et le regard froncé : tous les ingrédients nécessaires pour ne pas donner envie d'embêter le maître.

Carrière : Champion de justice (Ex Vétéran, ex Berserk norse)

Race : Humain (Kislev)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61%	42%	56%	45%	48%	29%	51%	27%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	4	4	0	2	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Norsca), Esquive +10%, Intimidation +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (norse, reikspiel), Natation, Perception +10%, Résistance à l'alcool +10%

Talents : Coup précis, Coups puissants, Force accrue, Frénésie, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade, fléaux), Menaçant, Parade éclair, Sur ses gardes

Armure : armure moyenne (cotte de mailles complètes)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : hache à deux mains, morgenstern, rondache

Dotations : bourse contenant 12 co et 3 pa

~ QUINTUS BÜCKER ~

INTENDANT DE LA GUILDE

Cet homme ténébreux d'une quarantaine d'années est peu bavard. Il reste toujours silencieux sous sa robe de velours bleu marine, dont la capuche laisse rarement entrevoir son regard menaçant. Il est le bras droit du maître et n'entame que rarement une conversation avec les autres membres de la guilde, sauf dans les situations préoccupantes. Il régit la protection du bâtiment et du maître (grâce notamment aux alarmes magiques). Il est informé en second de tous les secrets et projets illégaux de la guilde et sera présent chaque fois qu'il y aura un quelconque problème lié à la surveillance du bâtiment. Autrement, l'intendant est toujours absent, vaquant à on ne sait quelle occupation. Sa pratique pour la magie le rend d'autant plus dangereux qu'il n'est discret.

Carrière : Intendant (Ex Compagnon Sorcier, ex Apprenti sorcier)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	38%	31%	33%	39%	69%	58%	42%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit, magie), Connaissances générales (Empire) +10 %, Equitation +10%,

Evaluation +10%, Focalisation +10%, Fouille +10%, Intimidation +10%, Langage mystique (magick), Langage secret (Langage de guilde), Langue (classique, kislevien, reikspiel), Lire / écrire +10%, Marchandage +10%, Perception +10%, Projectile puissant, Sens de la magie +10%

Talents : Calcul mental, Eloquence, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (Alarme magique, Armure aethyrique), Mains agiles, Intrigant. Science de la magie (feu)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : bâton poli (1 Co), dague

Dotations : robe de velours bleu marine avec capuche, bourse contenant 15 co, chevalière sertie de topazes (15 co), divers composants (15 pa), **potion d'invisibilité (10 minutes)**, accessoires de calligraphie, lettres d'avertissement à l'attention de petits commerçants

~ LES 4 HAUTS RESPONSABLES ~

C'est le poste intermédiaire entre le maître et les marchands. Ces hommes sont très proches de Volbert et portent sa confiance. Ils sont au courant et impliqués dans tous les projets de la guilde – notamment dans l'affaire des tombeaux – mais ne dévoileront rien à ce propos (sauf sous la torture) et feront mine de tout ignorer. Les soudoyer ne serait pas une bonne idée vu leur salaire déjà avantageux. Ils ont une grande complicité envers le maître : le moindre doute les poussera à le consulter. Leur statut est important et cela ne manque pas de s'afficher sur leur allure. A noter qu'ils se réunissent souvent dans les salons de l'étage. Ce profil est valable pour un haut responsable sénile, le MJ peut le modifier si le personnage en question doit être plus jeune.

Carrière : Marchand

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	31%	27%	31%	33%	63%	55%	55%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme +20%, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation, Evaluation +20%, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Lire / écrire +20%, Marchandage +20%, Métier (Marchand) +20%

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Etiquette, Intelligent, Linguistique

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : rapière ou pistolet (pour le style)

Dotations : dossier relié (contenant des informations mineures sur la guilde), pistolet, bourse contenant 1D10 + 10 co, cheval de selle

~ LES 8 MARCHANDS ~

Ils sont chargés d'établir de nouveaux contacts commerciaux et de contrôler les comptes des commerçants du Reikland. Ce sont eux qui permettent le plus grand profit à la guilde. Chacun possède un bureau mais ils sont souvent en déplacement. Quelques fois, ce sera l'un d'entre eux que les PJ croiseront dans cette guilde.

Carrière : Marchand

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	35%	31%	31%	33%	54%	48%	55%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation, Evaluation +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Lire / écrire +10%, Marchandage +10%, Métier (Marchand)

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : rapière ou pistolet (pour le style)

Dotations : 3 contrats commerciaux, bourse contenant 2D10 co, cheval

~ LES 20 AGENTS COMMERCIAUX ~

Ils ne connaissent pas en détail les intentions du maître et ne font qu'appliquer leur tâche, qui est la plus laborieuse, comme faire partie des convois de caravanes ou collecter les impôts des membres de la guilde. Ils sont aussi les plus nombreux de la guilde. De manière générale, ils ne communiqueront aucune information sur la guilde sauf si la personne a de bons rapports avec eux.

Carrière : Agent de guilde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	28%	31%	24%	41%	31%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérages, Connaissances générales (Empire), Equitation, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception

Talents : Dur en affaires, Etiquette

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : dague (ceinture), épée

Dotations : sac contenant du matériel de calligraphie, bourse contenant 1D10 co et 5 pa, cheval.

D'autres personnes sont employées comme dans toute grande organisation : cochers, bateliers, scribes, un avoué, cinq érudits. Quelques gens douteux travaillent dans l'ombre : un assassin, deux espions, de multiples indicateurs, quelques voleurs, trois receleurs et des contrebandiers.

NOUVELLE CARRIÈRE : AGENT DE GUILDE

Une guilde ne peut pas fonctionner avec seulement un maître de guilde et ses membres. L'agent de guilde sert à la fois de médiateur entre les deux partis et d'émissaire du maître. Il le soulage des tâches les plus pénibles, qui consistent souvent à traverser tout un comté pour une simple signature. Il a parfois affaire à des personnalités importantes et malgré la brièveté des entretiens, cela lui fait de bonnes fréquentations. Il est aussi chargé de récolter les impôts des membres de la guilde et doit user de ses compétences pour qu'ils soient payés dans les délais. Le métier propre à sa guilde n'a pas de secret pour lui et parfois il l'a pratiqué quelques années auparavant. Certains aspirent à s'octroyer les faveurs du maître et gagner ainsi du galon ou des primes, d'autres profitent des « bons tuyaux » qu'ils ont amassé au sujet des routes commerciales pour en tirer profit en intégrant un jour le milieu du crime.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	-	-	-	+10%	+5%	+10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Charisme ou Intimidation, Commérage, Equitation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, kislevien ou norse), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (un au choix), Perception

Talents :

Dur en affaires ou Etiquette

Dotations :

Accessoires de calligraphie, beaux atours, cheval de selle, épée, 1D10 co

Accès :

Toute carrière rattachée à une guilde, Cocher, Collecteur de taxes, Emissaire elfe, Messenger, Scribe

Débouchés :

Bandit de grand chemin, Collecteur de taxes, Eclaireur, Emissaire elfe, Marchand, Receleur

La Garde

Pendant la journée, 10 gardes sont postés au grand bâtiment. Un sergent est à leur tête et il peut avoir d'autres hommes à sa

solde en cas de besoin, comme par exemple lors des convois de marchandises. L'organisation de la garde peut évoluer en fonction des actes commis par les PJ envers la guilde. En cas de problème, une partie de la garnison de la cité, munie d'arquebuses, sera postée à la guilde des marchands. Les moyens mis en œuvre pour dissuader les curieux seront imposants.

~ GARDE ~

Carrière : Garde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	36%	31%	31%	31%	36%	33%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire) +10%, Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage

Talents : Désarmement, Coups assommants, Coups puissants, Sang-froid

Armes : couteau (ceinture), épée, bouclier

Armure : armure moyenne (casque, chemise de mailles, veste en cuir, jambières de cuir)

Points d'armure : tête 2, bras 3, corps 3, jambes 1

Dotations : bourse contenant 12 pa

Les pillages organisés

Les hauts responsables de la guilde siègent dans les bureaux à l'étage et se consultent souvent dans les salles de réunion. Après avoir pris connaissance du livre sacré et de l'histoire de l'Ordre Noir, Volbert et ses confrères ont décidé de préparer des expéditions visant à piller les éventuels trésors que pouvaient contenir les tombeaux. Ainsi ils contactèrent des pilleurs de tombes dans toute la région. Ils seraient, selon le contrat, accompagnés de gardes et d'un agent de la guilde. Des convois partent maintenant en direction du Talabecland en quête de trésors légendaires.

Le livre Sacré de l'Ordre Noir

Ce livre est un récit vieux de 200 ans dont l'auteur se nomme Otto Llorga. Il s'agit en fait d'une "chanson de gestes" (poème belliqueux en alexandrins) portant sur les actes et exploits de l'ordre durant la précédente incursion du Chaos. L'auteur a sans doute fait partie des leurs pour accéder à une telle connaissance de leur vie et de leurs coutumes. Toute l'histoire de l'Ordre Noir y est contée mais le secret sur la localisation des tombeaux est bien gardé : des quatrains incohérents apparaissant plusieurs fois dans le texte et donnent en fait la situation des tombeaux sous la forme d'énigmes. Qui aurait pu

deviner que ces quatrains servaient à localiser ces lieux sacrés ? Un esprit malin en l'occurrence : Andreas Volbert, le maître de la guilde des Marchands. Avec l'aide des plus grands érudits d'Altdorf, il a réussi à repérer les tombeaux situés dans l'Empire.



La carte des marchands

Il y a en tout 7 tombeaux de l'Ordre Noir dont 5 figurent sur cette carte. Trois des 7 tombeaux sont particuliers. Ils renferment les corps des fondateurs : Gregor, Heinrich et Gavaar. Leur structure est donc différente, plus grande, plus dangereuse, plus... peuplée. De ces trois donjons, seul celui de Gregor le Pèlerin est présent sur la carte des marchands. Cet endroit isolé avait une signification aux yeux des fidèles de l'ordre. Le tombeau de Gavaar le Lion, que les aventuriers visiteront vers la fin de la campagne, est situé dans la Nordland. Le tombeau d'Heinrich le Guide, le plus grand et prestigieux, demeure dans le désert d'Arabie, au sud des Terres Arides. Cette partie sera traitée dans le dernier épisode de la campagne.

Le bâtiment de la guilde

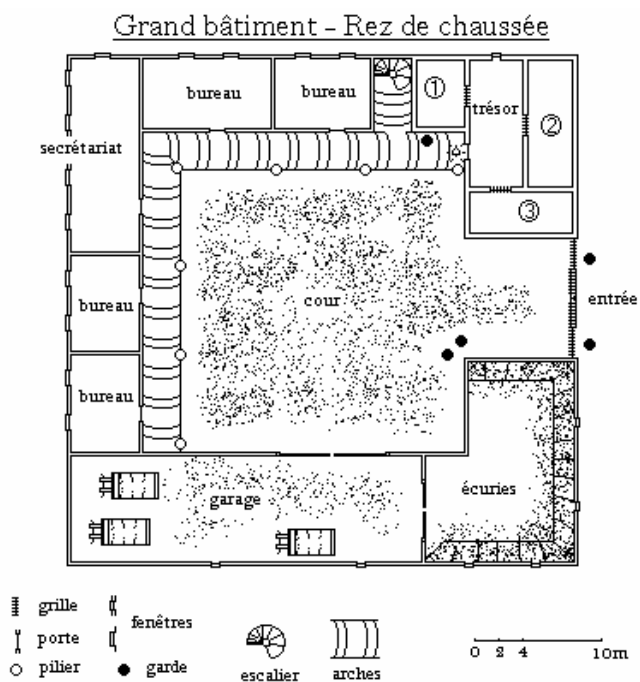
Il se situe au milieu du quartier commercial d'Altdorf, à côté d'un poste de garde. Durant la journée, l'activité y est intense : des gens circulent dans la cour et des convois arrivent régulièrement. Pendant la nuit, il ne reste qu'une poignée de bureaucrates s'attardant sur leurs comptes, ainsi que des gardes. Le portail est fermé. Il peut être utile au maître de jeu de s'attarder sur les plans détaillés si un PJ décide de s'infiltrer dans les locaux. Si personne ne compte pénétrer ce bâtiment, il n'est pas indispensable de lire sa description.

Rez-de-chaussée

Note : toutes les fenêtres du rez-de-chaussée ont des barreaux en métal.

Cour et entrée : Le portail d'entrée est une grande grille de 4 mètres de haut gardée par deux hommes. Deux autres gardes surveillent la cour, tâche ennuyeuse qu'ils ne manqueront pas de bâcler en discutant (-20% à tous les tests de Perception). Le jour, le portail est ouvert et chaque heure il y a 1D10-2 personnes dans la cour. La nuit, le portail est fermé. Il n'y a que les gardes de nuit qui effectuent leur ronde : deux à l'extérieur et deux à l'intérieur.

Garage et écuries : C'est ici que s'arrêtent les caravanes pour charger ou pour vider les marchandises. Il y a toujours des chevaux et des bêtes de somme dans l'écurie. La nuit, il y a 5 caravanes vides.



Bureaux : Ils ne contiennent pas grand-chose d'intéressant (1D10 pa éparpillées dans chacun). Mais le mobilier est quand même soigné. Il n'y a qu'une étagère et un bureau en général. Les occupants de ces pièces peuvent bouger évidemment. Le jour, tous les bureaux sont occupés ou presque. La nuit, tirez 1D10 pour chaque étage : deux (sur un résultat de 1 à 2), un (sur un résultat de 3 à 5), ou aucun des bureaux (sur un résultat de 6 à 0) seront occupés par une personne. Les joueurs doivent réussir un **test de Perception difficile** (-20%) pour entendre leurs occupants depuis le couloir. Les autres sont fermés à clef. On ne trouvera pas de haut responsable pendant la nuit.

Secrétariat : C'est ici que s'entasse toute la paperasse de routine liée aux activités légales de la guilde. Des scribes y travaillent pour rédiger des lettres commerciales. L'humeur est au travail en ces lieux. Des étagères gardent des papiers propres au commerce ; rien de bien captivant en somme.

Salle du trésor : Le mot qui fait vibrer les aventuriers... C'est à cet endroit en effet que sont stockées les marchandises de grande valeur et une partie du trésor de la guilde. La porte d'entrée est renforcée de métal (malus de 30% aux tests de crochetage) et une **Alarme magique** est posée dessus. Dès que quelqu'un y touche, l'intendant est immédiatement mis au courant. De plus, il est inutile de songer à creuser ou à faire tomber le mur d'une quelconque façon étant donnée son épaisseur. 3 grilles (malus de 30% aux tests de crochetage) gardent chacune un type de butin :

Or : Une valeur de 3000 co en lingots d'or, en pièces et en pierres précieuses gît dans un coffre épais (malus de 40% aux tests de crochetage, 5000 points d'encombrement) servant à payer les transactions.

Tissus : Les soies, fourrures, tapis et étoffes de valeur sont enroulés et soigneusement rangés. Une collection de vins de grand cru y est entreposée. Il y en a pour 3000 points d'encombrement et 1000 co en valeur.

Objets d'arts : Ici sont stockés des tableaux et sculptures précieuses. On peut estimer l'ensemble à 3000 co mais certaines pièces sont difficiles à déplacer. On peut y inclure, pourquoi pas, un objet magique.

Etage

Note : pendant la nuit, tous les rideaux sont tirés et les fenêtres fermées.

Couloir : Le plancher de ce couloir est récent. Aucun grincement ne se fera entendre si l'on se déplace à allure prudente.

Bureaux : voir ci-dessus.

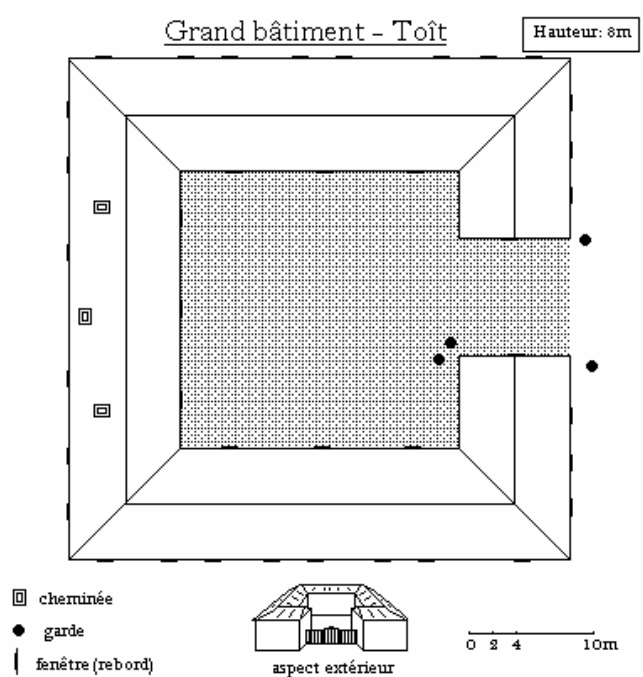
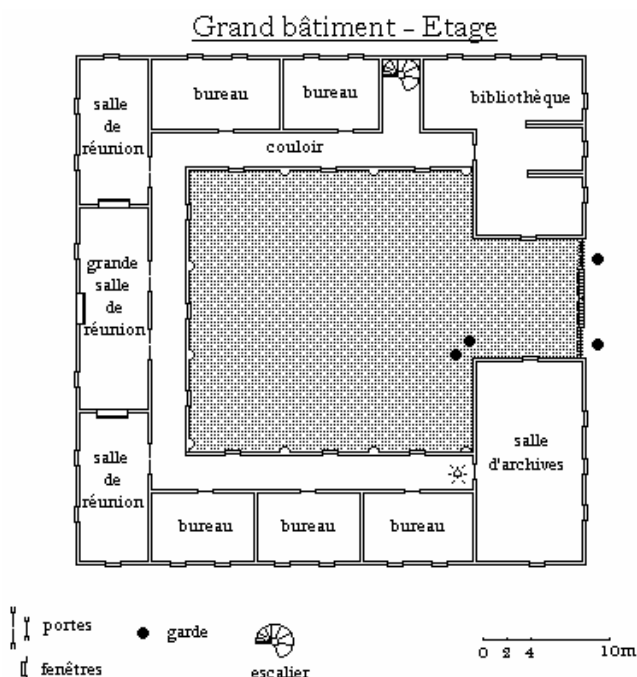
Salles de réunion : Chacune a une longue table d'ébène au centre ainsi que des étoffes représentant la guilde sur les murs. Divers objets d'art peuvent être trouvés sur des commodes. C'est ici que les riches commerçants et les hauts placés se consultent pour des affaires importantes. La grande salle est plus décorée et possède une cheminée. On ne trouvera personne ici pendant la nuit. Les affaires traitées pendant les réunions peuvent être d'ordre commercial ou propre à la guilde.

Bibliothèque : Des étagères longent les murs et scindent la pièce en plusieurs parties. Des tables rondes permettent de se poser à la lecture. En sillonnant les étagères, on peut trouver des livres traitant de l'histoire du commerce d'Altdorf (ou de la ville en question), des tapisseries d'Arabie, quelques recueils géographiques, etc. Il y a 2000 points d'encombrement en livres manuscrits pour une valeur de 200 co. Deux livres imprimés traitent du culte de Sigmar et valent 30 co chacun: un PJ les trouvera s'il réussit un **test de Fouille difficile** (-20%, la compétence Lire / Ecrire confère un bonus de +20%). Le jour, lancez 1D10 chaque heure : 1 à 4 : personne ; 5 à 8 : 1 personne présente, 9 à 10 : 2 personnes présentes. La nuit, il n'y a personne et la porte est fermée à clef (malus de 10% aux tests de crochetage).

Salle des archives : C'est le lieu -clé du bâtiment : ici se trouvent les cartes des tombeaux de l'Ordre Noir, reconstituées par les érudits ayant étudié le livre sacré avec Andreas Volbert. Un peu disposée de la même façon que dans la bibliothèque, des étagères ne contiennent que des dossiers et parchemins propres aux affaires commerciales... Des archives en effet. Trois cartes sont enroulées dans un coin de mur et l'une d'entre elles est celle que recherche les joueurs. La salle d'archive est toujours fermée à clef (malus de 10% aux tests de crochetage) et il n'y a personne en général. Les responsables y vont rarement ou bien en fin de journée. Une **Alarme magique** est posée sur la porte. Dès que quelqu'un y touche, l'intendant est immédiatement mis au courant. Il mettra 15 minutes avant d'arriver en toute hâte aux grilles de la guilde.

Toit

Note : Les habitations voisines sont trop éloignées du bâtiment pour accéder au toit en sautant: il faut trouver un autre moyen. Des cambrioleurs acrobates pourront accéder à l'étage en passant par les cheminées.



AU PILLAGE !

Les deux petites aventures qui suivent sont facultatives mais utiles. Elles correspondent chacune à la visite d'un tombeau : ceux des chevaliers Wolmar et Karl. Peu importe l'ordre dans lequel elles vont se dérouler ; ni même si les joueurs les vivent (ils pourront aussi les jouer par la suite). Chaque aventure est décrite à partir du moment où les PJ rejoignent un site indiqué sur la carte des marchands. Les voyages ne devront pas être négligés car les trajets hors des cités souveraines de l'Empire sont périlleux. Et il faut faire ressentir aux joueurs le danger perpétuel de la Grande Forêt.

Lorsque le groupe décidera de visiter le site de Berthold le Sage, il faudra passer au scénario suivant. Attention, il est impératif que le groupe n'aille pas directement au grand tombeau de Gregor le Pèlerin. Il doit d'abord passer par celui de Berthold. Mais sa position écartée devrait dissuader les plus fins stratèges.

LE TOMBEAU DE WOLMAR LE FEROCÉ

Le fort de Grünbrunnen

Le site marqué d'une croix sur la carte est très facile à repérer puisqu'il s'agit d'un fort en ruine. Situé en haut d'une colline boisée, il domine les environs et est visible jusqu'à 10 kilomètres. Autrefois, avant l'arrivée de Magnus le Pieux, on nommait ce lieu mystique « Grünbrunnen ». Comme bien d'autres, il surplombait la Grande Forêt pour surveiller d'éventuelles invasions. Pendant l'incursion de 2302, il fut assiégé et pris par les orques. L'Ordre Noir l'investit ensuite, chassant les peaux vertes. Aujourd'hui il ne reste que la moitié des murs du fort, victime de deux sièges. Le tombeau de Wolmar fut construit ici après sa mort.

A présent il semble vide. Sauf qu'une créature étrange y vit depuis longtemps. Cette créature se nomme Igor Holgensteim ; c'est un vampire de la lignée des Von Carstein dont il n'a gardé que le nom. Mis à l'écart des hommes et de ses semblables, il voulut écouler des jours paisibles, se nourrissant du sang de la faune, sans devoir semer l'horreur et la mort parmi les humains. Il quitta le milieu très fermé et périlleux auquel il appartenait pour trouver la solitude et la paix. Il trouva cette étrange bâtisse par hasard et fut des plus surpris d'y trouver des morts vivants. Il n'en fut pas moins réconforté à l'idée d'avoir trouvé de la « compagnie » (rappelons que les vampires ont le pouvoir de contrôler les morts vivants). L'ennui ne le dérangeant pas, de beaux jours se profilaient devant lui.

Mais peu à peu le désir de sauvagerie reprit ses droits ; le « bon » vampire eut de plus en plus de mal à résister à l'attrait du sang humain, qu'il comparait à un excellent vin. Un jour des gens peu recommandables venus de très loin lui demandèrent hospitalité. Ils servaient Slaanesh, le dieu de la perversion et de la torture, et voulaient, par coutume, élire domicile dans les sous-sols du fort, là même où était enterré Wolmar. Il savait que ces gens là étaient compétents pour enlever leurs victimes et il ne put résister à l'envie de goûter à

nouveau à la chair tendre et fraîche d'une vierge. Il leur proposa d'accepter leur demande en échange de victimes humaines apportées régulièrement. Il révoqua les morts vivants du sous-sol, sauf un, qu'il craignait : Le revenant de Wolmar. Un pouvoir plus fort que le sien le maintenait en vie (celui de la liche). C'est pourquoi il fut emmuré. Depuis, la situation n'a pas évolué, la secte et le vampire font bon voisinage.

Essayez de faire en sorte que les PJ arrivent au moins à la tombée du soleil. Cela permettrait à Igor de sortir de son cercueil. S'ils tiennent particulièrement à y aller de jour, le vampire reposera dans son cercueil.

La muraille

C'est une muraille crénelée qui s'élève à 6m de haut. On y accède par des escaliers ou par l'intérieur des tours, via des échelles. Un angle a été détruit par les sièges précédents. Il n'est donc pas nécessaire de passer par l'entrée principale.

La tour porte carrée

C'est le nom que l'on donne à ce style d'entrée fortifié de 12m de hauteur. Deux solides grilles placées aux extrémités du tunnel de 8m de long bloquaient autrefois l'accès à la cour. La voûte du tunnel est parsemée d'ouvertures permettant aux tireurs de lancer des projectiles. On n'accède à l'étage que par la muraille.

Les petites tours

On y accède par une porte au rez-de-chaussée ou par la muraille. Il ne reste rien d'intéressant à l'intérieur. Elles culminent à 10m.

Les ruines

Les quartiers des nobles étaient autrefois situés ici mais après leur pillage il n'en reste plus rien. Des mottes de foin parsèment le sol par endroits. Sous l'une d'entre elles (marquée d'un « X » sur le plan), une trappe dissimulée donne accès au tunnel souterrain par une échelle. Un personnage fouillant cette zone devra réussir un **test de fouille difficile** (-20%) pour trouver la trappe. Si la fouille est délicate, ramenez le malus à -10%.

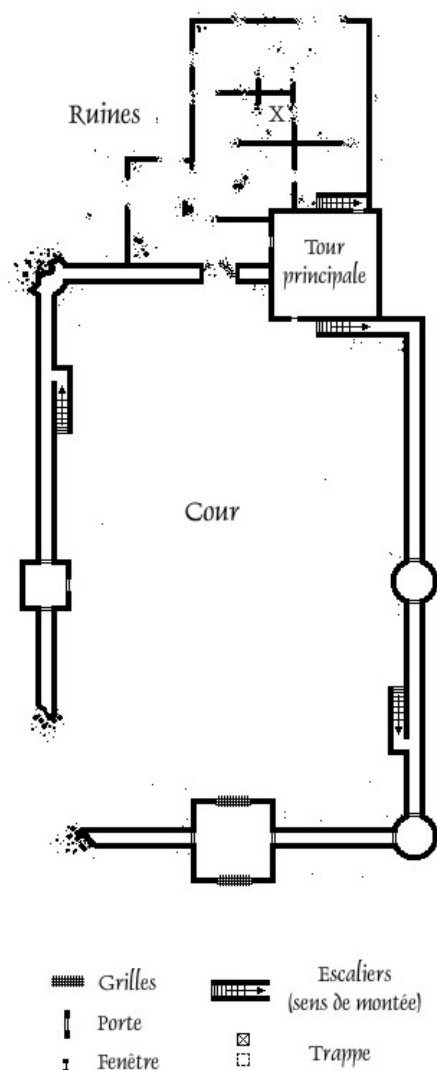
La tour principale

Elle mesure 30m de hauteur et on domine la région entière à son sommet. Le rez-de-chaussée est indépendant des deux autres étages. Les voûtes sont très hautes ce qui rend une atmosphère ecclésiastique aux lieux. 3 murs de pierres saillants servaient autrefois de râteliers d'armes. Il n'y a rien d'autre dans cette froide pièce. Un escalier extérieur permet d'accéder au premier étage. De très vieilles étagères supportaient autrefois des centaines de livres. Il n'en reste qu'une poignée en état. Certains semblent presque être neufs comme « *Rosalie et la*

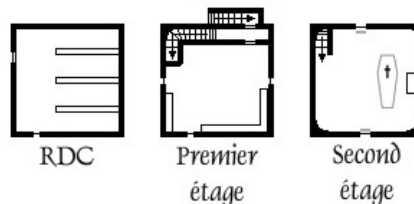
lune » (roman racontant la vie d'une jeune paysanne mordue et maudite par la lycanthropie) ou « *L'hérésie du temps jadis* » (recueil historique notant les différents bûchers et la traque des hérétiques durant la période nommée « Chasse aux sorcières ») parmi d'autres. Ils ont tous plus ou moins un rapport avec le bannissement et les persécutions des êtres différents. Ils reflètent d'une certaine façon la mélancolie que ressent Igor dans ce monde « si beau et si cruel ».

Au centre de la pièce, une table d'ébène à quatre pieds porte deux chandeliers en or (2 co chacun). Une couche de poussière laisse penser qu'elle n'a pas été utilisée depuis longtemps.

Enfin un autre escalier mène au troisième étage. C'était autrefois un lieu de fête apparemment. Des bateleurs et ménestrels jouant de la musique sont gravés aux angles des piliers. Les fenêtres sont barricadées de planches en bois et la lumière du jour ne passe que très peu, mais au grand regret d'Igor. Son cercueil se trouve ici mais les joueurs ne le verront pas encore. En effet dès qu'ils auront atteint le premier étage le vampire descendra les escaliers à leur rencontre.



Tour principale



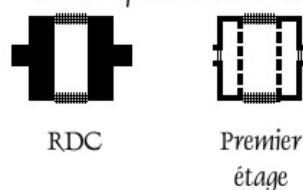
Tours carrées



Tours rondes



Tour-porte carrée



« Des intrus... excellent ! »

La venue des PJ va naturellement déstabiliser ce bel équilibre formé entre le vampire et les sectateurs. Elle devra se faire après le coucher du soleil, autrement le vampire sera au repos dans son cercueil. Sur le site, un **test de Perception assez difficile** (-10%, **survie +20%**) réussi révélera qu'aucune bête sauvage n'ose approcher cet endroit. Igor sera conscient de la venue des PJ. Il les surprendra avant de leur proposer son hospitalité avec courtoisie. Il affirme être le dernier d'une lignée noble déchue, et qu'il doit veiller sur son ancestrale demeure familiale. Si les joueurs acceptent, ils seront les hôtes du dîner servi le soir au deuxième étage du donjon (aucun serviteur ne semble habiter ces lieux), ce qui permettra de discuter un peu. Il fera tout pour qu'ils ne montent pas au dernier étage, affirmant qu'il s'agit de sa chambre et qu'elle est en désordre. Le repas sera servi 30 minutes plus tard, en attendant il leur suggèrera de faire un tour de la propriété. Si les joueurs avaient précédemment volé des chandeliers ou des livres, il le remarquera tout de suite et leur demandera poliment de rendre ses biens. Il en profitera pour leur lire brièvement un passage de son roman préféré « *Rosalie et la lune* » en leur expliquant qu'il s'agit d'une bien triste histoire.

« Passez moi le sel »

Si pendant ce laps de temps les PJ visitent les ruines, l'un d'eux s'apercevra sur un **test de Perception réussi** qu'une silhouette les observe de derrière les murs. Il s'agit d'un des sectateurs de Slaanesh, vêtu d'une toge de moine. S'il est interpellé par les PJ, il affirmera être un serviteur du maître des lieux. Cela se vérifiera par la vaisselle qu'il comptait apporter, mais laissera certainement une place au doute. Il demandera aux PJ d'éviter les lieux car les murs pourraient soit disant s'effondrer au moindre mouvement. Le sectateur passe en fait par la trappe qu'il ne manque pas de dissimuler sous le foin à chaque sortie du souterrain. Si les joueurs décident de le suivre et réussissent un **test de Filature assez difficile** (-10%), ils le surprendront en train d'emprunter ce passage secret.

Le repas servi sera convenable sans être fabuleux. Une discussion avec les PJ s'en suivra. Igor n'est pas du genre à cacher les secrets de son existence. Il ne considère pas ses hôtes comme des proies. On ne peut vraiment le contrarier que si on tient à supprimer sa vie ou ses victimes humaines. Un PJ réussissant un **test de Perception assez difficile** (-10%) remarquera ses canines légèrement pointues. Les joueurs vont tôt ou tard découvrir sa nature étrange et il sera intéressant de voir leur réaction. A partir de là, ils pourront agir comme ils l'entendent. La scène peut aussi bien tourner au combat pur et dur qu'au marchandage. Igor est ouvert à toutes les propositions, et comme bon nombre de vampires, il apprécie les conversations épicées avec ses hôtes. Ce que cherchent les joueurs, à savoir le trésor ou le parchemin, se trouve dans la chambre du revenant. Et il n'est pas forcé de devoir affronter le

vampire pour repartir avec le trésor. Igor sait où ce trouve la trappe menant au souterrain mais il n'en parlera qu'en dernier recours. Cependant, ne perdez pas de vue que le vampire sait qu'il n'est pas possible pour la secte de voir repartir un groupe d'aventuriers au courant de leur cachette. Aussi, la secte est importante aux yeux d'Igor car elle lui fournit ses jeunes victimes.

~ IGOR HOLGENSTEIN, VAMPIRE ~

Prenez le profil du Vampire page 114 du Bestiaire. Les seuls détails qui vont changer sont le goût qu'il a développé pour la compagnie et le divertissement. Aussi, il adopte une attitude sociable vis-à-vis des étrangers humains mais elle peut devenir très malfaisante si l'on s'amuse à réveiller la bête qui est en lui.

Race : Vampire Von Carstein

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (Empire, Bretonnie, Tilée), Equitation, Escalade, Esquive, Evaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen), Perception, Sens de la magie Torture

Talents : Armes naturelles, Désarmement, Effrayant, Eloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie Noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés Vision nocturne

Règles spéciales : (voir page 113 du Bestiaire du Vieux Monde pour plus de détails)

- **Apparence humaine :** un vampire peut se faire passer pour un humain s'il le faut, rétractant ses griffes et ses crocs et adoucissant ses traits. Sous cette apparence, le monstre n'est plus effrayant.
- **Malédiction des vampires :** un vampire meurt s'il est exposé à la lumière du soleil.
- **Nécromancien né :** contrôle les morts-vivants.
- **Regard hypnotique :** un vampire peut dépenser 1 demi action pour tenter de paralyser sa victime pendant 1 round. Elle a droit à un test de Force Mentale pour tenter d'y résister.
- **Vampirisme :** si un vampire réussit une prise contre son adversaire, il peut lui sucer son sang. Si au moins 1 point de B est perdu, la victime perd 1D10% en F. Elle récupèrera 1% par heure.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : crocs, griffes, rapière, main gauche

Ce sera au MJ d'improviser la discussion et de lui inventer un passé au besoin. A chaque proposition, un **test de Marchandage ou de Charisme** doit être réussi avec des modificateurs (bonus et malus) estimés par le MJ selon l'honnêteté montrée par les joueurs. Par exemple, demander au vampire de détourner l'attention de la secte pour permettre aux joueurs de se débarrasser du revenant constitue une proposition très acceptable. Un bonus de 20% peut lui être affecté. Autrement, si vous ne voyez pas d'autre issue que la guerre, n'hésitez pas à satisfaire leur besoin belliqueux. Lorsque le marchandage ou l'affrontement seront conclus, il sera temps de descendre visiter la crypte.

Un mode de vie underground

On accède au sous-sol par une épaisse trappe cachée sous de la paille dans l'enceinte du château. Le tombeau de Berthold a été totalement réaménagé. La secte vénérant Slaanesh y coule des jours paisibles, si on peut parler de jours sous terre. La vie dans cette communauté consiste à adopter un comportement épicurien, en ce qui concerne tout et surtout le malsain. Drogues dures, cris de souffrance, tortures et nourriture abondante font partie des orgies perpétuelles. L'organisation est simple : il y a un acolyte et des sectateurs. Tout ce qui est anormal est rapporté à l'acolyte. Il est possible de passer au travers de la vigilance de ces personnes car il y a 20% de chances qu'un individu soit somnolent sous l'effet des drogues.

~ ACOLYTE DE SLAANESH ~

Carrière : Acolyte de Slaanesh

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	34%	31%	31%	36%	46%	31%	53%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	1	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Expression artistique (danse), Focalisation, Jeu, Langage mystique (démoniaque), Langue (classique +10%, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie

Talents : Code de la rue, Dur en affaires, Etiquette, Magie commune (Chaos), Magie noire, Rompu au Chaos, Sens aiguisés, Sociable

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : bourse contenant 5 co, dague, Symbole de Slaanesh, robe cléricale, 50% 1 racine de mandragore

~ SECTATEUR DE SLAANESH ~

Carrière : aucune

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	31%	31%	31%	35%	31%	35%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception

Talents : Eloquence

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : 3 pa, robe cléricale, 50% 1 racine de mandragore

1. Hall Divin

Ce lieu est une ancienne galerie dédiée au dieu Solkan. Autrefois des étoffes étaient disposées sur les murs mais il n'en reste plus rien. Seule une fontaine est restée en place. L'eau qui en sort est potable, mais il y a 30% de chances que des racines de mandragore *aient été* versées dedans par un sectateur inconscient (compter comme une dose si quelqu'un boit l'eau). Cette salle fait office de centre de dégrisement. Les adeptes les plus rongés par les drogues dures aiment se pavasser et y passer un temps qui semblerait infini pour quelqu'un de sobre. On y trouvera 5 sectateurs assis, en totale léthargie.

2. Salle de torture et de rituel

Cette salle est encombrée par de nombreux ustensiles de chirurgie. Dès qu'on y pénètre, une terrible odeur cadavérique emplit les poumons des PJ. Sur une étagère sont entassés des recueils de prières pour Slaanesh, des recettes à base de produits naturels toxiques, et des livres d'anatomie. Un homme est enchaîné au mur. Il est apparemment mort depuis quelques jours, oublié par ses tortionnaires.

3. Salle d'orgies

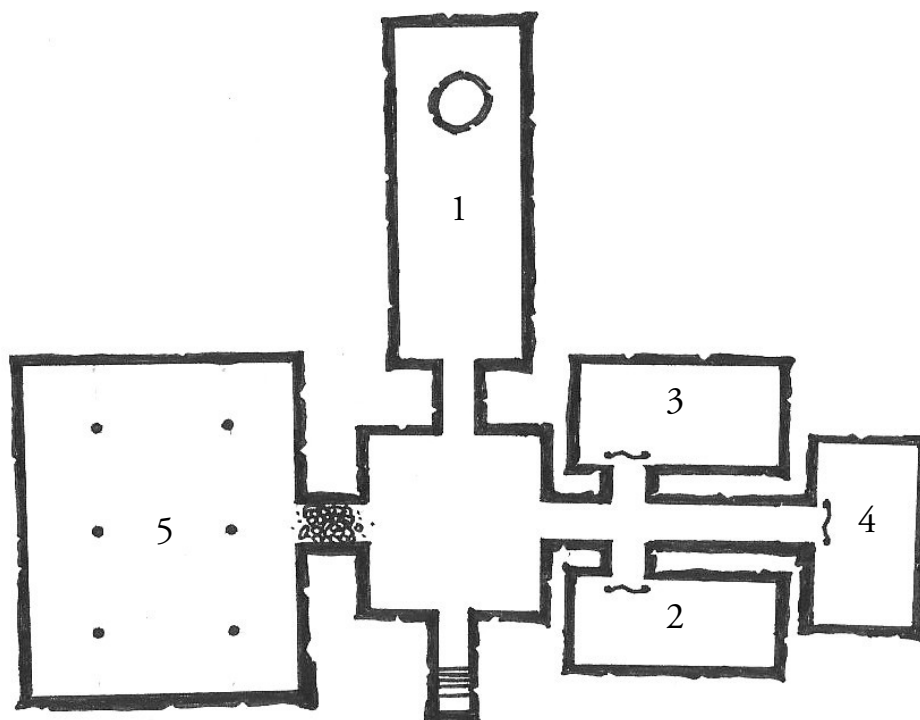
On ne trouvera ici que des lits recouverts de coussins et une table marquée des taches de sang sur laquelle sont posés des ustensiles propres à la consommation de drogues. 5 sectateurs (3 hommes et deux femmes) sont affalés et s'adonnent à la lecture occulte pour certains ou à des actes mélangeant luxure et sévices corporels pouvant parfois aller loin.

4. Chambre du gourou

L'acolyte (dont le nom ne sera jamais révélé) passe la plupart de son temps ici avec deux femmes qui lui font office de courtisanes pour cette journée (ou nuit). Le logis est fait de meubles de qualité et de coussins coquets mais en examinant

on peut voir des détails sinistres ou obscènes sur les motifs de décoration. Un coffret (50 Points d'encombrent) contient 4 co,

18 pa, 1 petit diamant (12 co), 1 petite fiole contenant 2 doses de brise-cœur.



5. Antre du revenant

La secte se doute de l'existence d'une telle créature derrière leurs murs. Depuis le temps qu'ils logent ici, nombreux ont été les cris lugubres berçant la nuit. Il faudra d'abord dégager l'éboulement qui empêche d'accéder à la chambre du revenant avec autre chose que des lames. Pour simplifier la manœuvre, Considérez l'éboulement comme Sans défense (ajoutez 1D10 aux dégâts) à qui il faudra infliger 50 points de dommages pour une résistance de 8. Les mains nues (à défaut d'armes contondantes) donnent un malus de -3 aux dégâts de base si elles sont utilisées pour dégager les blocs un par un. A partir de 30 points de dégâts infligés, les PJ pourront apercevoir la forme inquiétante de celui qui les attend patiemment.

Contenu du trésor (300 points d'encombrent) : 21 co, 480 pa, 1 bourse contenant 2 saphirs (20 et 12 co), **parchemin VI**. Ce coffre de métal est solidement fermé à clef. Casser le verrou nécessite de lui infliger 10 points de dégâts en considérant une résistance de 9.

~ WOLMAR LE FÉROCE ~

Carrière : Brute

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	45%	60%	60%	45%	25%	50%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	4	0	0	0

Compétences : Evaluation, Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception

Talents : Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes à deux mains), Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Lame spectrale :** chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète rouillée)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : lame spectrale et bouclier

Expérience

30 xp au(x) PJ ayant conclu avec succès un marché avec Igor
20 à 30 xp pour avoir vaincu (et détruit) le vampire
15 ou 30 xp pour avoir neutralisé (tué ou arrêté) la secte partiellement ou dans sa totalité
10 à 30 xp pour avoir participé à la destruction de Wolmar

30 ou 40 xp pour avoir exploré le tombeau de Wolmar, partiellement ou dans sa totalité

5 à 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile

10 à 50 xp selon la qualité de l'interprétation du personnage

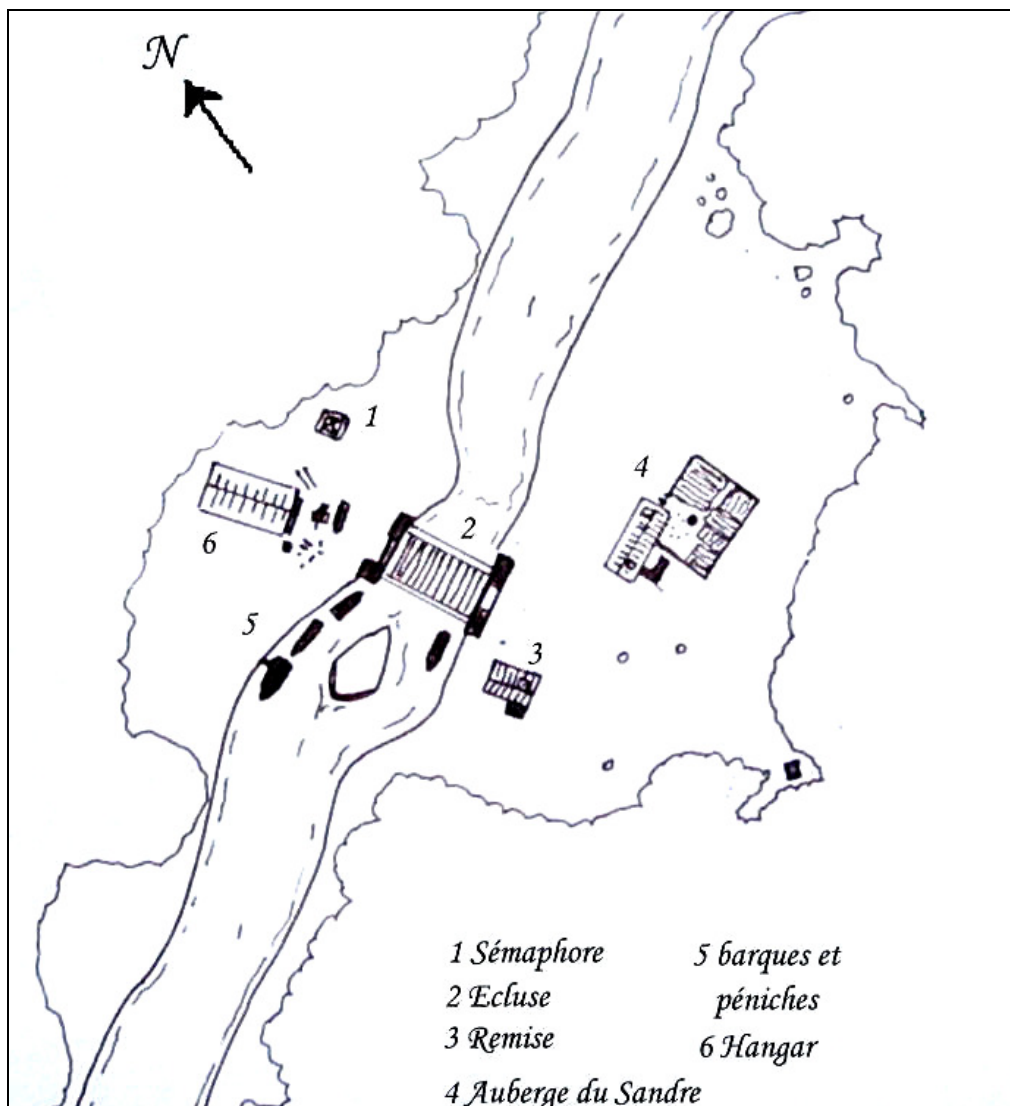
LE TOMBEAU DE KARL L'ENCHANTEUR

L'arrivée à l'écluse

Quelques kilomètres avant d'arriver sur le site indiqué sur la carte, les aventuriers passeront par une prairie fleurie jonchée de pierres brûlées qui attireront leur attention. Un tas d'ossements carbonisés dépasse à présent légèrement du sol. Ce sont les dépouilles de toute la secte de Nurgle, anéantie et brûlée par l'Ordre Noir. Des restes d'armures rouillées sont aussi éparpillés par endroits. Des boutons d'or et des jonquilles recouvrent depuis bien longtemps ce bûcher et rien d'autre ne

pourra être trouvé sur place. Une tour de guet en bois est visible dans la direction du site indiqué sur la carte.

L'emplacement correspond à un ensemble de bâtiments aux toits de chaumes construits autour d'une écluse située sur un affluent du Talabec (voir le plan). Sur la rive nord, La tour visible depuis la prairie est vide. A côté d'elle, des péniches sont accostées face à un hangar où des manouvriers pratiquent des réparations. Sur l'autre rive, un cabanon où des outils sont rangés est à côté d'une somptueuse auberge avec de fines décorations sur ses murs et un toit de tuiles ; ce qui ne manque pas de faire contraste.



La petite histoire de Freud le tenancier

La construction de l'auberge date d'il y a vingt ans. Freud Vägger, un ancien batelier en était le tenancier et propriétaire. A l'époque, il avait remarqué que cette zone éclusière était très fréquentée par les bateliers et voyageurs de la région. Elle marquait un arrêt dans leurs longs trajets vers le fleuve Talabec. Un jour il annonça qu'il comptait racheter une vieille auberge laissée à l'abandon, qu'il baptisera « l'auberge du sandre ». Il fit venir un grand maître charpentier et du personnel de qualité pour en faire un commerce attractif et prospère. Personne n'a su d'où il tirait cette mystérieuse fortune. Et il disparut un an plus tard sans laisser de trace. C'est ce que les joueurs apprendront des gens du coin en se renseignant sur l'auberge, en réussissant un **test de Commérage facile (+10%)**.

Alors qu'il exerçait comme batelier, Freud visita cette ruine et il trouva dans la cave un mécanisme ouvrant un passage secret. Derrière, se situait la salle funéraire de Karl l'enchanteur, avec le trésor qu'elle contenait. C'est dans cette auberge qu'a eu lieu l'empoisonnement des dirigeants de l'Ordre Noir en 2314, où Wolmar et Karl périrent, victimes d'un complot mené à bien par une secte du Chaos. Mais Freud n'en savait rien, et la vision d'un grand coffre derrière le sarcophage l'a vivement poussé à l'ouvrir. Il eut le temps de prendre des pièces d'or, des bijoux de grande valeur et quelques pierres précieuses incrustées sur le sarcophage, avant d'être surpris par un rugissement ténébreux provenant de sous la pierre tombale. Il s'enfuit à toutes jambes et une fois à l'extérieur il fit bon usage de sa fortune et ne parla de cette histoire à personne. Dix ans plus tard, pris par un coup de folie, il fit l'erreur d'y retourner et cette fois il ne revint jamais. Personne ne retrouva son cadavre qui repose depuis neuf ans devant le sarcophage.

L'auberge du sandre

Il y a toujours une poignée de travailleurs et quelques voyageurs profitant du beau cadre qu'offre l'auberge. Bruno Berger et sa femme Emma sont les nouveaux tenanciers de l'auberge du sandre. Leurs enfants Thomas et Gilda s'occupent quelque fois du potager mais s'attardent rarement à l'intérieur : pour eux il est plus amusant d'écouter les histoires des bateliers. Les joueurs ne pourront pas récolter d'information plus précise que l'histoire dictée ci-dessus (sous forme de rumeurs).

Seuls deux indices peuvent amener les personnages joueurs vers le passage secret : l'histoire de Freud que leur racontera Bruno le tenancier, s'ils sont curieux (et s'ils réussissent un **test de**

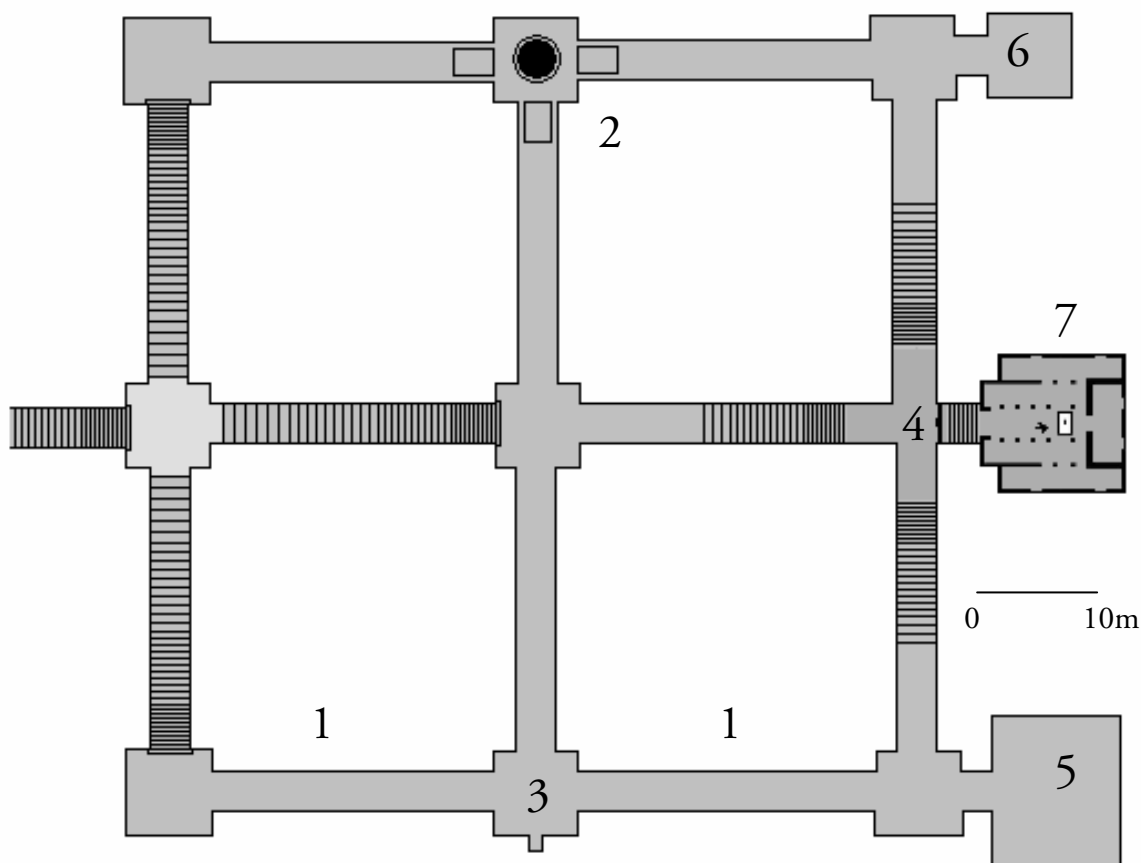
Commérage sur lui) et la richesse incongrue de cette auberge. Une visite poussée des lieux devra se faire mais pour cela il faudra demander la permission au propriétaire. Si un **test de Sociabilité** rate auprès de lui, faites leur cracher une dizaine de pistoles. Le plan de l'auberge est tout ce qu'il y a de plus classique : vous devrez l'improviser sans complications. Le tout est que les joueurs aient l'idée de descendre à la cave (ce qui ne devrait pas être trop dur).

Derrière un très vieux tonneau inutilisé de cette cave se trouve un bout de métal relié au mur. Il faut réussir un **test de Fouille assez difficile (-10%)** pour le trouver. S'il est tiré, il actionne le pivotement du mur Est de la cave. Derrière lui, des escaliers en colimaçon creusés dans un tunnel naturel descendent vers une crypte.

Le tombeau

Les couloirs et les salles sont faits de pierres. Les PJ arriveront dans une pièce voûtée d'où partent plusieurs escaliers. Des ornements architecturaux montrent des armoiries avec une moitié noire. Elles symbolisent les groupes armés ayant rejoint l'Ordre Noir.





1. Fresques

4 fresques de taille moyenne (deux par couloir) racontent l'empoisonnement des héros et chevaliers de l'ordre (voir le parchemin VII). Sur la première figure une bataille opposant la cavalerie de l'Ordre Noir aux sectateurs de Slaanesh. La seconde est une représentation idéologique de l'ordre : sur une scène digne des fresques mythologiques, le Guide, béni de la lame flamboyante de Solkan, pose ses mains sur ses confrères et héros. Cette assemblée est entourée par de nombreux chevaliers agenouillés. La troisième montre l'empoisonnement et la contamination des chevaliers par la maladie. L'auberge du Sandre remplie d'hommes se tenant la gorge et tirant la langue. Des marques de pourriture apparaissent sur leurs bras et leur visage. Enfin la dernière montre l'immense bûcher sur lequel furent incinérés tous les cadavres. Des chevaliers contaminés marchent vers lui pour se jeter vivants dans les flammes.

2. Fosse

Ce piège se déclenchera si les aventuriers marchent sur les bascules. Elles les projeteront vers la fosse. Il faudra faire un **test d'Agilité** pour chaque personnage afin de savoir s'il se rattrape à un bord. Le trou fait 4 mètres de profondeur et est terminé par des piques, comme au bon vieux temps (BF : 4). Le cadavre du contrebandier mort il y a quelques temps vieillit ici depuis sa chute. Il ne porte rien d'intéressant mais celui-ci ne sera pas animé !

3. Dalle de marbre

Au bout du couloir sud, un cube de marbre sort légèrement du mur. Un motif attirant, un visage, est gravé dessus. Le cube ne peut être enfoncé mais peut être retiré avec un total de 70% en Force. Si les PJ le font, un piège se déclenchera et le sol s'ouvrira sous leurs pieds. A moins qu'ils ne réussissent un **test d'Agilité**, ils feront une chute de 5m et seront accueillis par des piques (BF : 4). Porter le cube de marbre dans les mains n'arrangera pas grand chose (+1 BF).

4. Assommoir

Ici, un autre piège guette les PJ. Il s'agit d'une cuve d'eau retenue au-dessus de la voûte. Il se déclenchera si un joueur tourne la fausse poignée située sur la porte de métal gardant la chambre du templier. Un cube de 20 m³ d'eau tombera alors sur sa tête et celle de ses compagnons. Le MJ devra considérer que tous les personnages du groupe prennent un **Coup assommant de BF 3** (l'armure ne compte pas) et le couloir sera inondé jusqu'en haut de l'escalier en un round. Le seul moyen de s'en sortir est de se débattre ou de nager jusqu'à la surface. Pour tirer un compagnon assommé hors de l'eau, il faudra d'abord le localiser dans le noir (réussir un **test de Fouille**) et le tirer (réussir un **test de Force facile**, +20%) le tout avec un **score en Mouvement de 1**. L'eau s'évacuera peu à peu par des trous au sol et sera complètement vidée au bout de 3 minutes. Ce piège sera réamorcé après quelques pluies.

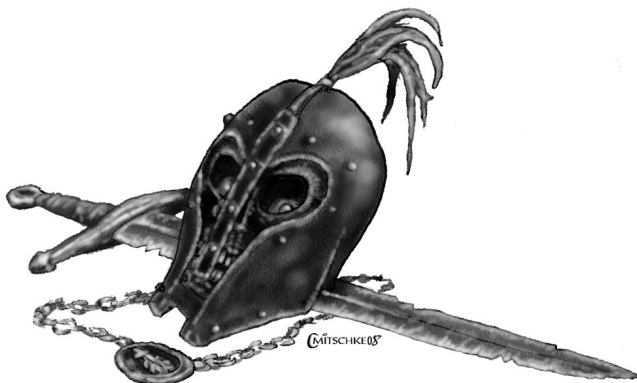
5. Bibliothèque

Cette pièce est plus récente que le reste du donjon. Elle fût creusée bien après sa construction par les charpentiers nains. Certains livres qui auraient du être transférés vers la bibliothèque de Kleinburg (voir le scénario sur le tombeau de Berthold) sont restés ici à jamais. Ils sont entassés les uns sur le autres. Vu l'humidité suintant sur les parois, peu d'ouvrages sont conservés. Seuls 5 manuscrits traitant de l'histoire de l'Empire, reliés et doublés de cuir sont en état. Ils seront estimés à 1D10 co chacun par des érudits. Un **test de Fouille** accompagné de la compétence **Lire/écrire** est nécessaire pour les trouver.

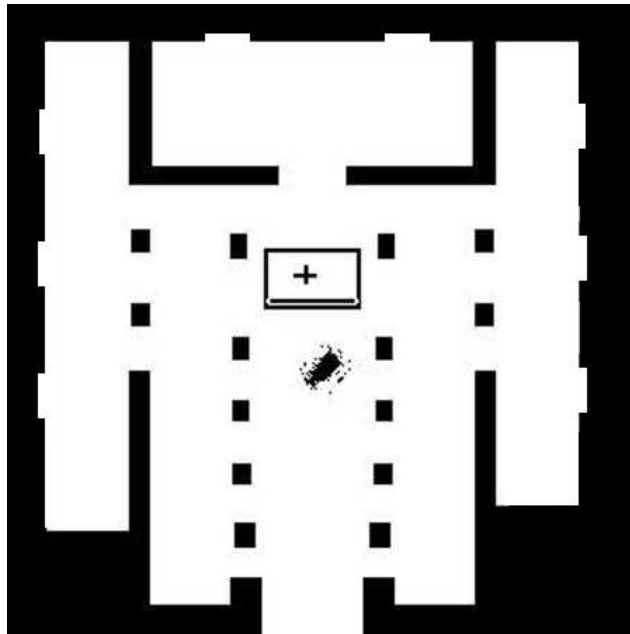
6. Autel de Solkan

En face de l'entrée de cette salle, une gravure sur le mur représente le dieu Solkan. Un homme en armure, une épée de flammes, pointe posée au sol. Devant lui il y a un autel de marbre avec un coffret posé dessus ainsi qu'un ouvrage solidement relié et bouclé. Le coffret contient 5 petites émeraudes d'une valeur de 2 co chacune. Le livre peut être considéré comme une relique. Il traite de la vie du dieu Solkan. Sa valeur est inestimable aux yeux du culte de Solkan et il ne pourra être racheté sous aucun prétexte. Autrement, un antiquaire le prendrait pour 60 co sonnantes.

Tout cela serait bien sympathique s'il n'y avait pas de piège prêt à empaler la moindre personne qui y toucherait. La plaque de marbre posée sur l'hôtel est sensible au poids qu'elle soutient. A tout moment, s'il vient à changer, une multitude de pointes de fer surgissent des murs et du sol. Chaque PJ présent dans la salle subira 3 coups avec 50% en CC et 4 en BF. Le piège désamorçera et les pointes se rétrograderont si les objets (ou un même poids à 1 point d'encombrement près) sont restitués. Les aventuriers rencontreront le même type de piège par la suite, dans le tombeau de Gavaar le Lion.



7. Crypte de Karl



Au milieu se tient le sarcophage de Karl l'Enchanteur sur un socle, aux enchâssements dépourvu de pierres serties. Devant lui, le corps allongé de Freud gît depuis presque dix ans. Il tient dans sa main 2 pierres précieuses d'une valeur totale de 20 co. Derrière le socle, le coffre ouvert ne contient plus que les restes du pillage.

Sur le côté ouest, la chambre du templier défunt est protégée par un piège posé sur la porte. Sur les côtés nord et sud, des squelettes reposent dans des catacombes, derrière des alcôves. Si les aventuriers passent plus d'un round dans ces catacombes, des squelettes bougeront de leurs enclaves pour aller leur chauffer les oreilles et peut-être les encercler. Les portes de métal de la chambre du héros sont épaisses. Lui seul peut ouvrir ces portes de l'intérieur car il n'y a pas de poignée de l'autre côté. Il sortira après quelques rounds de combat contre les squelettes.

La destruction de Karl : Lorsque le revenant s'effondre, un violent souffle retentit de son être, éparpillant sa peau en poussière. La lumière des lanternes est soufflée par le vent et les personnages se cachent le visage. On n'entend plus bouger les squelettes, leur âme semble éteinte. Mais une lueur blanchâtre se dresse au-dessus de ses restes. Un visage cadavérique se dessine ; il est accompagné peu à peu de pâles silhouettes semblant marcher sans direction précise à coté de lui. Les silhouettes errent et celle de Karl l'Enchanteur, effrayante, vous regarde. Un murmure laisse entendre comme un appel à l'aide. Peu après, le vent se calme, tout semble disparaître derrière les murs de la crypte. Tout redevient calme mais pas moins angoissant.

~ KARL L'ENCHANTEUR ~

Carrière : Compagnon sorcier

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	40%	45%	50%	40%	45%	60%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	5	4	2	0	0

Compétences : Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (reikspiel), Perception, Sens de la magie

Talents : Effrayant, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (Armure aethyrique, Dissipation). Mains agiles, Mort-vivant, Projectile puissant, Science de la magie (lumière), Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Lame spectrale* : chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète rouillée)

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : lame spectrale

Contenu du trésor (300 points d'encombrement) : 51 co, 211 pa, 2 bijoux (4 et 8 co), vaisselle en or (9 co), **parchemin VII**, **potion de Bravoure** (+30% FM, pendant 15 minutes). Ce coffre de métal est solidement fermé à clef. Casser le verrou nécessite de lui infliger 10 points de dégâts en considérant une résistance de 9. Seules des armes contondantes peuvent l'abîmer.



Le petit scandale

Lorsque les joueurs en auront fini avec ces pantins morbides et qu'ils auront eu leur comptant d'or, toute l'auberge attendra leur retour depuis la cave. Personne ne leur barrera la route. Tous ne cesseront d'en parler durant la nuit, à l'extérieur de l'auberge. Avant le départ des PJ, l'aubergiste sous le choc ajoutera : « et nous vivions au dessus de ça ! ».

Expérience

20 xp pour avoir trouvé l'entrée du tombeau

30 ou 40 xp pour avoir exploré le tombeau de Karl partiellement ou dans sa totalité

20 à 40 xp pour avoir participé à la destruction des morts vivants

10 xp à un joueur pour avoir désamorcé ou permis d'éviter un piège

5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile

10 à 30 xp selon la qualité de l'interprétation du personnage

LE TOMBEAU DE BERTHOLD LE SAGE

La visite du tombeau de Berthold marquera un tournant dans la campagne. C'est pourquoi ce scénario se distingue du précédent.

LE CONTEXTE

L'emplacement indiqué sur la carte est vague mais situé dans le Talabecland, non loin de la frontière avec la baronnie du Hochland, au milieu d'une forêt de pins, à une journée de marche de Talabheim. Les joueurs devront admettre qu'à cet emplacement il n'y a non pas un cimetière mais un grand édifice blanc au milieu d'une clairière. Un petit sentier traversant les bois mène à un village de taille moyenne nommé Kleinburg, visible en contrebas du haut des collines boisées.

150 ans auparavant, Berthold et son détachement de 200 hommes acheva son combat mené contre les hommes rats et condamna la voie souterraine qui les menait à Middenheim. Une grande bataille emporta une cinquantaine de chevaliers dans le trépas et en estropia le double. Ces derniers prirent leur retraite méritée et fondèrent un camp provisoire sur place, qui devint peu à peu ce village. Les habitants actuels sont leurs descendants directs. Le tombeau de Berthold fut construit

avant sa mort en ce lieu historique. Comme d'accoutumée, l'emplacement choisi était la place forte ennemie, en l'occurrence les galeries Skaven. Depuis, les hommes rats n'osent plus traverser le tombeau de Berthold et de ses chevaliers. En secouant la ruche, les joueurs vont lever un barrage aux générations actuelles de Skavens ce qui va entraîner quelques problèmes...

Cette aventure est importante pour la campagne car c'est ici que les joueurs trouveront une réelle motivation pour la suite de l'aventure. Ils vont d'abord devoir trouver l'entrée du donjon souterrain avant de pouvoir l'explorer. Une phase « enquête » précèdera donc l'exploration du donjon. Ils penseront peut-être qu'ils ont commis une erreur en se fiant à la carte des Marchands. Dans ce cas, l'omniprésence du culte de Solkan pourra rapidement les convaincre du contraire.

ARRIVEE A KLEINBURG

Ici, il n'y a rien d'original par rapport au style de la région. Cependant un personnage compétent en **Métier (charpentier ou maçon)** reconnaîtra un style nain dans beaucoup de bâtiments, s'il réussit un **test d'Intelligence**. Un personnage nain le reconnaîtra immédiatement. Cela vient de l'aide apportée par les charpentiers nains pour la construction du village. Chacun sait ici que son ancêtre faisait partie d'un ordre de templiers (sans plus de détails) et le fait savoir avec joie. La seule trace restant de l'ordre est le culte de Solkan, assez présent. Il y a un oratoire de Solkan, un de Sigmar, un de Verena et un de Morr au centre du village. La plupart des commerces et services sont disponibles. Malgré ses 500 habitants, Kleinburg équivaut à une ville de 1000 habitants sur

le tableau des services et marchandises page 104 du livre des règles.

La forêt entoure Kleinburg. Un sentier mène à une clairière 3km plus loin vers le Sud. La fameuse bibliothèque y est logée. Vers l'Est, un autre sentier mène 2km plus loin à une carrière de pierre creusant le flanc d'une colline rocheuse. Les aventuriers seront vite saisis par l'idée de visiter cette curieuse bâtisse qu'est la bibliothèque. Le MJ devra leur mettre la puce à l'oreille par le biais des riverains. De plus, elle pourrait contenir des informations au sujet de l'Ordre Noir. Attention, pour un bon déroulement du scénario, il ne faut pas que les joueurs décident d'aller voir la carrière avant le reste.

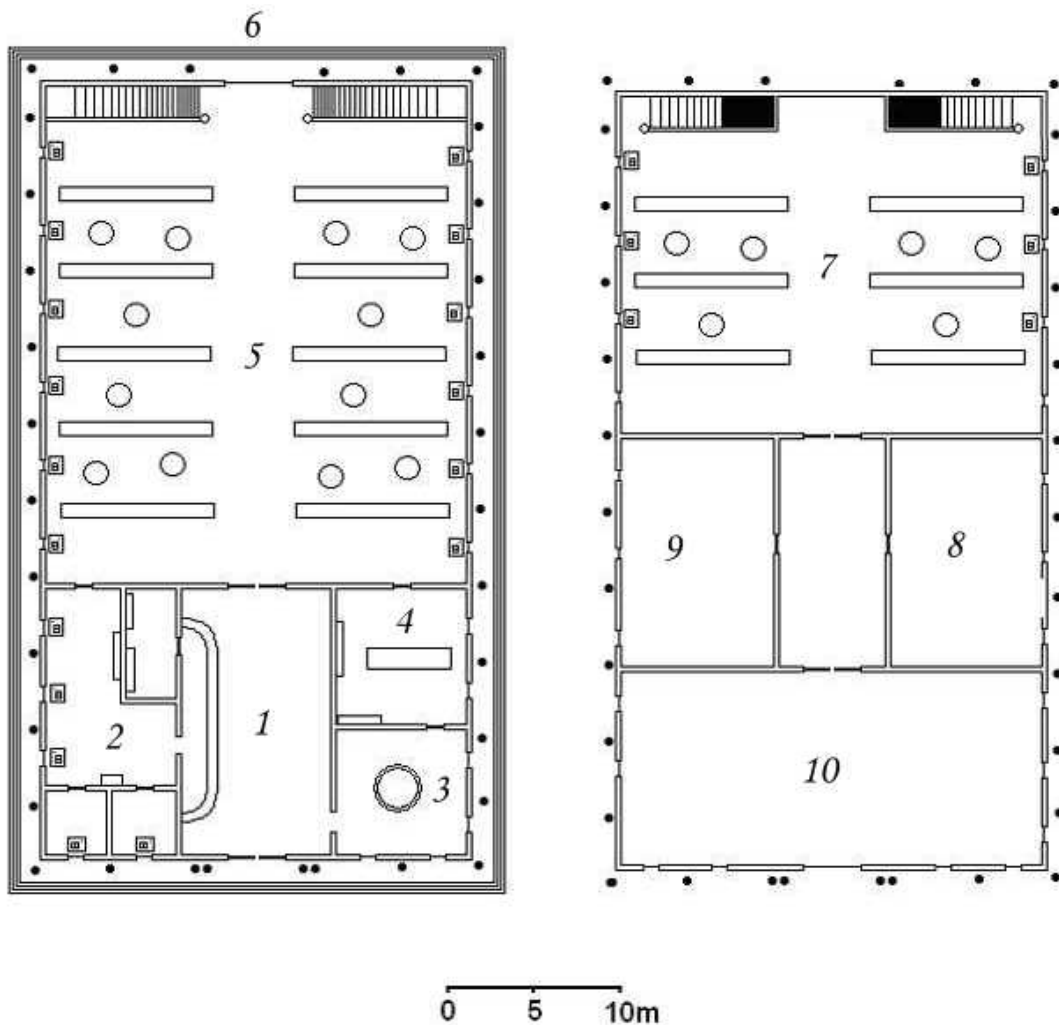


LA BIBLIOTHEQUE

Bref Historique

Lorsque le camp d'« estropiés » devint un village, un lettré haut placé de l'Ordre Noir pensa qu'il était grand temps d'archiver dans des registres toutes les informations que les chevaliers ont pu amasser durant leurs campagnes contre le Chaos. Enormément d'ouvrages interdits confisqués s'accumulent un peu partout dans les meubles. Cette bibliothèque fut construite dans l'unique but d'archiver l'occulte en secret, à l'écart du

monde. Ce lettré fit appel aux prêtres de Verena car c'est à eux que revient la préservation de la connaissance. Mais un siècle plus tard les choses se sont oubliées et le duché du Talabecland reprit la bibliothèque (alors abandonnée) pour la réformer et en faire un lieu public. Les archives de l'Ordre Noir ont été échangées contre des thèmes plus acceptables. Il reste quand même quelques ouvrages des plus importants dans une zone gardée à l'étage mais personne ne sait ce qu'il est advenu du reste.



Description du bâtiment

Les murs sont faits de larges pierres blanches taillées. L'architecture, ressemblant au modèle antique romain de notre monde, est typique du culte de Verena. Une représentation de la déesse de l'étude et de la justice est même sculptée sur la façade, au dessus de l'entrée. Aucun son n'en sort et il y a peu d'affluence à l'entrée. Le calme et la sérénité règnent en ces lieux.

1. Entrée

Des dalles de marbre recouvrent le sol et la voûte est très haute. La pénombre et la fraîcheur y sont reposantes. Deux scribes sont assis derrière un comptoir (de marbre également). Ils lisent calmement mais sont chargés de renseigner les visiteurs. L'un d'eux fait partie d'une secte du Rat Cornu (voir plus loin). Au fond, une porte archée garde la grande salle. Si les joueurs ne se

montrent pas asociaux, ils seront autorisés à la visiter dans le silence.

~ SCRIBES ~

Ces gens sont calmes et discrets.

Carrière : Scribe

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	27%	28%	31%	35%	43%	39%	39%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commerçages, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire), Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (calligraphe), Perception

Talents : Linguistique

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : dague (ceinture)

Dotations : bourse contenant 6 pa, 2 bougies de cire, 5 allumettes, accessoires de calligraphie, registre, sacoche contenant un ou deux fruits, un symbole du Rat Cornu tatoué (Pour les sectateurs)

2. arrière salle

Ici, deux autres scribes effectuent leur travail d'écriture (l'un d'eux fait aussi partie de la secte). Elle contient quelques archives sans importance dans trois étagères fermées à clef. Dans une petite remise située à l'angle de la pièce sont affichées des commandes d'ouvrages et divers messages inintéressants. Un pupitre contient des outils de crochetage laissés par le scribe. Deux bureaux sont séparés de cette salle par une petite porte de bois et ne contiennent pas grand-chose d'intéressant. On y trouve du matériel d'écriture et des ouvrages en cours de recopiage. Le bureau où travaille le scribe corrompu est toujours fermé à clef. Seul un petit ouvrage religieux sur la vénération du Rat Cornu constitue une preuve d'accusation contre lui. Il est caché sous un tas de feuilles de papier vierges dans un tiroir.

3. Fontaine

Ce petit lieu sacré tout à fait coquet est dédié à Verena. La salle bien éclairée rayonne de lumière. Une fontaine d'eau potable est ornée de sculptures angéliques. Sur un **test de Perception** réussi, un personnage examinant de près les sculptures remarquera sur un coin discret un homme en armure de plaques tenant une flamme au creux de ses mains. Un personnage compétent en **Connaissances académiques (théologie)** comprendra, s'il réussit un **test facile (+20%)**, qu'il s'agit du dieu Solkan. Cet élément est important car les joueurs

comprendront qu'ils sont sur la bonne voie. S'ils questionnent le prêtre de la grande salle, il leur dira que la raison de la présence de Solkan ici est malheureusement oubliée depuis longtemps.

4. Salle d'étude

Les murs et le plafond sont couverts de tissus écarlates. Un lustre rempli de bougies éclaire au centre une grande table ronde. Trois séniles prêtres de Verena y sont assis et s'adonnent à l'étude de textes religieux. La présence d'intrus les dérangera mais ils feront preuve de politesse en leur demandant de sortir. Les manuscrits étudiés n'ont aucun intérêt pour les PJ mais sont sacrés aux yeux des prêtres.

~ PRÊTRES DE VERENA ~

Carrière : Prêtre

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	37%	29%	36%	36%	43%	52%	51%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	3	4	1	0	0

Compétences : Charisme, Commerçage +10%, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Equitation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie, Soins

Talents : Coups assommants, Eloquence, Réflexes éclair, Orateur né, Magie commune (divine), Sociable

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : 16 pa, robe cléricale, accessoires de calligraphie, sacoche contenant un livre manuscrit

5. Salle de lecture

C'est la bibliothèque à proprement parler. 1D10 visiteurs étrangers ou autochtones y sont présents la journée mais aucun le soir. Les grandes étagères font 2,5m de haut. Au dessous des fenêtres, des pupitres fournis en matériel de calligraphie font un lieu idéal pour la rédaction. Il y a en permanence 1d10-1 initiés ou prêtres de Verena (ou d'un autre culte) s'adonnant profondément à la copie d'un manuscrit. Le plafond est haut et le moindre bruit peut déranger toute la salle. Un garde somnole debout au fond de la salle. Il ne répondra qu'aux questions habituelles. Deux escaliers mènent à l'étage mais personne ne peut les prendre sans l'autorisation d'un scribe ou d'un prêtre.

Il y a un grand choix d'ouvrages manuscrits et quelques uns sont imprimés. Les joueurs devraient pouvoir accéder à une information quelconque. Seuls les thèmes suivants sont

abordés : *Géographie, Histoire et légendes de l'Empire, Théologie, Arts, Sciences.*

Les titres suivants peuvent attirer l'attention des joueurs : *Sigmar – Histoire d'un dieu vivant, Précis sur la Grande Forêt, Précis géographique du Talabecland, Le Culte de Véréna.*

Pour faciliter la tâche du MJ, si un joueur veut obtenir une information quelconque susceptible de se trouver dans un ouvrage, le MJ lancera en secret 1D100. S'il obtient 50 ou moins l'information se trouve quelque part (ajouter des malus ou bonus en conséquence). Un PJ ayant la compétence **Lire/écrire** peut la trouver dans l'heure qui suit s'il réussit un **test d'Intelligence**. Attention à ne pas donner une information qui pourrait se contredire par la suite.

~ GARDE ~

Carrière : Garde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	36%	36%	31%	31%	36%	33%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commerçage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage

Talents : Désarmement, Coups assommants, Coups puissants, Résistance accrue, Sang-froid

Armes : couteau (ceinture), épée, bouclier

Armure : armure moyenne (casque, veste de mailles, veste en cuir, jambières de cuir)

Points d'armure : tête 2, bras 3, corps 3, jambes 1

Dotations : bourse contenant 5 pa, lance, cotte de mailles, casque

6. Passage secret

Derrière la bibliothèque, un gros tas de blocs de pierre cache le fameux passage vers le tombeau. Si les joueurs le trouvent prématurément, le MJ ne devra traiter ni l'entretien avec le directeur ni la visite de la carrière.

7. Étagères confidentielles

Les thème de l'**Occulte** et du **Chaos** sont réservés aux livres contenus ici. Un garde est toujours assis sur une chaise pour veiller sur eux et sur les bureaux d'en face. Si une autorisation a été donnée aux PJ pour monter ici, ils n'auront pas à s'y frotter. Les ouvrages présents ici sont précieux et ne peuvent être empruntés. Le fait même de les consulter plus d'une heure gênera le personnel (voir plus loin « *L'entretien avec le directeur* »). Quelques titres sont attrayants, notamment ceux-ci : *Les écoles de la magie Noire, La chasse aux sorcières, Le culte du*

Rat Cornu, L'invasion de la Grande Forêt. Ce dernier livre, vieux d'un siècle, raconte la deuxième campagne menée par l'Ordre Noir dans le Talabecland. Les joueurs auront accès aux informations données par le **parchemin VII**.

8. Bureau de l'adjoint

L'adjoint du directeur n'a pas de rôle à jouer dans cette histoire. Il faut cependant noter qu'il est présent (prenez le profil d'un scribe).

9. Bureau du directeur

Les personnages ne devront visiter ce lieu que par la suite, où il sera décrit.

10. Salon

Inutile de décrire cette salle en détail. C'est certainement la plus somptueuse de l'édifice mais aussi la moins fréquentée. Les invités de choix (bourgeois, membres du clergé ou de la noblesse) viennent se détendre ici après leur long voyage. Le matériel que l'on peut trouver ici est assez luxueux. Il se compose d'objets d'art, d'étoffes, de vaisselle, de vins de choix et de meubles de qualité exceptionnelle. Pour simplifier, si un PJ venait à vouloir s'emparer de certains objets, il devra réussir un **test d'Escamotage**. La marge de réussite sera tout simplement la valeur en couronnes d'or et l'encombrement des objets qu'il aura réussi à dérober. Un échec de 10% ou plus signifiera automatiquement que le PJ s'est fait prendre par les gardes.

Premier contact avec la secte

Les deux sectateurs du Rat Cornu travaillent ici depuis un an dans l'unique but de mettre la main sur le livre traitant de leur culte. Il décrirait le rituel d'invocation d'un démon du Rat cornu. Cette information est fausse car il ne fait que parler du culte. Ils auront vite faite de remarquer que les PJ cherchent quelque chose de particulier dans cette bibliothèque. Au moment opportun, l'un d'eux les accostera discrètement et leur fera une proposition : « *Je peux vous donner ce que vous cherchez si vous me rendez un petit service* ».

Ce que les cultistes savent, c'est que le passage secret menant au tombeau de Berthold est situé sous le tas de pierre derrière la bibliothèque. Ils pensent qu'il s'agit d'une ancienne galerie Skaven. Ce qu'ils veulent en échange, c'est que les joueurs dérobent le livre à l'étage. Bien qu'ils soient aptes à autoriser une personne à accéder à l'étage, eux-mêmes ne seront jamais autorisés à consulter ces ouvrages. Cette opération, si elle est acceptée, sera difficile. Une fois à l'étage, il faudra réussir un **test d'Escamotage opposé à un test de Perception** du garde. Si le test est raté de 30% ou plus, le garde interviendra et avertira le directeur par la suite. Ce dernier convoquera alors les PJ dans son bureau (voir le paragraphe suivant).

L'entretien

Cette phase devra se dérouler une fois que les joueurs se seront montrés curieux vis-à-vis de la bibliothèque. S'ils n'ont pas été pris en flagrant délit à l'étage, les PJ recevront la visite d'un scribe (non cultiste) leur apportant une lettre de convocation de la part de Herr Bauher, le directeur de l'édifice. Il fait aussi partie du culte de Verena. C'est un homme honnête, droit, respecté de la population locale, mais curieux et méfiant envers toute personne insolite, susceptible de troubler le cadre paisible de Kleinburg. Les personnages seront guidés par le gardien de la salle d'accueil. Herr Bauher les fera asseoir confortablement avant de prendre la parole. La seule chose qu'il veut savoir est la raison de leur présence ici, à Kleinburg.

S'ils disent la vérité (au MJ d'en juger), Bauer fermera les yeux et poursuivra la conversation avec amertume. S'ils décident de mentir, un **test de Charisme opposé à un test de Force Mentale** de la part de Herr Bauer doit être réussi. S'il est raté, le reste de la conversation se fera avec un malus de -10% pour les tests de Charisme. Si les PJ ont tenté auparavant de dérober le livre du rat Cornu, ce test de Charisme subira un malus de -20% et le reste de la conversation se fera avec un malus de -10% (cumulatif) pour les tests de Charisme.

Tout ce qu'il voudra entendre de la bouche des joueurs s'ils lui racontent la vérité sur le pillage des tombeaux, et il leur fera savoir, c'est la promesse de ne pas remuer quoi que ce soit en rapport avec le Chaos dans ou sous sa bibliothèque. Cela va forcément poser problème. Normalement, les joueurs devraient soit mentir soit tenter de convaincre Bauer. Ils devront à nouveau réussir un **test de Charisme**. Ce test sera affecté du malus cité précédemment, ou d'un bonus (allant de +10% à +30%) si les joueurs donnent de bons arguments, ou bien d'un mélange des deux. S'ils réussissent, il avalera la pilule et parlera volontiers de choses secrètes car il en sait peu sur l'origine de la bibliothèque et il pourrait en apprendre davantage des personnages. Selon lui elle aurait été fondée à la base par un groupe de mercenaires « déserteurs ou fatigués de leur travail ingrat », même s'il trouve cela quelque peu incohérent. Il admettra que ces mercenaires puissent provenir de ce fameux Ordre Noir dont il n'a jamais entendu parler. Il leur autorisera au final à enquêter sur le tombeau de Berthold le Sage. De plus, avant de partir, il leur donnera une indication :

« Albert, un des scribes, m'a affirmé un jour avoir entendu parler de tunnels souterrains. Il porte en ce moment un message à la

carrière de pierre située plus loin au Nord Est, et il est sur le chemin ». Ce scribe est le troisième membre de la secte du Rat Cornu mais personne ne le sait.

Si l'entretien s'est mal passé ou si le test de Charisme a échoué, le directeur demandera aux joueurs de quitter Kleinburg. Ils auront alors tout intérêt à agir dans l'ombre et la discrétion ou à se tourner vers les sectateurs. A tout moment, si les joueurs dénoncent la secte du Chaos (ou s'ils arrivent à bluffer) cela rattrapera un entretien raté.

~ HERR BAUHER ~

DIRECTEUR DE LA BIBLIOTHÈQUE

C'est un homme de la quarantaine, patient et appliqué. Il est à cheval sur les principes et appréciera toute franchise et preuve de bonne volonté.

Carrière : Prêtre

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	37%	33%	38%	31%	44%	56%	46%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	1	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit, histoire, théologie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Equitation, Evaluation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Marchandage, Perception +10%, Sens de la magie, Soins
Talents : Coups assommants, Dur en affaires, Eloquence, Réflexes éclair, Orateur né, Magie commune (divine), Sociable
Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

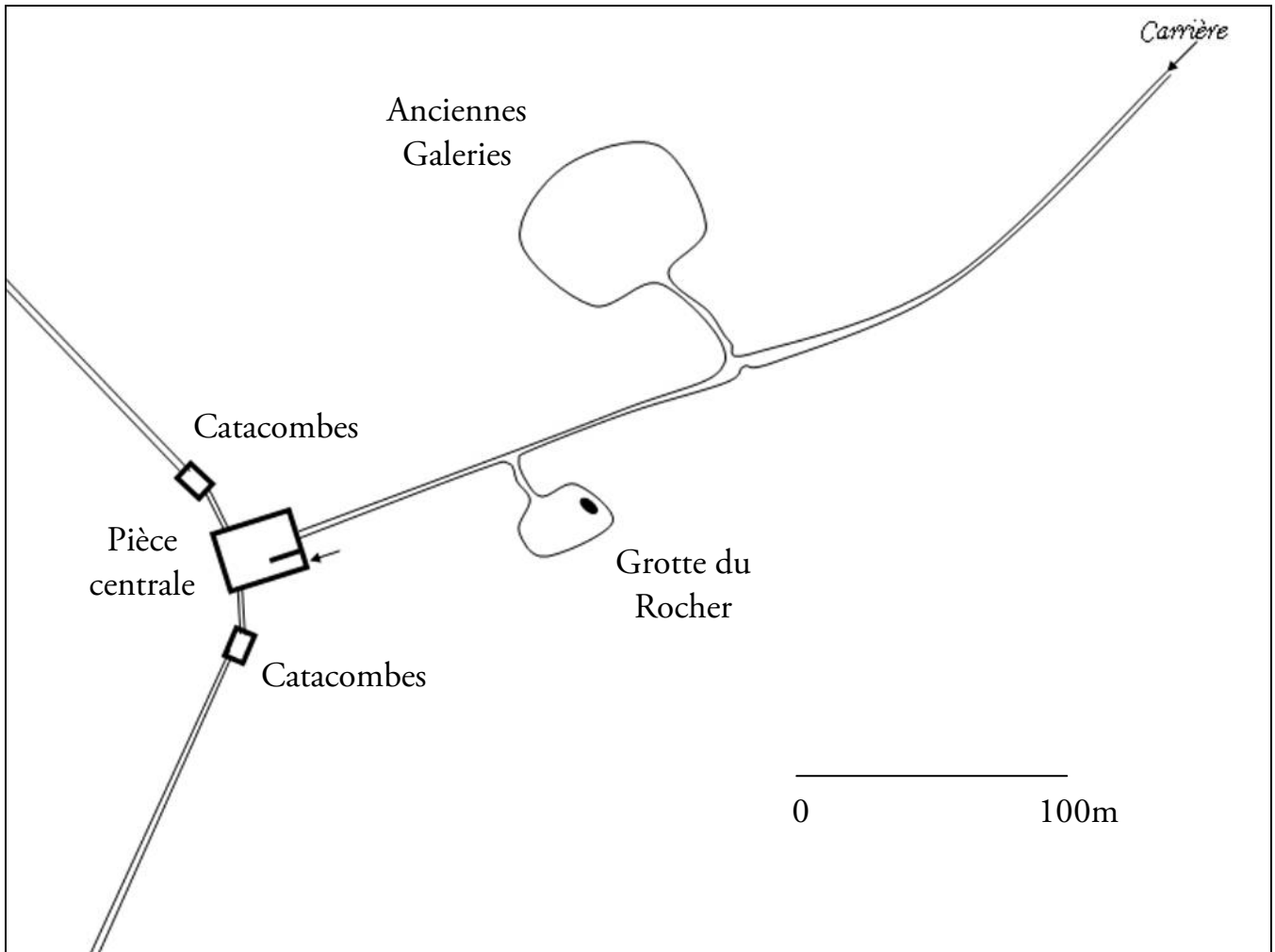
Dotations : bague sertie de topazes (20 co), bourse contenant 36 co, composants, mallette contenant des accessoires de calligraphie, du papier vierge, 3 pierres précieuses (10 co, 7 co et 5 co), robe cléricale, sacoché contenant un livre manuscrit (8 co)

LA CARRIÈRE

Les joueurs ne sont pas obligés de suivre le conseil du directeur. S'ils le font, ils ne croiseront pas cet « Albert » à la carrière mais pourront questionner tous les manouvriers briquetiers du coin. En entendant parler d'un tunnel souterrain, l'un d'eux prendra la parole et affirmera avoir senti il y a longtemps de cela une

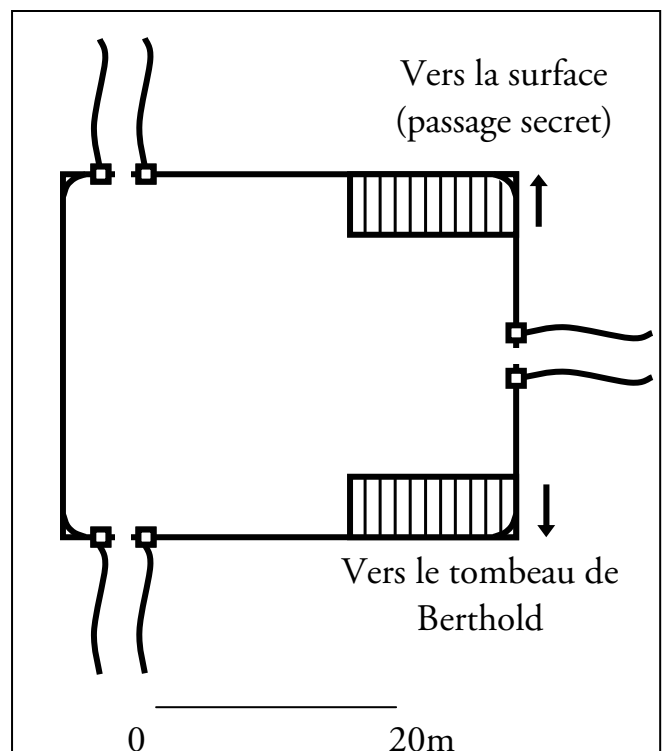
grosse pierre s'enfoncer légèrement dans le sol lorsqu'il s'est assis dessus pour manger. Des hommes se porteront volontaires pour soulever tel poids de la nature, et si les PJ s'y mettent ils pourront dévoiler le mystérieux passage. Le maître artisan n'autorisera pas ses hommes à y pénétrer.

SOUS TERRE...



La pièce centrale

Cette salle fut construite au croisement des tunnels souterrains, afin de dissuader les skavens de les emprunter. L'atmosphère y est pesante. La voûte élevée de 5m est située juste en dessous de la grande salle de lecture de la bibliothèque. Les angles forment des arches décorées de symboles de Solkan, de Sigmar et du Reikland, qu'un PJ compétent en **Connaissances académiques (généalogie/héraldique)** reconnaîtra sans problème. Des portes de bois épaisses protégeaient l'accès au tunnel à l'est et aux catacombes. Elles ont été rongées depuis longtemps, à en juger les tas de suie recouverts de poussière. Un escalier de pierre descend tout droit vers le tombeau de Berthold.



Les tunnels souterrains

On y accède par la pièce centrale. Ils mesurent 4m de large. La voie du Sud est dangereuse : quelques centaines de mètres plus loin, elle mène vers les premiers groupes de skavens. Les voies au Nord et Sud sont relativement calmes. Avec la compétence **Pistage**, Certains détails laissent penser qu'elles sont toujours fréquentées. N'hésitez pas à rendre l'atmosphère angoissante. Ces rencontres aléatoires peuvent servir d'en-cas : lancez 1D10 tous les rounds (2D10 dans la voie Sud) :

1-8 : il ne se passe rien.

9 : Un groupe de 3 esclaves skavens s'approchent. Ils vadrouillent en quête d'une petite proie à grignoter.

0 : Les PJ tombent nez à nez avec un rat géant qui les attaquera s'ils se montrent hostiles.

Les anciennes galeries

Ces étranges labyrinthes ont été creusés par les Skavens il y a bien longtemps. Ils devaient servir de niche à la base. Tirez 1D10 pour savoir ce qu'il s'y trouve actuellement :

1-7 : Rien

8-0 : Rats géants (autant que de PJ)

Les catacombes

Elles n'ont rien à envier à celles trouvées dans les tombeaux précédents. Elles sont aussi creusées dans la terre et renforcées de poutres en bois. Leur situation est particulière : elles bloquent l'accès aux tunnels Sud et Nord. Les Skavens, sous la menace des morts-vivants, ne peuvent plus les emprunter. Des tas de cailloux bouchaient les entrées à 4 endroits mais ils ont été renversés depuis le temps. De ces endroits lugubres et des étages inférieurs les morts se réveilleront pour envahir la ville.

La « grotte du Rocher Ardent »

Sur un talus de terre est posé un fragment de malepierre partiellement raffiné, gros comme le poing. Au sol gisent des squelettes d'hommes-rats et d'humains en armure rouillées. Une boîte de métal cubique de 10cm de côté est logée dans un creux de la paroi. Le style des ornements qui sont gravés dessus ne rappelle rien de connu. Cet endroit est très dangereux. Autrefois un violent affrontement opposa les chevaliers de l'Ordre Noir à un sorcier skaven de la caste des Devins Gris, une des plus prestigieuses. Il fut emprisonné dans cette boîte de Pandore pour l'éternité. On ne peut savoir d'où vient cet étrange objet ni comment l'utiliser à nouveau. Dans tous les cas si un personnage ouvre la boîte, le Devin Gris sera à nouveau libéré et conservera le même état d'esprit qu'il y a deux siècles. Ouvrir la boîte fait reculer tout personnage à au moins 3m d'elle. Un flash lumineux suivi d'un crépitemment laissera apparaître la créature. Le prophète gris bénéficiera de l'effet de Surprise (1 action complète) et pourra donc lancer sans perdre de temps un premier sort.

~ PROPHÈTE GRIS, SORCIER SKAVEN ~

Carrière : Prophète gris (ex-apprenti prophète gris)

Race : Skaven du clan Pestilens

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	33%	36%	50%	56%	56%	51%	34%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	5	5	2	0	0

Compétences : Connaissances académiques (magie) +10%, Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (Peaux-vertes), Connaissances générales (Skavens) +10%, Esquive, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick) +10%, Langue (langage sombre), Langue (queekish), Langue (reikspiel), Lire/écrire +10%, Natation, Perception +10%, Sens de la magie +10%

Talents : Eloquence, Intelligent, Magie mineure (Arme consacrée), Magie mineure (Armure aethyrique), Magie mineure (Dissipation), Magie mineure (Main du dieu), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Sombre savoir (Warp)*, Vision nocturne

Armes : dague, épée

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : amulette Skaven du clan Pestilen (2 co), gibecière contenant 3 fragments de malepierre (+3 aux jets d'incantation), robe grise

* Si vous ne possédez pas le supplément *Les fils du Rat Cornu*, utilisez le sombre savoir (Chaos) puis remplacez **Invocation de démon mineur** par **Eclair**, et **Invocation de démon** par **Tempête de foudre**.

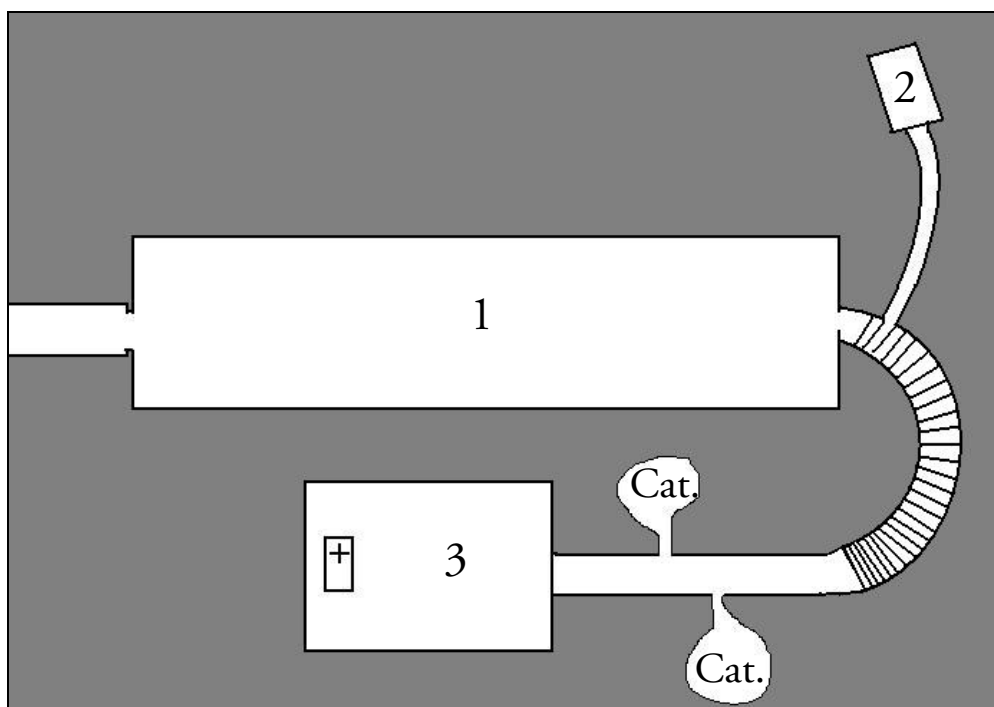
Le tombeau de Berthold le Sage

1. grand hall

C'est une grande salle faite de pierre épaisse. Sur les murs sont accrochées 5 étoffes dédiées à Berthold, aux trois « Fondateurs » (Heinrich – Gavaar – Gregor) et à Solkan. Entre deux râteliers d'armes rouillées est posé un piège. Il s'actionnera lorsque le groupe passera dessus (au moins deux personnes) : des pointes sortiront vivement du sol (F : 3). Chaque PJ devra réussir un **test d'Agilité** pour ne subir que la moitié des dégâts. L'escalier de pierre descend 8m plus bas.

2. Caveau des frères de Sang

5 chevaliers de l'Ordre Noir issus de la même famille ont été enterrés ici ensemble. Ils surgiront dès que les PJ se pencheront trop près pour lire ce qui est inscrit sur leurs pierres tombales (prenez le profil d'un squelette de l'Ordre Noir). Il n'y a rien d'intéressant à récupérer ici.



3. Tombeau

Le revenant de Berthold gît ici avec une cinquantaine de ses frères. Cette salle voûtée est un champ de pierres tombales rangées symétriquement. Il y a une dizaine de caveaux et dans chacun d'eux reposent les corps de 5 chevaliers de l'ordre. Le sarcophage de Berthold est disposé au fond de la pièce, légèrement surélevé par des marches. Berthold se réveillera lorsque les joueurs atteindront l'étage inférieur. Logiquement, les caveaux devraient être ouverts et vides à l'arrivée des PJ (voir plus loin « L'hécatombe »). Malgré tout, quelques squelettes persistant encore dans des catacombes (« cat ») feront leur nécessaire pour protéger leur héros à moins que le MJ en ait décidé autrement. Par exemple si le groupe de PJ est faible, ces squelettes peuvent être retenus un moment par des éboulements ou de lourdes grilles qui seront peu à peu entamées sous leurs coups. Dans tous les cas, le revenant protégé par quelques squelettes aura quelques rounds devant lui pour user de la magie.

Contenu du trésor (600 points d'encombrement) : divers articles de vaisselle en or (7 co), 46 co, 820 pa, coffret contenant 6 pierres précieuses (20, 6, 7, 8, 11 et 17 co), parchemin V.

~ BERTHOLD LE SAGE ~

Les sorts de Berthold issus de l'inspiration divine ne sont plus en vigueur car Solkan ne permettrait jamais à un mort-vivant de les lancer. Il ne lancera que les sorts de magie mineure.

Carrière : Prêtre consacré

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	50%	55%	55%	40%	40%	60%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	20	5	5	4	2	0	0

Compétences : Focalisation +10%, Langage mystique (magick), Langue (kislevite, reikspiel), Perception, Sens de la magie +10%

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Effrayant, Magie commune (divine), Magie mineure (Arme consacrée, Armure aethyrique), Mains agiles, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Lame spectrale* : chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète rouillée)

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : masse d'arme spectrale

PENDANT CE TEMPS...

Que les aventuriers rentrent dans les souterrains par la première ou la seconde entrée, des personnages différents entreront à leur insu par l'autre côté. Cela aura pour conséquence de provoquer le réveil et la colère des morts-vivants.

Si les joueurs insistent pour continuer les recherches à la carrière et parviennent à trouver le passage, les membres de la secte, paranoïaques, se douteront que quelqu'un cherche à les devancer. Ils retireront les dalles de pierre et emprunteront l'entrée du tombeau située sous la bibliothèque. Ces hommes naïfs veulent rencontrer le Rat cornu. Ils trouveront les revenants de l'Ordre Noir à la place...

Au contraire, si les joueurs découvrent le passage secret de la bibliothèque en premier, des manouvriers de la briqueterie

s'attarderont par hasard sur le rocher suspect. Ils réussiront à s'infiltrer dans le tunnel avant que les joueurs n'y parviennent. Inconscients du danger qui les guette, ils iront jusque dans les profondeurs. Les cultistes, eux, ne feront rien. Les manouvriers se dirigeront vers l'ouest et atteindront par chance le tombeau de Berthold 20 minutes avant que les joueurs ne découvrent le passage de la bibliothèque.

Il est important que l'incident se produise en même temps que les PJ explorent soit le site funéraire soit le tunnel skaven. Dans les deux cas, la conséquence sera la même : les PNJ troubleront le repos des morts environ 10 minutes avant la descente des PJ et ne survivront pas à cette erreur. Les PJ entendront des cris d'horreur retentir au loin dans les galeries.

L'HECATOMBE

Suite à cela, un flot d'une cinquantaine de squelettes animés par une haine destructrice sortira des catacombes et de la salle du sarcophage (notée « 3 » sur le plan) et montera les escaliers pour atteindre l'extérieur. Si les PJ sont sur leur passage, seuls quelques rares chevaliers s'attarderont sur eux. Le reste du flot n'aura qu'une idée malfaisante et insensée en tête : aller dévaster Kleinburg, le village de leurs descendants. Les squelettes mettront 1 minute pour se réveiller de leur tombe ; à ce moment les cris des victimes PNJ retentiront. Ils monteront ensuite les escaliers et mettront 2 minutes pour sortir entièrement du souterrain. Toute personne présente dans la bibliothèque sur le moment des faits sera épargnée. Ils se regrouperont devant celle-ci avant de se diriger vers le village et ne s'arrêteront pas sauf pour combattre. 10 minutes plus tard, ils atteindront Kleinburg. Seuls 16 miliciens et 4 prêtres veilleront sur le village ce soir. A la page suivante, une fiche vous permettra de facilement gérer ce passage du scénario.

Deux choix se présentent aux PJ pour tenter d'éviter le pire : détruire au plus vite le revenant de Berthold ou lutter contre l'invasion des squelettes, à la surface. Le premier choix est le plus judicieux car il permet de faire « d'une pierre deux coups » : détruire Berthold et mettre fin au pillage de Kleinburg en renvoyant les morts-vivants. Donnez 10 xp supplémentaires au joueur ayant eu l'idée le premier. Le deuxième choix s'avèrerait très périlleux pour le groupe, c'est pourquoi un PNJ leur proposera le premier choix s'il y en a un avec eux.

Si les joueurs décident malgré tout de s'attaquer aux squelettes, vous ne devrez pas gérer cette phase dans la précision. Considérez-les comme 2 régiments de 15 squelettes bien groupés et un autre de 20 squelettes éparpillés (Soit 50 squelettes au total). Occupez-vous uniquement des combats où les PJ seront impliqués. A partir du moment où elle atteint le village, la petite armée décimera 1D10 citoyen par minute (6 rounds). Parallèlement, pour chaque milicien ou prêtre au combat, tirez 1D10 par minute :

1 - 3 : Rien ne se passe

4 - 6 : Tue un nombre de squelettes égal au résultat du dé -3

7 - 8 : Blessé (deux fois blessé cause la mort)

9 - 0 : Mort

NB : Chaque fois que cela sera possible, considérez qu'un résultat de 9 ou 0 concerne un individu déjà blessé. De même, un résultat de 7 ou 8 concernera au possible un individu sain. Il est conseillé de tirer aux dés le déroulement de la scène avant de faire jouer ce scénario.

Si les PJ ne font rien, l'armée aura certainement le dessus sur la garnison et elle fera un massacre parmi les villageois. Le MJ peut se passer de ces règles si l'envie lui plaît et décider lui-même du dénouement de l'incident.

Tirer 1D10 pour chaque PNJ :

1 - 3 : Rien ne se passe

4 - 6 : Tue un nombre de squelettes égal au résultat du dé -3

7 - 8 : Blessé (deux fois blessé cause la mort)

9 - 0 : Mort

Minutes écoulées :

PNJ	Blessé	Mort	PNJ	Blessé	Mort
Milicien			Milicien		
Milicien			Milicien		
Milicien			Milicien		
Milicien			Milicien		
Milicien			Milicien		
Milicien			Milicien		
Milicien			Prêtre		
Milicien			Prêtre		
Milicien			Prêtre		
Milicien			Prêtre		

Squelettes détruits (50)
Villageois tués (1D10 par minute)



EPILOGUE

Si la milice et les prêtres sont vaincus, l'invasion de squelettes ne pourra être stoppée que par les PJ. Si ce n'est pas le cas, le village entier sera détruit et quelques survivants s'échapperont. Après cela les squelettes deviendront instables et s'écrouleront. Les joueurs seront tenus par le directeur (qui rappelons-le sait ce qu'ils ont fait) de rester dans la bibliothèque jusqu'à ce que quelqu'un vienne décider de leur sort le lendemain. Il a envoyé des cavaliers chercher du secours à Talabheim. S'ils tiennent à s'enfuir, le MJ aura du mal à les faire rester mais il devra y parvenir. De plus, le directeur leur fera savoir que leur tête sera mise à prix s'ils tentent un délit de fuite.

Si le raid des morts-vivants est stoppé, la milice et le village entier vont chercher à comprendre qui sont ces créatures du Chaos et pourquoi cette attaque a eu lieu. Ils répondront bien vite à la première question en voyant d'où venaient les « revenants » de l'Ordre Noir. Rien ne pourra expliquer pourquoi, si ce n'est une influence chaotique, ces ancêtres se sont retournés contre leur village. Le directeur va deviner que les PJ sont la cause de ce drame, mais il ne va rien dire car il est lui-même impliqué de par la permission qui leur a donné la veille. C'est pourquoi ils n'auront rien à craindre vis-à-vis de lui. Ils pourront se reposer sur place avant de jouer le scénario suivant.

EXPERIENCE

20 xp aux joueurs concernés pour chaque passage secret trouvé
10 à 30 xp à chaque joueur pour avoir participé à la réussite de l'entretien avec le directeur
10 à 30 xp pour avoir survécu à la grotte du Rocher Ardent
30 ou 40 xp pour avoir visité le tombeau de Berthold partiellement ou dans sa totalité
10 à 30 xp pour avoir participé à la destruction de Berthold

30 xp pour avoir sauvé le village du péril
10 xp au joueur ayant désamorcé ou permis d'éviter un piège
5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile
10 à 50 xp à chaque joueur selon la qualité de l'interprétation de son personnage



L'ORBE DES KRIEGLITZ

Dans ce scénario, les joueurs vont faire la connaissance d'une personnalité célèbre et influente de l'Empire : La comtesse de Talabheim. En leur proposant de travailler à son service, elle leur donnera les moyens de poursuivre leur enquête sur l'Ordre Noir.

UNE VISITE PEU ORDINAIRE

Le lendemain du drame de Kleinburg, en plein après-midi, un grand convoi de cavaliers rangés en colonnes, aux armures rutilantes, approche du village. Un personnage compétent en **Connaissances académiques (généalogie/ héraldique)** pourra reconnaître qu'il s'agit de chevaliers Panthères. Sinon un test réussi de **Connaissances générales (Empire)** assez facile (+10%) le permettra aussi. Ils escortent une personnalité apparemment importante voyageant au milieu du cortège dans un somptueux carrosse. Une fois arrivés sur la place du puits, les villageois, ébahis devant l'événement, acclament quelqu'un dont ils ne connaissent pas encore le nom. Au milieu d'un cercle formé par les chevaliers, une aristocrate descend du carrosse, annoncée par son héraut comme étant la comtesse Elise Krieglitz-Untern, descendante de l'Empereur Von Krieglitz et de la grande duchesse Ottila Untermensch du Stirland, Electrice qui règne sur la cité souveraine de Talabheim. Elle s'empressera de saluer le bourgmestre avant de demander à voir ces « fameux aventuriers » dont on parle. On ressent tout de suite son goût pour la prise en main de la

situation. Ensuite, un chevalier Panthère s'interposant entre les PJ et la comtesse leur demandera de garder une bonne conduite et de ne pas tenir de propos désobligeants envers elle. Une fois les présentations faites elle leur tiendra ce discours :

« Après avoir entendu parler des événements de la veille et de ces recherches sur un culte secret de l'Empire, j'ai décidé de m'entretenir avec vous pour prendre connaissance de l'évolution votre enquête à ce sujet. En contrepartie, sachant que les autorités de Talabheim vous soupçonnent d'exercer des pratiques illégales et hérétiques, comme troubler le repos des morts, je peux vous exempter de toute responsabilité envers la mort de nos villageois. Je ne vous laisse pas le choix mais ma protection vous soulagera d'un lourd tribut. Nous allons nous rendre maintenant chez le bourgmestre pour discuter de tout ça plus longuement. »

Note : Si le village a été détruit, l'entretien se fera dans la bibliothèque et le bourgmestre ne sera pas mentionné.

LES REVELATIONS DE LA COMTESSE

Si la comtesse s'est intéressée aux personnages, c'est parce que l'histoire de la famille Krieglitz-Untern du Talabecland est liée à celle de l'Ordre Noir simplement par un objet, une orbe de cristal, à peine plus grosse qu'une pomme. Elle voudrait la récupérer car jadis elle n'a pas été offerte mais prêtée aux chevaliers. Malheureusement, ils n'ont jamais pu restituer leur emprunt à la famille. De plus, elle compte bien l'utiliser comme ses aïeux pour repérer l'éventuelle arrivée de ses nombreux rivaux aux frontières du comté et se libérer ainsi d'une angoisse quasi-quotidienne. La comtesse Elise est persuadée que ce fabuleux objet se trouve quelque part dans ce grand tombeau. Pour cette tâche très importante à ses yeux, elle est prête à confier la responsabilité aux PJ d'un bataillon de 45 chevaliers Panthères. Attention il ne s'agit pas de les commander mais de simplement les guider dans la forêt en leur faisant prendre un minimum de risques.

La demeure du bourgmestre (ou la bibliothèque) sera vite envahie d'hommes en armure lourde et les écuries du village seront saturées. Une fois au calme dans un salon, entourée de deux de ses chevaliers, la comtesse Elise prendra un ton plus empathique et entrera en confiance avec les personnages. Elle leur demandera tous les détails sur leurs recherches. Elle s'attend notamment à ce qu'on lui parle d'une carte (la fameuse carte des marchands). Si les joueurs évitent le sujet, elle leur demandera directement s'ils ont une carte en leur possession. Tout mensonge devra passer **un test de Charisme** ou les PJ recevront des ordres et plus non des demandes. Il en sera de même si les personnages manquent de politesse ou de respect envers la comtesse.

« Vous le savez sûrement déjà, mais il existe un tombeau plus grand que les autres. Il est caché quelque part dans la forêt du Talabecland, à l'est de Talabheim. Personne à part mes congénères et moi... Et vous... ne connaît son existence. Si je vous parle de cet endroit si improbable, c'est parce qu'un objet appartenant à ma famille y est sûrement caché. Grâce à cette carte et aux moyens que je peux mettre en œuvre, il sera peut-être possible de le récupérer. Aventuriers, je vous confie maintenant une quête qui vous sera propre ! Retrouver l'orbe des Krieglitz. Si vous me prouvez votre valeur en découvrant et fouillant ce tombeau de fond en comble, vous serez lavés des accusations qui portent sur vous et récompensés. Je pourrai même vous trouver du travail intéressant. Si vous acceptez, je vous parlerai de la stratégie que nous emploierons. »

La comtesse ne veut pas entendre de négociations au sujet de la récompense et du travail proposé. Elle considère que ce pacte est basé sur la confiance et qu'il ne faut parler des faits à personne d'autre qu'à elle-même. Elle ne souhaite pas non plus donner des informations personnelles pour l'instant. Lorsque la mission sera acceptée, elle poursuivra.

« Accompagnés d'un éclaireur, vous guiderez un convoi militaire de trois régiments Panthères vers le tombeau. Ce donjon doit contenir un danger plus grand que vous ne l'imaginez. J'ai mis à disposition cette imposante garnison pour être sûre que vous n'échouerez pas dans cette mission. L'éclaireur vous accompagnera pour témoigner de votre courage et il vaudrait mieux pour vous qu'il revienne en un seul morceau. Vous partirez avec deux heures d'avance sur le convoi. A votre retour, joignez-vous au convoi et rejoignez directement ma demeure à Talabheim. »

A noter que la comtesse possède un document attestant l'origine, l'histoire et par conséquent l'appartenance de l'orbe à Elise. Etant de nature prévoyante, elle a pris soin de se protéger si jamais quelqu'un rechignerait à lui restituer son bien.

Note : le statut des personnages va devoir changer. Ils seront désormais des serviteurs honorables de l'Electrice du Talabecland. Cela ne nécessite pas de changer de carrière. Ils auront le devoir faire respecter son image et de se mêler à toute affaire susceptible de concerner la comtesse ou l'intérêt général du Talabecland ; et ce jusqu'à ce que leur tâche concernant l'orbe, évidemment secrète, ne soit accomplie. Ensuite ils seront libres de reprendre ou non leur indépendance. Une telle opportunité ne devrait pas être laissée de côté même si quelques joueurs sont réticents à l'idée de devoir rentrer dans un ordre qui n'est pas le leur. Le MJ pourra alors insister sur le fait que ce statut ne sera pas définitif.

Le haut convoi militaire

Il est constitué d'un bataillon de 3 régiments de 15 chevaliers panthères, dont un est muni d'arbalètes. Tous portent les armoiries du Talabecland et l'uniforme des chevaliers Panthères. Un médecin, un herboriste, un forgeron, ainsi

qu'un scribe chargé de la logistique se joindront aussi au convoi. Les profils des ces derniers sont à improviser mais ne devraient pas être importants. Vous n'aurez pas besoin de gérer en détail les PNJ du convoi, mais leurs profils pourront éventuellement servir à un moment donné.

~SIGMUND VON HILDEBRAND ~ CAPITAINE CHEVALIER PANTHÈRE

C'est incontestablement un homme de parole faisant preuve d'une grande sagesse quand aux décisions qu'il prend pour ses hommes. Les PJ peuvent lui faire entièrement confiance. Il n'est pas d'une sympathie débordante mais n'hésitera pas à féliciter les personnages les plus honnêtes ou dévoués comme il n'hésitera pas à soupçonner en public les têtes qui ne lui reviennent pas.

Carrière : Chevalier du cercle intérieur

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	43%	55%	58%	53%	45%	55%	46%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	5	5	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Pays perdu), Dressage +10%, Equitation +20%, Esquive +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Perception +10%

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Etiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes de parade, armes lourdes, fléaux), Parade éclair, Valeureux

Armes : bouclier, dague (ceinture), épée magique (BF +2)

Armure : armure lourde (armure de plaques complète de qualité exceptionnelle)

Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Dotations : bourse contenant 35co, chevalière sertie d'une émeraude (150 co), destrier et barde de plaques complètes, scelle et harnais



~ LES CHEVALIERS PANTHÈRES ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	41%	45%	45%	40%	35%	44%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérages +10%,
Connaissances académiques (généalogie/héraldique,
stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire),
Dressage, Equitation +10%, Esquive +10%, Langage secret

(langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel),
Perception +10%

Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires,
Etiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Sang-
froid

Armes : 33% arbalète ou 66% bouclier, dague (ceinture), épée,
lance d'arçon

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Dotations : bourse contenant 15 co, bijoux (30 co), destrier et
barde de plaques complètes, scelle et harnais

L'ORBE DES VON KRIEGLITZ

Connaissances académiques : généalogie/héraldique

Histoire : On raconte que cet objet était à la base un œil de dragon transformé en cristal par une ancienne et puissante magie. Elle lui aurait ainsi conféré des pouvoirs étranges et variés. Mais peu d'entre eux ont été découverts à ce jour. Les chocs et le feu ne peuvent pas détruire cet objet. Il est relativement léger et peut être tenu sans problème dans la main d'un humain.

On pense que ses concepteurs devaient être des Elfes ou peut-être même des Anciens Slanns. Ses possesseurs l'ont toujours utilisé de la même façon : en regardant au travers de lui dans une direction choisie, on pouvait voir à une portée infinie aussi nettement qu'à proximité. Le paysage y est pâle, coloré de gris et de blanc nacré. La végétation disparaît et les arbres deviennent transparents, à peine visibles. Seule la chaleur animale éclate dans un rouge flamboyant. Celui qui possédait cet orbe pouvait ainsi voir tout aussi loin que sa position en hauteur le lui permettait et personne ne pouvait envisager de s'en approcher sans qu'il le sache. Un membre de la famille Von Krieglitz (dont Dieter, ancien Empereur, était un descendant), capitaine victorieux des hordes du Chaos à l'Est, la ramena des Montagnes du Bout du Monde au milieu du XXIV^e siècle. La Duchesse Otila, une descendante, la prêta à Heinrich le Guide pour l'aider lors de sa campagne dans la Grande Forêt et plus tard à nouveau il partit vers le grand Sud en sa possession (voir le paragraphe *Histoires et mémoires*, en introduction). Ainsi Les dirigeants de l'Ordre Noir ont été les derniers à l'avoir détenue selon la comtesse Elise. Elle pense qu'elle repose dans un de leurs sanctuaires. Vous découvrirez plus tard que ce n'est pas le cas mais pour le moment cet orbe ne constitue qu'un élément moteur de l'aventure.

Pouvoirs : Le pouvoir décrit est le seul connu des hommes. L'autre, plus secret, est « la divination ». En effet, on peut questionner l'orbe sur n'importe quel sujet, mais il faut s'adresser à elle dans le songe tout en la touchant et en regardant au travers. Une réponse peut raisonner dans la tête de l'individu. On ne peut questionner l'orbe sur un sujet qu'une seule fois. Le reste du temps, il n'y aura plus de réponse. A chaque question, le MJ devra lancer 1D10 :

- 1 : l'orbe répond et dit l'exacte vérité
- 2 – 3 : l'orbe répond mais se trompe ou ment sciemment
- 4 – 9 : l'orbe ne répond pas
- 0 : l'orbe répond par un mensonge vicieux qui poussera le questionneur vers le péril

Un test d'Intelligence réussi permettra de reconnaître un mensonge mortel et peut être d'en déduire la vérité. D'autres pouvoirs quasiment inaccessibles sont cachés dans l'orbe. Ils sont laissés à la discrétion du MJ mais ne doivent pas trop avantager les joueurs ni être totalement découverts.

LA TRAVERSEE DE LA GRANDE FORET

Avec la carte et sachant qu'elle se trouve à l'est de Talabheim, il devrait être facile aux joueurs de déterminer où se trouve leur prochaine destination. Il importe peu qu'à leur arrivée au passage dans les collines il fasse jour ou nuit, car il fait toujours noir sous terre...

La Grande Forêt du Talabecland est réputée être la plus périlleuse de l'Empire. La marque du Chaos y est imprégnée jusqu'au cœur des rochers. Peu d'humains n'osent ou ne trouvent avantage à s'y aventurer. Le voyage vers le tombeau durera 8 jours. Mais avant d'atteindre leur destination, le groupe d'aventuriers va devoir se séparer provisoirement du convoi et affronter seul quelques épreuves inattendues. Quelques exemples de rencontres vous sont détaillés ci-dessous. Au MJ de juger s'il faut toutes les mettre ou seulement quelques unes. Il faudra tout de même deux jours de marche avant de rencontrer quoique ce soit d'inhabituel.

La nuée d'argent

Ce passage est obligatoire dans l'aventure. Durant la première nuit après son départ de Talabheim, le groupe va être réveillé au campement par un grondement incessant du sol. Ce n'est non pas un tremblement de terre mais une armée de 100 cavaliers se déplaçant rapidement vers le Nord, à 5km de là. La

fumée refoulée par les chevaux rougeois à la lumière des torches. Des bannières sont hissées et un personnage compétent en **Connaissances générales (généalogie/Héraldique)** comprendra qu'il s'agit de la garde Electorale du Talabecland, des chevaliers panthères. Si un personnage compétent en **Equitation** souhaite les rattraper, il devra se mettre au galop durant 20 minutes. Il pourra juste obtenir l'information suivante : une foule d'esclaves skavens du clan Rat Cornu sortie de nulle part à détruit le village de Kleinburg il y a quelques heures, achevant le travail des morts-vivants. Une attaque massive est lancée sur le Talabecland et la baronnie du Hochland. Ce que les cavaliers ne savent pas encore et que les joueurs peuvent deviner, c'est qu'ils proviennent du passage souterrain, désormais débloqué, du tombeau de Berthold le Sage. Que les joueurs décident ou non de s'informer, la conséquence sera la même. Le capitaine Hildebrand décidera de prêter main forte aux cavaliers. Le convoi militaire lèvera le camp et se mettra en route vers Kleinburg. L'incident devrait être réglé à l'aube, non sans fracas. Hildebrand ordonnera aux PJ de continuer leur mission et de débusquer tout danger sur la route. Un chevalier Panthère restera à leurs côtés. Au retour de l'armée, deux jours plus tard, ce chevalier allumera un grand feu en guise de repère. Mais avant cela, quelques dangers guetteront les PJ. Vous êtes libres de faire intervenir ou non les péripéties qui suivent.



Les loups funestes

3 à 5 de ces loups suffiront à jeter un froid dans l'ambiance du trajet. Pendant la nuit, une brume légère se lève et voile le paysage. Des hurlements à glacer le dos se font entendre au loin, mais on ne distingue rien. Ces cris provoquent *la Peur* chez les humanoïdes. Une minute plus tard, des yeux écarlates se reflètent dans les bois et l'attaque commencera. Le dernier loup vivant tentera de fuir.

~LOUP FUNESTE~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	35%	18%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	9	0	0	0

Compétences : aucune

Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant

Règles spéciales :

- *Charge sauvage* : la férocité de leur attaque peut déborder les adversaires au corps à corps. Les loups funestes peuvent effectuer deux attaques dans le cadre d'une charge.
- *Dénué de conscience* : les loups funestes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : les loups funestes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, tronc 0, jambes 0

Armes : crocs et griffes

L'antre du fou

Durant le voyage, le chevalier Panthère préviendra les PJ qu'il a vu quelqu'un roder non loin d'eux. Un personnage ayant le talent **Sixième sens** l'aura aperçu à peu près au même endroit. Si les joueurs décident de ne pas suivre cet étranger, ils n'auront pas à subir l'épreuve suivante.

Un sorcier aux pratiques occultes ayant perdu la raison depuis fort longtemps habite une auberge délabrée qu'il a « investi » une trentaine d'années auparavant. A cette époque il était relativement puissant et connu de la population locale. On le surnommait « le Courroucé » et il faisait même partie des histoires que l'on racontait aux enfants pour les effrayer. Ayant poussé trop loin sa curiosité pour la magie noire, il sombra dans la folie par une nuit d'automne, accoudé à la table d'une chambre d'auberge. Ce sorcier dominait quatre mutants, condamnés à ne jamais quitter une parcelle de bois, loin de la présence humaine. Il trouva l'idée plaisante de leur faire « prendre la place » du personnel de l'auberge ; ce qu'il fit le jour suivant son traumatisme. Coincé depuis dans l'obsession

de terrifier et de tuer, il attire tous les voyageurs égarés de le route dans son piège, tel une araignée posée sur sa toile. Seulement, le bâtiment se décompose au fil du temps.

Le piège sera opérationnel lorsque la majorité des membres du groupe aura pénétré l'auberge. Les portes et fenêtres seront fermées magiquement et discrètement par le Courroucé. Si les PJ réagissent assez tôt, les mutants se ruèrent vers eux, aidés de leur maître. Sinon, la soirée entière devrait se passer normalement jusqu'à ce que le groupe soit divisé. Là les mutants tenteront d'isoler et d'assassiner les personnages en même temps, le vieux fou se lèvera pour l'occasion. Dans tous les cas, tuer le « Courroucé » dissipera tous les effets de ses sorts, y compris la domination des mutants. S'il vient à devoir parler à qui que ce soit, il fera un grand effort pour ne pas montrer son stress (effectuer un **test de Force Mentale** toutes les minutes durant la discussion). Il expliquera qu'il est simplement le père du tenancier qui l'a gentiment accueilli il y a cinq ans. S'il perd son sang froid ou si on le questionne de manière embarrassante, il demandera vivement aux personnages de quitter sa chambre. En cas de refus, Il appellera ses disciples à l'aide.

~ LE COURROUCÉ ~ ENCHANTEUR ERMITE

Aujourd'hui, c'est un vieillard totalement asocial qui passe son temps dans la meilleure chambre à l'étage à commander ses disciples abjects comme des pantins. Il est obsédé par la mort des curieux passant le seuil de son antre. Ce n'est plus un jeu pour lui mais un enjeu : son esprit déraisonné agit comme celui d'un prédateur poussé par l'instinct. Il faut tuer à tout prix ou bien mourir. Il sera prêt à envoyer ses mutants très loin au-delà de son territoire pour rattraper les fuyards. La magie dans le Vieux Monde étant très diversifiée, il n'est pas rare de trouver des formes peu pratiquées ou méconnues. Ce sorcier en est un exemple.

Carrière : Compagnon sorcier

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	27%	28%	33%	39%	55%	59%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	3	2	0	0

Compétences : Commerçage, Connaissances académiques (magie +10%, théologie), Connaissances générales (Empire) +10%, Natation, Evaluation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie

Talents : Magie Noire, Magie commune (occulte), Magie mineure (Armure aethyrique, Marche dans les airs), Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Sombre savoir (Chaos)

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : vieux habits en haillons, canne en bois

NOUVEAU SORT : NUAGE DE GUÊPES (MAGIE DU CHAOS)

Difficulté : 12

Temps d'incantation : 1 demi-action

Ingrédients : Une gorgée de miel à ingurgiter (+1)

Description : Une avalanche de guêpes jaillit de la bouche du lanceur si bien qu'il est obligé d'ouvrir sa mâchoire au maximum ne pouvant résister au flux. Son corps et son visage semblent se creuser au fur et à mesure. Elles envahissent une parcelle de 4m sur 4m en un round. Ce sort fait perdre 1B au lanceur tous les 3 rounds. Tout personnage se trouvant à l'intérieur du nuage sera considéré comme aveugle et sourd. Il perdra 1B par round et ne pourra faire autre chose que se débattre sauf s'il réussit un **test de Force Mentale** par round. Le sort rendra fin lorsque son lanceur le décidera ou mourra.

~ LES MUTANTS ~

Le MJ devra effectuer en secret un **test de Perception très difficile (-30%)** pour chaque personnage entrant une première fois en contact avec les mutants. Un test réussi signifie que le PJ a remarqué quelque chose d'anormal sur un des « employés » de l'auberge : un grognement bizarre ou un liquide verdâtre coulant des oreilles fera l'affaire. Le reste des détails sur les mutants se trouve à la page 103 du bestiaire ou page 228 du livre des règles.

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie

Talents : Fuite

Règles spéciales :

- *Mutation du chaos* (voir page 228 du manuel de base ou page 81 du *Bestiaire du Vieux Monde*)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main

Le passage de pierre

Quelques jours avant d'atteindre le tombeau, le bataillon victorieux rejoindra les PJ. Le site indiqué sur la carte des marchands est facile à repérer dans cette région boisée. On voit de loin se dresser des collines de roche calcaire aux pentes abruptes, disposées comme une crête au milieu des vallons boisés. De plus près on distingue des dalles de marbre, sur le flanc ouest à cinquante mètres de haut. Juste derrière, sur la façade de roche, une arche de marbre de 3m de diamètre mène à un sombre escalier de pierre, suite à un couloir de 5m de long, encombré de branchages. L'accès y est difficile et impraticable pour les bêtes, mais ne fait courir aucun risque. Le convoi réuni face au tombeau doit maintenant affronter l'horreur des souterrains.



Expérience

20 xp pour avoir accepté la quête de l'orbe et devenir les serviteurs de la comtesse Elise

20 xp pour s'être débarrassés des loups funestes

10 xp pour avoir échappé au piège du Courroucé ou l'avoir évité

20 à 40 xp pour avoir participé à l'anéantissement du Courroucé et de ses sbires

20 xp pour avoir effectué le repérage du tombeau de Gregor avec succès

5 à 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile

10 à 50 xp selon la qualité de l'interprétation du personnage

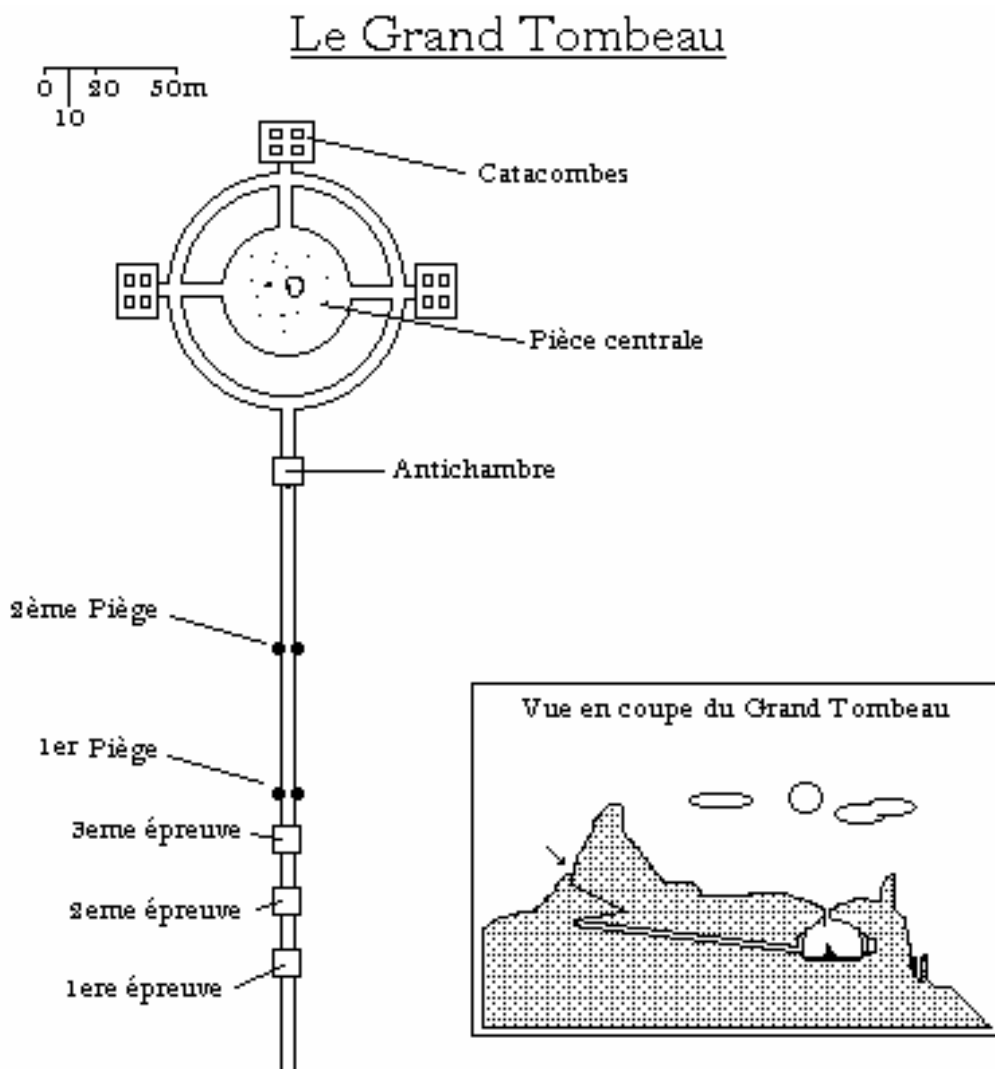
LE GRAND TOMBEAU DE GREGOR LE PELERIN

Il contient quelques pièges, le revenant de Gregor et une légion d'au moins 200 squelettes. Mais rassurez vous, la lourde tâche qu'est de les combattre est réservée aux chevaliers Panthères... Sauf bien sûr le revenant !

Une fois sur les lieux

Une fois le passage de pierre et le couloir franchis, une série de deux escaliers de 40m de long descendent. Ils mènent les aventuriers vers un long corridor de 4m de large, à la voûte arquée, ornée de belles gravures et maintenue par des poutres soigneusement sculptées. Ce corridor légèrement en pente mesure plus de 200m de long. Avant d'arriver à son extrémité,

les PJ devront traverser plusieurs salles leur imposant une épreuve chacune. Ces trois salles sont toutes cubiques. Des portes à double battant ornées de cuivre oxydé les gardent. Elles n'ont pas de poignées et le simple fait de les pousser les ouvrira, non sans grincer. Chaque salle contient une épreuve se rapportant aux vertus des chevaliers de l'Ordre Noir : le dévouement, la foi et la pureté de l'âme. D'ailleurs leur nom respectif est gravé en reikspiel au-dessus de chaque porte, sur une plaque de marbre. En voyant ces salles, Sigmund Hildebrand se doutera qu'un piège les guette. Il demandera aux PJ et à l'éclaireur de les devancer. Après chaque épreuve, lorsque la voie sera libre, l'armée avancera un peu.



1ère épreuve : la dévotion

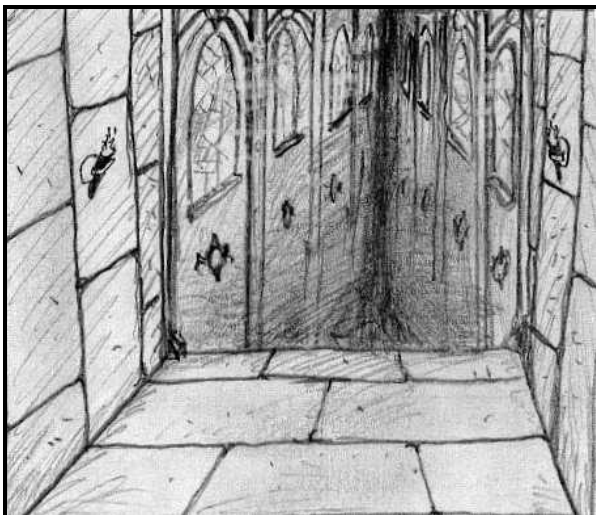
Pour cette première épreuve, les PJ rentreront dans une salle cubique vide, avec seulement une urne placée au centre. L'épreuve consiste à laisser un total d'au moins 500 points d'encombrement dans l'urne, au risque de subir des

répercussions en ouvrant la porte d'en face. Il sera peut-être difficile pour les PJ de deviner le but de l'épreuve, mais un vieux sac est posé au fond de l'urne, ce qui peut inciter à mettre des objets dans le sac ou dans l'urne. Lorsqu'un total de 500 points d'encombrement sera déposé, un petit « tac » se fera

entendre au sol. Toute matière brute qui n'est pas faite de métal (du bois ou des pierres par exemple) sera ignorée. Le piège est installé à la sortie des trois salles des épreuves (voir plus loin).

2eme épreuve : la foi

En entrant, les PJ seront surpris de voir que la salle n'est pas cubique comme la précédente, mais glaciale et d'une longueur... quasi infinie ! Le sol s'arrête 5m devant eux pour déboucher sur le grand vide. Un léger souffle venant des profondeurs se fait sentir. Des vitraux longent les parois latérales le long de ce corridor, alternés par des arches ornementées. Ils scintillent d'un bleu azur doux et éclatant. Les lueurs éclairent suffisamment pour y voir loin. Cette architecture, paraissant de nature divine, est d'une si grande envergure qu'elle donne le vertige. Peut-être vous en doutiez-vous, c'est en fait une illusion. La pièce est réellement cubique mais une fois à l'intérieur les dimensions se distordent pour donner cette apparence et les PJ ne pourront rien y faire.



Si le sort **Dissipation** est lancé, l'enchanteur verra brièvement la pièce reprendre son apparence normale. Il comprendra alors qu'il s'agit d'une illusion et sera plus confiant par la suite. S'il n'y a pas d'enchanteur, les PJ ne devront pas perdre leur courage. Ce n'est qu'une illusion mais il est possible de ruser en lançant de la poussière ou de la poudre, ce qui dévoilera le sol invisible (attribuer 5 xp au joueur cette brillante l'idée). Quiconque voulant « marcher » sur le vide, devra avancer d'un pas décidé vers l'avant.

Chaque PJ marchant droit dans le vide devra réussir un **test de Force Mentale** (+20% si le sol caché est découvert, +30% si un PJ passe devant lui sans incident, +30% si un enchanteur a découvert l'illusion) pour garder confiance en lui. S'il réussit, le PJ marchera pendant 5 minutes, les yeux fermés ou non, et se trouvera nez à nez avec la porte d'en face. S'il rate, le PJ se verra tomber en plein milieu du parcours, comme si le « faux sol » avait disparu. En réalité il n'est rien arrivé au PJ mais il gagnera **1 point de folie** et devra se faire aider par ses compagnons pour atteindre l'autre côté s'il ne veut pas rester recroquevillé sur lui-

même, en pleurnichant. Le fait d'essayer de convaincre le PJ de la supercherie donnera un bonus de +10% au test.

3eme épreuve : la pureté de l'âme

Cette salle est similaire aux deux autres de par sa forme. Mais une fois à l'intérieur, tous les PJ ayant un jour tué pour une autre raison que la défense ou la vengeance verront devant eux s'ériger brusquement un mur de flammes de la largeur de la salle et de deux mètres d'épaisseur. Cela concerne les individus ayant un passé lié au crime ou au vice. Les autres ne verront rien du tout et pourront passer sans problème. Tout personnage traversant les flammes subira des dommages de BF 8 sans compter la protection des armures. Les dommages occasionnés par ce piège leur coupant le passage est similaire à ceux sort **Souffle de feu** et durera tant qu'il y aura des personnages dans la salle. Un test de Force Mentale réussit permettra de ne subir que des dommages de BF 4.

Pour faire disparaître ce mur, il faut jeter un sort de **Dissipation** ou tout autre sort agissant contre le feu. Seuls 1D10 chevaliers Panthères seront atteints par les flammes s'ils tentent de le traverser. Ils essayeront tant bien que mal de le cacher. Par la suite, les personnages brûlés susciteront la méfiance de la part de tous les autres.

1^{er} piège

Tout PJ réussissant un **test de Perception** (Connaissance des pièges +10%) s'apercevra du danger qui flotte au-dessus de leur tête. Si les PJ ont réussi la première épreuve, ils n'auront pas à subir le supplice suivant. Un énorme cylindre de pierre hérissé de pointes et de la largeur du couloir est maintenu en suspension sur une plaque, à l'endroit indiqué sur le plan. Dès que les PJ auront 10m d'avance sur le rouleau en suspension, la plaque le soutenant lâchera et il se mettra à dévaler le couloir en pente en accélérant sa course au fur et à mesure. Les PJ devront maintenant courir ou finir aplatis.

A chaque round, un **test basé sur le score en M** multiplié par 10 sera fait pour chacun, y compris pour le rouleau (M : 1). Calculez la marge de réussite de chacun (y compris du rouleau) divisée par deux. Le résultat indique les écarts en mètres séparant les personnages du rouleau. Cependant le rouleau prend de la vitesse et gagne +5% au test à chaque round (soit +1 en Mouvement tous les 2 rounds). Les joueurs devront courir sur 150m avant d'atteindre la porte d'en face. Si vous les désirez, vous êtes libre d'utiliser vos propres règles pour traiter ce passage.

Exemple : Un PJ dont le score en M est réduit à 2 a cause de son armure court devant le rouleau de pointes (qui a un score de 1 en M au départ).

Résultat des dés : 42 pour le PJ et 21 pour le rouleau.

Ecart : -22% pour le PJ et -11% pour le rouleau.

Le PJ se fait donc rattraper de 5m par le rouleau ($22-11 = 10$, $10/2 = 5$). Il se fera certainement écraser s'il ne le devance pas au prochain round.

Si des PJ se font écraser, ils prennent des dégâts avec un BF de 8 et c'est sûrement un point de destin qui va intervenir. Si, au contraire, ils persistent dans leur course, ils auront affaire au 2^{ème} piège du couloir, qui pourra leur offrir paradoxalement la possibilité de survivre.

2^{ème} piège

Si les PJ fuient le cylindre du premier piège, ils subiront un malus de -20% pour leur prochain **test d'Agilité**. Un PJ réussissant un **test de Perception** (Connaissance des pièges +10%) verra des trous de 3cm de large dans le plafond. De ces orifices vont sortir des lances fulgurantes (BF : 3) qui enfourcheront les PJ s'ils ratent un **test d'Agilité** en passant dessous. S'il est détecté, il faudra sauter un espace de 3m pour éviter ce piège. Si le rouleau est en marche derrière les PJ, il sera ralenti par les piques sorties du plafond. En les défonçant, il revient à **1 en M**, ce qui leur laisse un peu d'espoir d'arriver au bout du couloir.

L'antichambre

C'est la salle qui précède les catacombes ainsi que la pièce centrale. En arrivant, les PJ auront la grande surprise de voir que la porte est fermée, mais il suffit simplement de baisser les deux leviers situés sur chacun des battants pour l'ouvrir. C'est au MJ de voir ensuite comment se passe l'arrivée du rouleau : soit ils le laissent passer, soit il s'écrase sur les portes. La salle en elle-même ressemble aux précédentes : rien d'intéressant, même pas un petit piège. Seule une inscription sur la dernière porte avant le tombeau « *Mérite tes actes, ou Solkan te punira* ». Le moment sera venu au bataillon de rejoindre les aventuriers. S'ils n'en ont pas l'idée, ils prendront l'initiative d'eux même.

Les catacombes

Ces trois salles sont du même type que celles trouvées dans les autres cryptes, mais de taille plus grande. Plus de 150 corps reposent sans paix dans chacune de ces salles. Tenter de détruire les corps avant leur réveil ne sera pas réalisable ici étant donné leur nombre astronomique : cette idée est trop périlleuse.

La pièce centrale

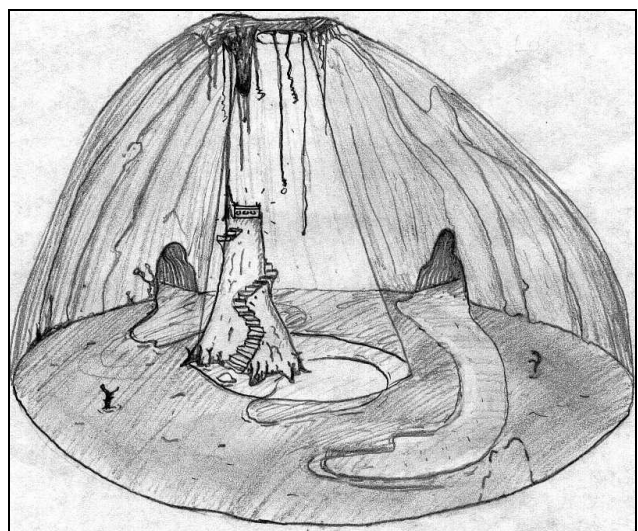
C'est ici que repose le corps d'un des trois fondateurs de la guilde. Lorsque les PJ arriveront par une des trois bouches d'entrée, ils seront surpris de voir que la lumière du jour éclaire les environs. Un trou naturel au plafond laisse passer des rayons du jour. Le sol est maculé de boue, ce qui réduit de 1 le score en M de tout le monde.

Un rocher sortant du sol s'érige à 8m de haut. Son extrémité est caressée par des lianes qui se sont installées naturellement. Un escalier, tant bien que mal sculpté sur les bords du rocher, monte jusqu'au sarcophage du templier. Il ne permet le passage en largeur qu'à un seul personnage mais deux peuvent se croiser. Tout personnage empruntant cet escalier et recevant un coup critique ou se déplaçant à allure rapide devra réussir un **test d'Agilité assez facile (+10%)** pour ne pas tomber. Les dégâts dus à la chute sont amortis par la boue.

Si les PJ décident de s'avancer vers lui, ils verront des bulles éclater à la surface de la boue. Puis 3 corps squelettiques en sortiront, brandissant haches, épées ou masses en guise de provocation. Ils se dirigeront immédiatement vers l'escalier pour protéger la tombe. La dalle qui scellait le tombeau se met aussi à bouger et un cri aigu et pétrifiant attire l'attention de tous : le revenant du templier s'est réveillé et il fait appel à tous ses fidèles afin de venger la profanation des lieux. Le MJ devra alors instaurer un climat de panique au moment où les PJ entendront raisonner des bruits de choc métallique dans tous les couloirs : les squelettes des catacombes arrivent en masse et s'apprêtent au combat, frappant leurs armes contre leurs boucliers de façon continue. Leur nombre avoisine les 400 et la partie n'est pas du tout gagnée.

« Le raisonnement de leurs voix parvient jusqu'à vous comme une houle tumultueuse et désireuse de vengeance. Vous regrettez, accablés, que cette haine envers vous ne soit pas tant méritée. Le bercement de leur long râle incessant vous donne la nausée. »

Lorsqu'ils arriveront (3 rounds plus tard), ils bloqueront les entrées, empêchant quiconque de fuir, dépassés par le nombre. Une fois le groupe pris au piège, ils attendront sagement le signal du templier, en fixant les aventuriers d'un air vide de toute pensée. A ce moment, les régiments de chevaliers Panthères adopteront une formation en cercle autour du rocher de la momie. Les arbalétriers seront répartis devant pour tirer une salve. Trois champions squelettes se fondent parmi les autres et ils sont facilement reconnaissables à leur armure de mailles.



L'embuscade

Rassurez vous, il ne sera pas nécessaire de gérer le combat dans sa totalité. Le principe est simple : S'il doit durer plus de 10 minutes, les chevaliers Panthères périront tous, submergés par l'effrayante peuplade de morts-vivants. C'est pourquoi il va falloir régler le compte du templier au plus vite. Rappelez vous que si il est détruit, tous les esprits hiérarchiquement inférieurs seront libérés à leur tour.

Au départ, le revenant poussera son effroyable cri pour une seconde fois. Tous les squelettes se mettront alors en marche vers le groupe pour le combattre. Une salve de carreaux sera lancée contre le groupe et les arbalétriers se retireront ensuite derrière les épéistes. Les chevaliers devront se consacrer uniquement à contenir la charge sans se soucier de Gregor le Pèlerin. Avant que quiconque ne monte l'affronter, ce dernier aura le temps de lancer son premier sortilège. Le MJ devra soigneusement examiner la liste de sorts que Gregor pourra lancer et les utiliser le plus intelligemment possible. Une telle créature utilisera avec abus son registre. Restera alors un mince éventail de choix pour les joueurs :

Soit les PJ décident de se mettre aux côtés des chevaliers, à l'abri du gros danger. Voyant cela, le capitaine et deux de ses chevaliers graviront les marches pour affronter seuls le revenant. Après 6 rounds de combat, celui-ci sera venu à bout d'eux mais il ne lui restera plus que 8 points de blessures. Le capitaine ne sera pas mort mais il aura subi un coup critique l'ayant rendu inconscient (au MJ d'établir sa gravité). Cela peut permettre à des personnages faibles au combat d'avoir un espoir de survie. A noter que plus tard, la récompense de la comtesse Elise en sera affectée.

Soit les PJ s'occupent eux même du revenant. Le terrain n'est pas pratique et il bénéficie d'un +10% en CC vu sa position surélevée. Si un personnage subit un coup critique, il devra réussir un **test d'Agilité facile (+10%)** pour ne pas tomber. S'ils s'en sortent victorieux, l'ensemble des squelettes s'écroulera sous l'effet de l'Instabilité en 2 rounds. Si vous sentez que tous les PJ vont tous y passer, le capitaine des Von Hildebrand viendra leur prêter main forte dans la mesure de son possible.



~ GREGOR LE PÈLERIN ~

La stratégie à adopter pour le combat est simple : le revenant essaiera le plus possible de tenir ses ennemis à distance et de leur faire perdre du temps. Les sorts connus sont prévus à cet effet.

Carrière : Maître sorcier

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	45%	45%	55%	45%	55%	70%	35%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	19	4	5	4	3	0	0

Compétences : Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, magie +10%, histoire +20%, nécromancie +10%), Connaissances générales (Chaos, Empire), Equitation +30%, Evaluation, Focalisation +10%, Langage mystique (magick), Langue (arabe, classique, kislevien, reikspiel), Intimidation +10%, Lire/écrire +20%, Perception, Sens de la magie +10%

Talents : Coups assommants, Effrayant, Harmonie aethyrique, Magie mineure (Armure aethyrique, Arme consacrée, Dissipation, Silence), Mains agiles, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Mort-vivant, Science de la magie (lumière), Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Lame spectrale :** chaque revenant possède une arme antique et meurtrière imprégnée du pouvoir de la mort. Entre ses mains, cette arme fonctionne sur le même principe qu'une arme magique et inflige des dommages égaux à son BF +2. De plus, quand un revenant inflige un coup critique, il effectue deux jets sur la **Table 6-2 : coups critiques** et tient compte du résultat le plus meurtrier. Entre les mains d'une autre créature, une telle arme est une arme à une main.

Armure : armure lourde (**armure de plaques de gromril runique**, armure de mailles complète rouillée)

Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : masse d'arme spectrale

ARMURE DE PLAQUES DE GROMRIL RUNIQUE

Connaissances académiques : runes

Histoire : Cette armure fût offerte à Gregor par les Nains de Bardün, en récompense pour sa bravoure. Voir le parchemin V des mémoires de l'Ordre Noir. Elle est de facture naine et représente à peine 180 points d'encombrement. Sa valeur est inestimable, ce qui en fait un objet mythique qui peut susciter la plus grande convoitise des collectionneurs.

Pouvoirs :

3 PA partout

Rune de Courage : confère à son possesseur un bonus de +20% à tous les tests de FM. Ne se désactive pas après utilisation.

Gabarit fixe : Le gabarit de l'armure de plaques est celui de Gregor. Un personnage de gabarit différent ne pourrait la porter ou la trouverait inconfortable. Chaque personnage désirant l'essayer devra tirer 1D10 et se référer à la table suivante :

1 – 2 : le gabarit est à peu de choses près celui du joueur.

3 : le personnage est gêné dans ses mouvements. Il subira un malus de -5% en CC et en Ag.

4 : le personnage subira un malus de -10% en CC et en Ag. Il souffrira de gênes respiratoires après 3 rounds d'efforts et devra cesser son activité tous les 3 rounds pour reprendre son souffle.

5 – 0 : le personnage ne pourra pas porter l'armure.

~ LES CHAMPIONS SQUELETES ~

Quelques champions sont isolés parmi la foule de squelettes. On les remarque par leur armure lourde. Certains PJ peuvent avoir affaire à eux si vous pensez qu'ils sont capables de relever le défi.

Carrière : Capitaine

Alignement : Squelette

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	40%	50%	50%	45%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	5	5	4	0	0	0

Compétences : Equitation, Esquive

Talents : Désarmement, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Mort-vivant, Parade éclair, Vision nocturne.

Règles spéciales :

- **Dénué de conscience** : les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- **Lent** : les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète rouillée)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : 50% épée et bouclier, 50% arme à deux mains

Après le combat, la réjouissance ne sera pas encore au goût du jour, surtout si une grande partie des hommes sont morts. Il faudra trouver un moyen pour sortir de là. Le plus simple est de prendre le chemin de l'aller en sens inverse mais certains pourront éprouver des réticences. Un PJ peut avoir l'idée de monter par les lianes au dessus du rocher. Chacune a **50% de chances de céder** au premier effort, ce qui fera perdre un round de jeu. Si elle tient, il faudra réussir un **test de Force facile** (+20%, mais à -10% avec une armure moyenne et -20% avec une armure lourde) pour monter jusqu'à la sortie sans chuter. Que les PJ sont sortis par l'orifice de la grande salle ou par l'entrée principale, ils seront tirés d'affaire. Si l'optique des joueurs était de récupérer le trésor, ils auront le libre choix de leurs actions pour y parvenir.

Le trésor

Il se situe, comme pour les autres, dans le sarcophage du revenant. Un énorme coffre contient l'équivalent de 2000 co en couronnes d'or, en pistoles, en bijoux et en pierres précieuses. Il n'y a pas d'objet d'art ou domestique mais le **parchemin I**, précieux pour comprendre l'histoire du Guide. Il représente un total de 1000 points d'encombrement. L'attribution des récompenses et de l'armure magique se fera plus tard, chez la comtesse. Elle reste en attendant sous la protection des chevaliers Panthères.

Une fois toutes les formalités réglées, à savoir la sortie, le décompte des blessés, des victimes et le transport du trésor, il sera temps de retourner rendre compte auprès de la comtesse à Talabheim. Le trajet se fera sans encombres car ce n'est pas le

moment le plus captivant pour affronter quoi que ce soit d'autre. De plus, personne n'oserait se mêler aux chevaliers Panthères vu leur renommée, pas même un campement Homme-bête !

EPILOGUE : LE RETOUR A TALABHEIM

Une fois à la demeure de la famille Krieglitz-Untern, la comtesse recevra la nouvelle avec grande joie et invitera les PJ à s'asseoir aux côtés de Hildebrand. Pendant leur absence, un incident très grave s'est produit. S'ils ne sont pas au courant, elle les informera de l'attaque des skavens (voir le paragraphe « *La nuée d'argent* »). Maintenant l'heure est venue de partager le butin !

Si les chevaliers témoignent de la bravoure des PJ qui n'ont pas hésité à s'attaquer au revenant à leurs risques et périls, elle leur fera part d'une énorme récompense, à savoir l'armure de gromril ! On remarquera la grande générosité que la comtesse peut avoir envers de loyaux serviteurs. Si les PJ ont fait le mauvais choix d'affronter d'abord l'armée de squelettes mais ont bien combattu, cela reviendra au même.

Si par contre les PJ ont été pleutres, ou se sont lâchement mis en sécurité durant le combat, leur part sera de 150 co pour le groupe, que cela leur plaise ou non. Mais en contrepartie, elle leur promettra l'armure si un jour ils retrouvent son orbe. Les chevaliers Panthères et les familles des défunts se partageront le reste du butin. Ils ne céderont en aucun cas au marchandage et une demande déplacée à ce sujet pourrait même les mettre de mauvais poil.

Aussi, chacun aura aussi la possibilité d'embrasser directement une des carrières suivantes au service de la comtesse et de la cité, au coût de 100 xp sans besoin de terminer la carrière actuelle :

Champion de justice
Chevalier
Eclaireur
Espion
Héraut
Intendant
Noble
Politicien
Sergent de la milice

Dans tous les cas elle soupirera en apprenant que son objet tant convoité n'est pas encore retrouvé. Désormais, les joueurs sont dans l'incapacité de continuer leur quête sans une aide extérieure. Ils devront attendre de trouver quelqu'un lié de près avec cette affaire. Une première grande partie de la campagne s'achève ici. Il est possible de marquer un temps d'arrêt plus ou moins long avant de passer à l'épisode suivant. Rendez-vous au prochain scénario intitulé « *Pour un Nom* », passage transitoire vers le grand scénario « *A la Recherche de Dorian* » !

Expérience

50 xp pour avoir visité et survécu au tombeau de Gregor
10 à 20 xp pour avoir passé chaque épreuve, selon le degré de participation
10 xp au joueur ayant permis au groupe d'éviter le second piège
20 à 50 xp pour avoir participé à la destruction des morts vivants
5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile
0 à 50 xp par parties pour la qualité de l'interprétation du personnage



POUR UN NOM

INTRODUCTION

Ce scénario est destiné à un seul ou plusieurs joueurs en cours de deuxième carrière. La présence d'un roublard ou d'un sorcier de l'ombre est conseillée. Il peut être joué dans le cadre de la campagne de l'Ordre Noir ou indépendamment.

La scène doit se passer à Middenheim. Lors d'une soirée pluvieuse, les PJ seront contactés par un agent de la guilde des marchands d'Altdorf (cela devrait annoncer la couleur aux joueurs). Ils devront, s'ils acceptent, effectuer un dernier travail pour eux en échange d'informations capitales pour leur quête. Il serait utile mais pas indispensable de posséder le supplément

« *Les cendres de Middenheim* » pour avoir une description de la cité.

Si ce scénario est joué de manière indépendante, les PJ auront remarqué l'annonce publique suivante : « *Recherchons des aventuriers discrets et compétents pour une mission périlleuse hors des cités souveraines. Vous adresser à Herr Norfeld à la Lune Rouge* ». La rencontre de l'agent et le contrat seront identiques. Une simple récompense de 10 co par PJ remplacera le renseignement donné normalement par l'agent.

UN AIR DE DEJA-VU

La scène débute à la tombée de la nuit dans Middenheim. A un moment donné, les PJ vont forcément choisir de passer la soirée dans une auberge et de s'asseoir à une table. Un homme d'une quarantaine d'année, aux cheveux courts avec une fine barbe blanche, vêtu d'un manteau sombre attaché avec une broche, s'assoit à leur table naturellement. Il dévisage la personne la plus impliquée dans l'affaire « Ordre Noir » avec un regard sûr et calculateur, puis il sourit : « *Eh bien j'ai fini par vous trouver* ». C'est un agent de la guilde des marchands d'Altdorf (et non de Middenheim) se nommant Markus. Remplacez le par Hanz Norfeld si ce dernier a survécu aux précédents scénarios (les profils des agents sont les mêmes). Il est préférable de ne pas dévoiler directement l'identité de Markus pour faire réfléchir les joueurs.

La guilde des marchands d'Altdorf a certes très mal digéré le vol de leur précieuse carte. Mais au lieu de chercher à les persécuter, elle préfère leur proposer un marché équitable. La guilde détient une information clé pour continuer les recherches sur les tombeaux, dont elle n'a plus rien à faire à présent que les PJ les ont devancés. L'agent va donc leur proposer une mission périlleuse en échange de ce renseignement. Si les PJ craignent un piège, l'agent leur dira que la guilde, désormais désintéressée par cette ancienne histoire, n'a aucun intérêt à se venger. De plus, les PJ ayant réussi à dérober la carte, ils devraient être capables de mener à bien cette mission. L'agent ne peut pas être corrompu ni forcé à dire la vérité en présence de la clientèle de l'auberge. La mission est simple : les PJ devront ramener un objet à l'agent avant **deux semaines**. Passé cette date, il rentrera tout simplement à Altdorf.

L'HISTOIRE

Il y a longtemps de cela, la guilde des marchands d'Altdorf s'est mise à la recherche d'une arme magique très convoitée. Il s'agit d'un fléau d'armes ayant appartenu à un ancien héros de guerre kislevite. Andreas Volbert, le maître de la guilde, est fasciné par ces objets mythiques. L'arme fut disputée par de nombreux clans humains et orques à travers beaucoup d'escarmouches et de batailles. A la longue, elle a fini brisée en deux par l'usure, perdant ainsi son pouvoir magique. Les deux pièces s'éloignèrent au fil du temps, ne pouvant être ressoudées que par un maître forgeron nain, et l'on en entendit plus parler. En recueillant cette histoire dans un grimoire, Volbert engagea du personnel et fit retrouver la partie supérieure de l'arme mais

jamais le manche. Il apprit récemment que la guilde des marchands de Middenheim (concurrents de celle d'Altdorf) était sur le point de mettre la main dessus. Il compte donc envoyer les PJ pour intercepter ce fragment et le ramener à se propre guilde pour plus tard, faire revivre un objet légendaire.

En fait, les marchands de Middenheim ont seulement localisé l'objet. Par le biais d'une guilde de transport, *les Coches du Loup Véloce*, ils vont envoyer un parchemin codé à un agent intermédiaire posté à Erengade. Ce parchemin situe géographiquement le lieu où se trouve le fameux manche : dans les Terres Incultes du Nord, près du Pays des Trolls. Après

réception, l'agent doit contacter une bande de kossars kislevites qui seront payés pour ramener le manche. Pour se rendre jusque là, il faudra traverser les régions dévastées et marquées

par le récent passage du Chaos. Une fois récupéré, l'agent devrait ensuite ramener le manche jusqu'à Middenheim.

DEROULEMENT DE LA MISSION

Le contrat que propose l'agent aux PJ se déroule en trois phases essentielles :

1. Trouver le parchemin codé avant son départ et le recopier à l'aide d'un papier calque. Le parchemin doit rester à l'endroit où il est ! Le parchemin est censé partir 3 jours après la rencontre avec l'agent ; ce sera la date limite pour agir.

2. Faire traduire le calque par un faussaire spécialiste. Le but est de prendre connaissance du destinataire du message et de la localisation de l'objet.

3. Intercepter le manche du fléau et le ramener à Altdorf. Les joueurs devront choisir librement le moment opportun pour s'emparer du manche.

Après avoir pris connaissance de leur mission, l'agent leur confiera un papier calque transparent, une toute nouvelle invention ressemblant à une feuille transparente. Durant toute la mission, l'agent restera dans un appartement d'Altdorf. Il sera à la disposition des joueurs. Relisez ce contrat plusieurs fois pour bien retenir le déroulement de la mission.

Le faussaire en question travaille en secret pour la guilde. Il habite à l'étage d'une échoppe et se fait passer pour un brocanteur dans le quartier Porte Sud (l'agent donnera volontiers son adresse). Il faudra compter **1 jour** pour traduire le calque du parchemin. Par ailleurs, les PJ pourront louer ses compétences de faussaire s'ils le désirent. Son tarif sera de 3 à 5 co selon la complexité du document à falsifier. Un test de métier (calligraphe ou artiste) devra être réussi. Référez-vous au supplément « *Arsenal du Vieux Monde* » pour plus de détails.

I. Le vol du parchemin

Attention, cette tâche est très difficile. Un voleur, un enchanteur ou tout autre personnage sachant débloquent les serrures sera indispensable au groupe. S'il n'y en a pas, le MJ devra laisser quelques portes malencontreusement ouvertes ou d'autres facilités. La compétence **Lire/écrire** est aussi indispensable pour reconnaître le parchemin (notamment le mot « Kislev ») une fois rentré dans la bonne salle.

Avant de partir à l'assaut de la guilde, il faudra d'abord prendre connaissance des lieux en faisant une visite « incognito ». Elle durera aussi longtemps que des **tests de Baratin** ou de **Charisme** le permettront. Le parchemin codé se trouve au second étage dans la salle aux tonneaux.

En cas d'échec cuisant en ce début de scénario, donnez la possibilité aux PJ de déboursier de l'or à un cambrioleur professionnel afin qu'il fasse le travail à leur place. Son tarif ne devrait pas dépasser 10 co. Des **tests de Marchandage** pourront modifier la somme de 20%.

La guilde des Marchands de Middenheim

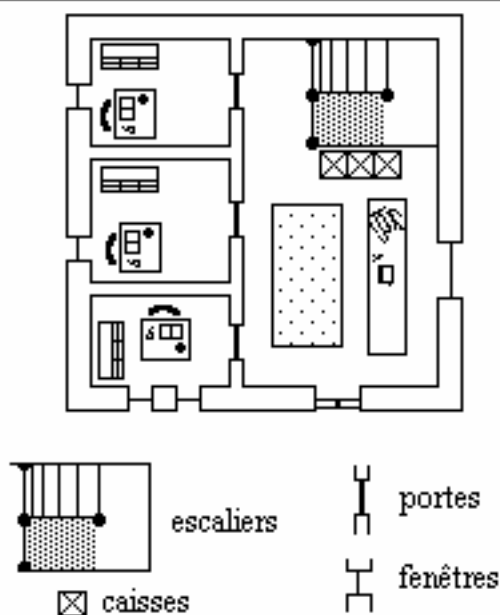
L'ancienne architecture des murs de ce bâtiment permet de l'escalader, grâce à quelques poutres apparentes.



Rez-de-chaussée

L'entrée donne sur une salle bruyante où un marchand vend à la criée des biens commerciaux posés sur la table. Un lustre chargé de bougies éclaire cette pièce fraîche aux murs anciens, où le jour passe seulement par une fenêtre derrière le marchand. Apparemment, une braderie s'est organisée aujourd'hui pour un public averti. Des caisses sont recouvertes d'un drap blanc sur lequel sont délicatement exposés des objets fascinants, présentables à qui voudra. Des bijoux et objets d'art certes, mais aussi un petit *anneau de sons*. Cet anneau d'or fin a la capacité de jeter le sort « Sons » une fois par heure. Les prix seront exorbitants (prix de vente augmentés de 20%) et le petit anneau est proposé à 100 co. Deux gardes sont postés ici. Les bureaux sont les « ambassades » de diverses guildes commerciales de Middenheim. On n'y trouvera rien d'intéressant.

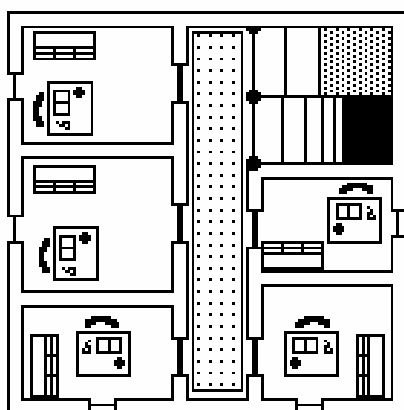
0 1 2 5m Rez-de-chaussée



1^{er} étage

Cet étage n'est fait que de bureaux, comme au rez-de-chaussée. Un garde est assis sur une chaise au bout du couloir. Il est endormi 50% du temps : il suffit de jeter un dé pour le savoir. Cependant, il est inhabituel pour lui et pour les gardes de passage de voir du monde extérieur à la guilde circuler ici. En cas de mensonge, il faudra réussir un **test de Charisme** (ajusté par le MJ) pour les convaincre. Un **test de Charisme ou de Baratin** peut être fait entre l'interlocuteur et le garde pour permettre à un autre PJ de passer discrètement derrière eux. Un échec de 30% ou plus se soldera par une mise à la porte directe et catégorique.

0 1 2 5m 1^{er} étage



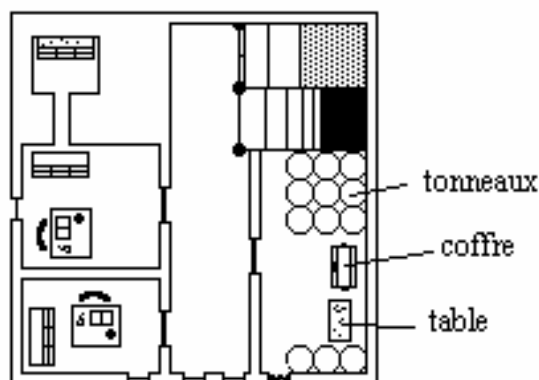
2^{ème} étage

Le bureau au sud est celui du secrétaire général de la guilde. Il s'occupe des affaires commerciales de Herr Goebbel (qui précisons-le est à la tête de la guilde) et un peu de la gestion de la guilde. Celui au nord appartient à Gotthard Goebbel en personne. En poussant son armoire, on peut voir un petit passage qui mène vers une étagère poussiéreuse. Elle contient des dossiers d'espionnage de guildes concurrentes (sans aucun tampon ni cachet), ainsi qu'un coffret (50 points d'encombrement, malus de 20% aux tests de crocheter) contenant une valeur totale de 40 co en pierres précieuses. Herr Goebbel sera en voyage d'affaire pour un long mois au moment où les PJ visiteront cet étage. Il n'a pas à intervenir dans cette aventure. La porte de son bureau est fermée à clé (malus de 10% aux tests de crocheter).

La pièce de droite est gardée par une épaisse porte fermée à clef. Des outils d'écriture et du matériel propre au tonnelage sont posés sur la table. Les tonneaux contiennent des marchandises de valeur (bijoux, toiles, étoffes) et le nom de leur destination est peint sur le couvercle. Sur l'un d'eux est écrit « Kislev ». On n'y trouvera pas de message codé. Par contre un coffre fermé (200 points d'encombrement) contient tous les parchemins codés qui attendent d'être envoyés au moment voulu. A l'intérieur, ils sont enroulés et classés dans de petits casiers selon leur destination. Le parchemin recherché, à destination de Kislev, se trouve là. Il sera nécessaire de crocheter le coffre pour l'ouvrir. A l'aide de la compétence **Lire/écrire**, le recopiage du parchemin avec le papier calque prendra 2 minutes.

De même qu'au premier étage, un garde assoupi est assis sur une chaise, près de la porte du bureau de Goebbel. Il serait bon d'avoir un motif valable pour venir au second étage. Les mêmes tests devront être réussis auxquels il faudra ajouter un malus de 10% supplémentaire.

0 1 2 5m 2^{ème} étage

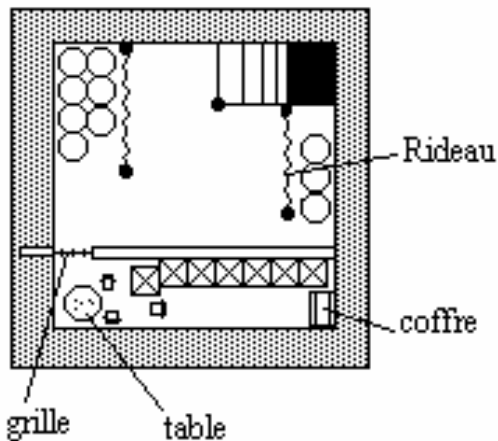


Grenier

Ici sont conservées dans des caisses quelques marchandises de réserve ou des tissus invendus. Au fond, une grille fermée à clé garde un couloir avec des caisses vides et un coffre fort posé au bout (malus de 20% aux tests de crochétage. Il contient 1 objet d'art de grande valeur (250 co) destiné à un commerce douteux. Un garde est présent en permanence dans le grenier derrière la grille. Il s'occupe comme il peut avec un jeu de carte ou des fléchettes. Seuls Herr Goebbels, le secrétaire général et quelques rares personnes peuvent accéder au grenier. Ces dernières sont autorisées par un parchemin signé du secrétaire au rez-de-chaussée

0 1 2 5m

Grenier



~ GARDE ~

Carrière : Garde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	31%	33%	41%	29%	33%	28%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Equitation, Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Perception, Pistage

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Résistance accrue, Sang-froid

Armure : armure légère (armure de cuir complète)

Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

Armes : épée

Dotations : bourse contenant 12 pa, lanterne

2. Le décodage

Voici le message tel qu'il sera déchiffré par le faussaire :

LE PARCHEMIN CODÉ

Destinataire : « Victor d'Erengade » (Agent de guildes)

Mission : *contacter nos mercenaires d'Erengade. Ils doivent investir les Terres du Nord à la recherche d'un cadavre humain. Sa localisation est 30km au nord, 12km à l'est d'Erengade, d'après les dernières nouvelles. Ce cadavre contient le manche d'un fléau magique. Après l'avoir récupéré, faites le transférer jusqu'à Middenheim.*

~ HANZEL ~

C'est un quinquagénaire blond portant d'épaisses lunettes et ayant un comportement plutôt « zen ». Il aime cependant les défis et le travail bien payé.

Carrière : Faussaire (ex-Etudiant)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	30	34	34	58	53	46	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme +10%, Commérages, Connaissances académiques (arts) +10%, Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Evaluation, Fouille, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Marchandage, Métier (calligraphe, artiste), Perception +10%

Talents : Calcul mental, Fuite, Linguistique, Sang froid, Sociable, Talent artistique

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : dague (ceinture), pistolet (10 balles et poudre)

Dotations : bourse contenant 6 co et 25 pa, échoppe, loupe, matériel de calligraphie

3. Rapporter le manche

C'est la phase finale. Voici la chronologie des événements qui composent le transfert du manche. Une fois le parchemin décodé, les joueurs devront choisir le moment opportun pour s'en emparer. Au MJ d'organiser l'aventure en conséquence. Il ne faut pas oublier que la région qui va être traversée est dévastée et livrée aux personnes ou créatures les moins fréquentables.

1. Middenheim - Départ du message

Le jour « j » du départ, qui est connu de tous les joueurs, un homme en capuchon noir sortira en hâte avec un parchemin à la main, facilement visible. Il s'agit de l'agent qui était chargé de le récupérer. Il l'apportera aux *Coches du Loup Véloce*, une guilde de voyage par diligences située juste à côté des marchands (cf. « *Les cendres de Middenheim* »). Les chevaux sont normalement tous réquisitionnés pour l'effort de guerre suite à la Tempête du Chaos, mais quelques uns restent encore harnachés. Il va donner le parchemin codé ainsi qu'une bourse (50 co destinés aux kossars) à deux cochers qui devaient partir en destination d'Erengade. D'abord septiques, ils accepteront de porter ce courrier et quelques couronnes d'or leur seront données. Ils transportent dans leur véhicule des antiquités de valeur (100 co et 2000 points d'encombrement au total). Le voyage vers Erengade en pays kislebite durera deux semaines.

~ COCHERS ~

Carrière : Cocher

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	43%	30%	31%	37%	30%	35%	35%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commerçage +10%, Alphabet secret (rôleur), Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Equitation, Langue (kislevien, reikspiel), Orientation, Perception, Soins des animaux

Talents : Grand voyageur, Maîtrise (armes à feu)

Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0

Armes : couteau (ceinture), tromblon avec poudre et munitions pour 10 tirs

Dotations : bourse contenant 2 co et 14 pa, instrument de musique (corne de cocher), lanterne

Sur le trajet, la diligence sera attaquée au milieu de la Forêt de l'Ombre par un groupe de 5 maraudeurs du Chaos. Si les joueurs décident de ne pas intervenir, la diligence sera pillée au but de quelques minutes. Le message codé sera épargné, mais les PJ seront obligés de se faire passer pour les cochers à l'arrivée à Erengade, ce qui donnera du fil à retordre. Si les joueurs viennent en aide aux cochers et leur sauvent la vie, ces derniers leur proposeront naïvement de les mener en caravane vers Erengade.

~ MARAUDEURS DU CHAOS ~

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	36%	37%	34%	28%	37%	24%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	3	0

Compétences : Connaissances générales (Norsca), Equitation +10%, Fouille, Langue (norse), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie

Talents : Coups précis, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Sens de l'orientation

Règles spéciales :

- *Mutations du Chaos* (25% de chances d'avoir une mutation du Chaos)

Armure : armure légère (casque, jambières de cuir)

Points d'armure : tête 2, bras 0, corps 0, jambes 1

Armes : dague (ceinture), 50% arme à deux mains, 50% arme à une main et bouclier

2. Erengade – Réception du message

Miraculeusement, aucun autre incident ne surviendra durant les 15 jours de trajet restants. Le Victor en question, attend les cochers à leur arrivée : il prend le message et la bourse. Ensuite, il part à cheval dans les bois arides et froids des terres du nord, vers une bâtisse de pierre, 10 km plus loin. Il sera possible de le suivre à pied. Il y rencontrera la bande de kossars pour leur demander d'aller récupérer le manche du fléau. Ils ont l'air courageux et expérimentés. Sous leurs fourrures épaisses, ils ne font pas trop de manières. Apparemment ils connaissent Viktor et leur conversation sera faite en kislebite, les kossars ne sachant pas parler l'occidental.

~ LES KOSSARS KISLEVITES ~

Ils sont 6 dont un sergent, tous vêtus d'une armure de cuir complète doublée d'un manteau de mailles et d'épaisses fourrures. A première vue ils paraissent barbares, mais ils sont plutôt organisés, furtifs et rapides. Au début de chaque combat, ils adopteront des formations de bataille. Ils n'accepteront pas

de travailler pour les joueurs si ces derniers arrivent à l'improviste avant le messager.

Carrière : Kossar kislevite

Race : Humain (Kislev)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	38%	33%	43%	31%	30%	38%	28%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Kislev), Esquive, Fouille, Langue (kislevien), Perception, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Coups précis, Maîtrise (armes lourdes)

Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, veste de mailles)

Points d'armure : tête 1, bras 3, corps 3, jambes 1

Armes : arc et 10 flèches, hache à deux mains

Dotations : bourse contenant 3 pièces d'or de kislev

~ CHEF KOSSAR ~

Carrière : sergent (ex-kossar kislevite)

Race : Humain (Kislev)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	36%	41%	43%	38%	36%	43%	37%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Kislev +10%, Terres incultes), Connaissances (stratégie/tactique), Equitation, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (kislevien), Perception

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Grand voyageur, Lutte

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : épée, bouclier

Dotations : bourse contenant 6 pièces d'or de Kislev

3. Terres Incultes du Nord – Récupération du manche

Les joueurs ne devraient pas suivre les kossars dans la neige, le froid et le danger perpétuel mais attendre sagement le retour du manche. Si malgré tout ils sont allés si loin et ne veulent pas rester inertes, faites leur changer d'avis en leur montrant les gros risques que prennent les mercenaires durant leurs escarmouches contre le Chaos. Aussi faites leur rencontrer une créature chaotique géante et mortelle ou bien un clan de

minotaures (voir plus loin le paragraphe « *Et si les joueurs font fausse route ?* »)... Au pire, il est quand même possible de suivre la bande.

Dans la zone indiquée par le message codé, les kossars vont retrouver le manche sur un cadavre en armure à moitié dévoré. C'est l'homme qu'ils recherchaient.

4. Erengade – Retour des kossars

Les mercenaires retournent à leur gîte de pierre avant de partir vers Erengade porter le manche à l'agent. Pendant ce temps, il les attend aux « *Coches du Loup Véloce* » en échange de solides bourses (50 co). Une fois l'échange fait, il fera de nouveau passer le manche à des cochers mais eux n'auront qu'une petite bourse pour la commission. Leur diligence part ensuite pour Middenheim après 15 jours de voyages sans encombres.

5. Middenheim – transfert du manche

Une fois la caravane arrivée dans le hangar du *Loup Véloce*, le même agent de la guilde des marchands de Middenheim (que l'on peut reconnaître par sa broche) récupérera un tissu contenant le manche. Ensuite il retournera vers les locaux de sa guilde. C'est le moment où jamais pour intervenir.

Si les joueurs font fausse route

Dans la dernière phase de la mission, les joueurs seront totalement libres de choisir leur méthode pourvu qu'ils récupèrent le manche. C'est pourquoi il est fortement probable qu'à un moment ou à un autre, ils n'aient plus d'autre choix que d'aller le chercher eux-mêmes, en particulier si le message ne parvient pas à Viktor. Ce paragraphe sert de roue de secours ou plutôt de « sort réservé aux inconscients ». Il décrit les périples que les PJ vont devoir traverser pour retrouver le manche loin dans les Terres Incultes.

Les collines enneigées

Les PJ partiront sans doute d'Erengade pour rejoindre le site vers le Nord. Ils arriveront rapidement dans une région où les humains ne vont plus. Deux jours seront nécessaires pour rejoindre l'endroit indiqué, avec une nuit passée au froid. Le second jour, alors qu'une tempête de neige se lève, ils croiseront un clan de 25 minotaures en marche et se feront repérer. A leur grande stupéfaction on ne va pas les tuer mais les enlever pour les ligoter et les disposer dans un grand chariot parmi d'autres humains ligotés et bâillonnés. Certains d'entre eux sont morts à en juger le sang ruisselant dans les angles. Un quart d'heure plus tard, le troupeau les mènera dans des mines désaffectées transformées en un gigantesque repère souterrain.

Les tunnels

Les PJ seront enfermés au troisième sous-sol dans une grande cellule. Un quart d'heure plus tard encore, la porte de la cellule s'ouvrira toute seule. Un homme frêle mais de bonne humeur passe sa tête et s'adresse aux PJ : « *Ils ne croyaient tout de même pas avoir un sorcier de mon rang de la sorte ! Allez suivez-moi braves gens* ».

Il s'agit de Waldemar Blecher, le sorcier flamboyant qui vous est présenté au début de la campagne. Grâce à lui, les PJ auront un espoir tangible de sortir de ce trou. Le MJ devra improviser la remontée vers la sortie mais ce ne sera pas trop difficile car elle sera guidée par Waldemar. Il usera de tous les pouvoirs en sa possession pour faire diversion et pour ne pas être vu. Il sait que les « dépatouilleurs » sont des géoliers minotaures qui passent dans les cellules pour « récolter » les bijoux et richesses trouvées sur les captures humaines, leur « minerai ». Il pense aussi que la mort attend les prisonniers qui n'ont plus rien sur eux. Avant d'attendre la sortie, vous pouvez, si vous le voulez, organiser un combat opposant un ou deux minotaures « dépatouilleurs » au groupe. Après cet épisode, Waldemar accompagnera volontiers les PJ jusqu'à leur destination, par sympathie, geste qu'il regrettera peu après.

Note : Cette péripétie est la bonne occasion pour faire rentrer Waldemar dans le groupe. S'il y a déjà un des trois PNJ proposés en début de campagne ou si personne ne veut de lui, il devra se séparer du groupe avant la fin du scénario. Si il est déjà présent dans le groupe depuis le départ, il sortira les aventuriers du pétrin de la même manière.

~ MINOTAURE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	25%	48%	46%	38%	18%	24%	16%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	26	4	4	6	0	0	0

Compétences : Intimidation +20%, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie

Talents : Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sens aiguisés

Règles spéciales :

- *Mutation du chaos* (voir page 228 du manuel de base ou page 81 du *Bestiaire du Vieux Monde*)
- *Soif de Sang* : les minotaures ont l'habitude troublante de consommer les cadavres de ceux qu'ils ont tués, parfois même pendant que la bataille continue. Si un minotaure tue un adversaire et qu'il n'est pas engagé dans un combat au corps à corps contre un autre ennemi, il doit réussir un test de Force Mentale assez facile (+10%) pour résister à l'envie de s'asseoir et de se repaître de sa proie. Il peut rejouer un test au début de son tour, à chaque round, jusqu'à ce qu'il

réussisse. Si le minotaure est attaqué au corps à corps, sa soif de sang s'interrompt immédiatement.

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : masse, hache à deux mains, corne

Dotations : quelques bouts de viande séchée

Les plaines gelées

Le site indiqué par le parchemin est une vaste plaine enneigée où il est difficile d'avancer. Le sol semblera trembler sous les pieds des joueurs avant qu'ils ne voient une horrible créature surgir du sol pour se percher à 4m au dessus d'eux. C'est un ver géant qui n'est répertorié dans aucun bestiaire de l'Empire. Lorsque son total de points de B atteindra 5 ou moins, il s'enfuira à toute vitesse en se retirant sous la terre.

~ FOREUR DU CHAOS ~

C'est un ver long de 10m et large de 1m, recouvert d'écailles épaisses de couleur écarlate entre lesquelles se hérissent des piques noires par endroits. Sa bouche circulaire est couronnée de plusieurs rangées de dents acérées.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	-	53%	46%	59%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	5	4	6	0	0	0

Compétences : aucune

Talents : Armes naturelles, Ecailles (2), Puissance imparable

Règles spéciales :

- *Attaque du foreur* : Ce ver se déplace dans le sol à grande vitesse en le forant sans gêne. Il peut s'élever jusqu'à 4m de hauteur pour repiquer vers le sol. Cela constitue une attaque spéciale à chaque round. Il choisira d'attaquer les personnages groupés (situés à 2m les uns des autres) et 3 personnages au maximum pourront être touchés, ce qui explique son score en A. Tout personnage peut tenter d'esquiver cette attaque avec un test d'Agilité réussi (Esquive +10%), même ceux n'ayant pas la compétence Esquive.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 2, corps 2

Armes : aucune

Victoire

Fouiller sur un kilomètre carré ne sera pas trop dur. Le cadavre de l'homme en armure sera visible de loin et le manche sera dans sa main. Un sac tombé à côté contient de la boue, quelques vieilles piécettes et 4 pierres précieuses : 1 œil de tigre taillé (8 co), 2 améthystes brutes (5 co chacune) et 1 pierre de jade brute (20 co). Après cette trouvaille fort réconfortante, le moment sera venu de décider du sort de Waldemar. Soit il

intégrera le groupe, soit il le saluera d'une manière distinguée avant de disparaître dignement dans les collines.

DE RETOUR A MIDDENHEIM

Si elle doit avoir lieu, cette phase du voyage doit impérativement être rapide pour ne pas lasser les joueurs ayant tant donné pour un simple renseignement. Ils prendront la même route à contresens, dormiront parfois dehors mais ne rencontreront aucun signe de danger, seulement des plaines désolées.

L'indice

Une fois le manche ramené à l'agent posté à Middenheim, il tiendra sa promesse et leur fera la révélation suivante en guise de récompense :

« L'homme que vous devrez chercher est un certain Dorian. Il a été fait prisonnier sur l'île de Ferbrune il y a quelques années de cela, pour une affaire de meurtre. Cette île est située à la pointe Nord-Ouest de la Bretonnie. Si je vous mène vers lui, c'est parce qu'il était aussi sur la piste de l'Ordre Noir et de son grand tombeau. Cette histoire ne vaut plus grand-chose à nos yeux maintenant. Vous pourrez sûrement le retrouver en vous renseignant auprès des autorités. Maintenant l'échange fait, je vais vous laisser... Adieu et ne revenez plus nous voir (un sourire confiant est adressé à tous). »

Si les joueurs doutent sur l'authenticité de l'histoire, il n'y aura aucun moyen fiable pour la vérifier et l'agent partira sans plus attendre. De toute façon, il ne sait rien d'autre. Rendez-vous au prochain épisode de la campagne « A la recherche de Dorian » !

Expérience

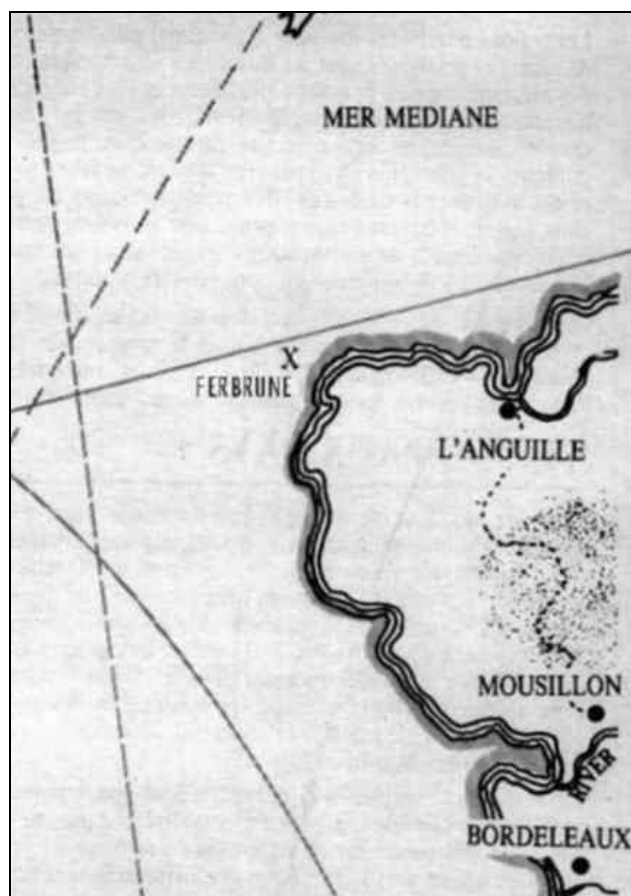
L'attribution de l'expérience suit les trois phases de la mission :

40 à 80 xp à chaque joueur pour avoir recopié le parchemin en fonction de son efficacité

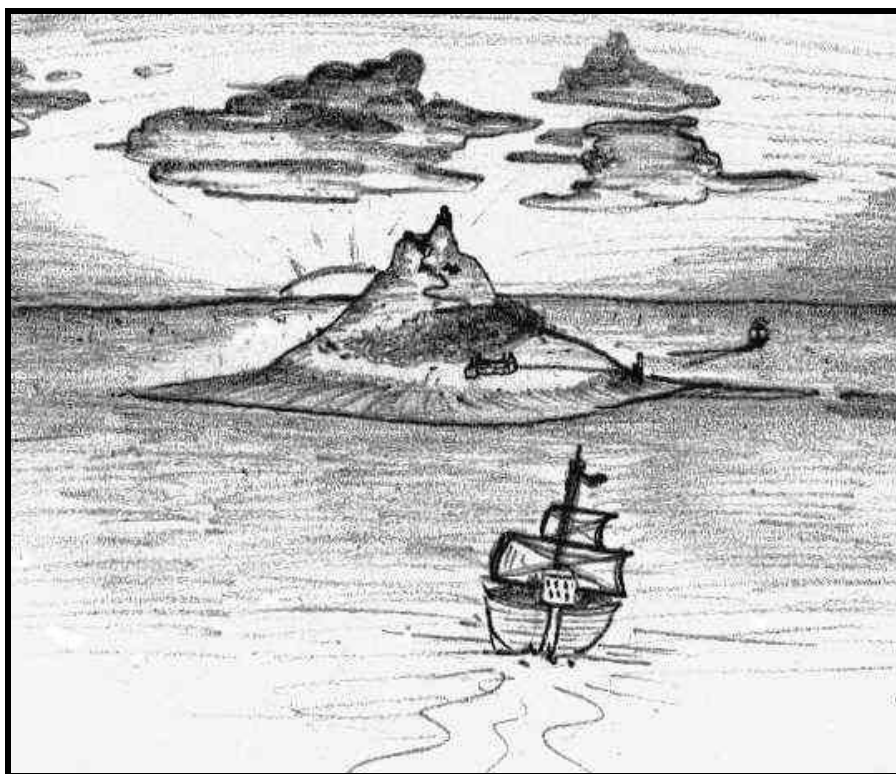
40 à 80 xp à chaque joueur pour avoir récupéré le manche en fonction de son efficacité

40 xp supplémentaires à chaque joueur si le groupe a effectué la mission entière dans l'anonymat le plus total

10 à 50 xp pour la qualité de l'interprétation du personnage.



A LA RECHERCHE DE DORIAN



INTRODUCTION

Ce scénario représente une étape importante de la campagne. Etant assez vaste, il devra être joué en plusieurs fois. Il est prévu pour un ou plusieurs joueurs expérimentés, en cours de 2^{ème} ou de 3^{ème} carrière. L'action et le combat sont présents mais ne dominent pas dans ce scénario. Les joueurs devront plutôt se servir de leur tête et de leur sociabilité pour parvenir à leurs fins.

Vous trouverez ici une description détaillée de l'île de Ferbrune et de sa cité, dans lequel les joueurs pourront évoluer sans barrières. Les structures et aspects de la ville seront traités avant la partie « Aventure ». Les profils des personnages utiles vous sont fournis à la fin du scénario. Il n'y a pas de trame principale mais un objectif précis dans le cadre de la campagne de l'Ordre Noir : délivrer un certain Dorian. Il demeure le seul homme pouvant les aider à trouver d'autres tombeaux de

l'Ordre Noir et continuer leur quête. La quête confiée par la comtesse Elise Krieglitz-Untern, tourne plutôt mal pour l'instant. Malheureusement ils ne trouveront pas encore l'Orbe des Krieglitz.

Des « mini aventures » facultatives vous sont proposées à la fin pour étoffer l'aventure et éviter que les joueurs n'atteignent trop vite le but principal. Rien qu'en visitant l'île, ils auront assez de choses à faire pour ne pas s'ennuyer. Pendant le jeu, il est conseillé au MJ de tenir une fiche pour répertorier toutes les trames en cours de jeu. Si vous êtes perdus dans ce choix, ne sélectionnez que les aventures secondaires qui vous plairont et qui conviendront aux personnages. Enfin, vous pouvez parfaitement utiliser cette île et ses aventures dans une toute autre campagne.

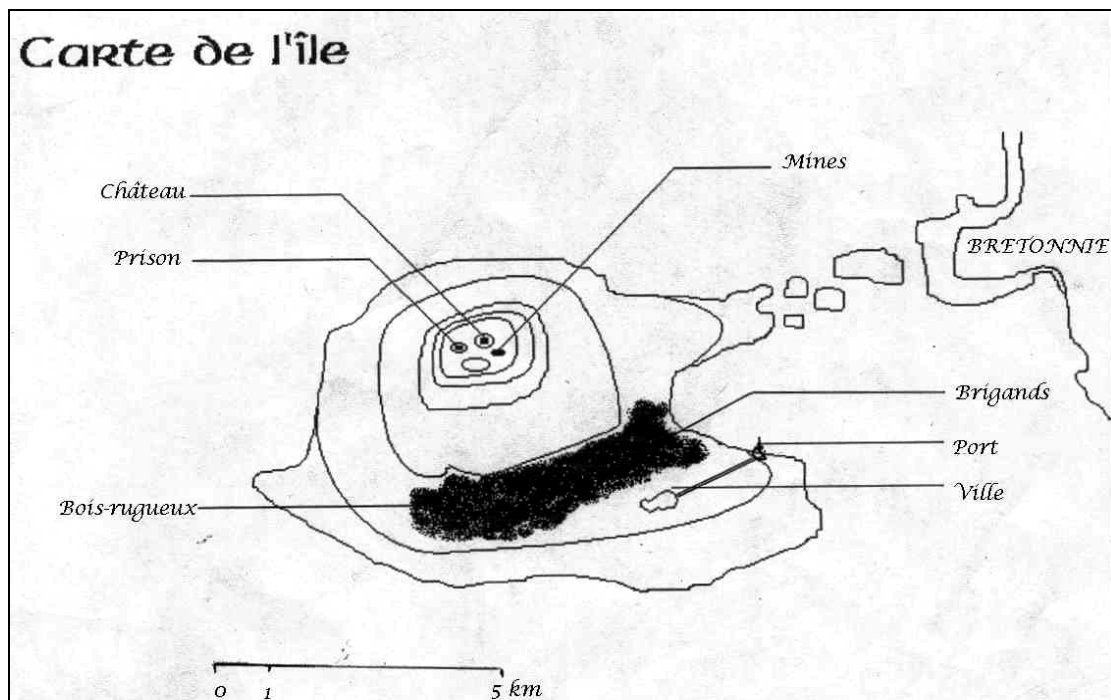
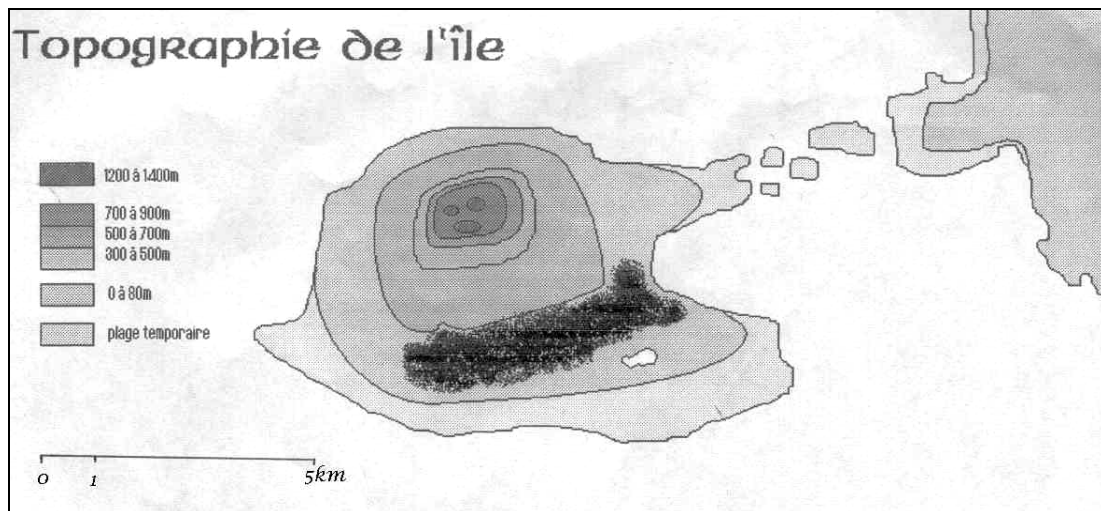
BON VOYAGE !

Si les aventuriers ne se trouvent pas en Bretonnie au départ, un long voyage les attend. Rien de bien dangereux, une simple description des contrées que les joueurs traverseront suffira à les distraire sans les lasser. Plusieurs itinéraires sont possibles. Partir du port de Marienbourg en bateau avec des arrêts aux ports est le moyen le plus rapide. N'oubliez pas de compter les dépenses que doivent faire les joueurs durant ce trajet.

Durant le voyage en bateau, les joueurs auront vent de quelques premières rumeurs, qu'ils obtiendront sur un test de **Commérage facile** (+20%) réussi. L'île de Ferbrune est réputée pour être un lieu de détention des plus sévères. Rares sont les prisonniers déportés qui en reviennent intacts. Les mères de famille de la région utilisent parfois son nom pour effrayer les

enfants turbulents. Les joueurs devraient avoir entendu quelques remarques à ce sujet durant le voyage. On raconte aussi que Ferbrune est une pointe de fer exploitée par des fonderies fumantes et grouillantes d'où sortent des pièces d'armures d'excellente qualité. Cela dit, cette vision stérile et « métallique » sera rapidement dissipée lorsqu'ils constateront la beauté du site, la vie nocturne et diurne ainsi que le commerce florissant de la cité.

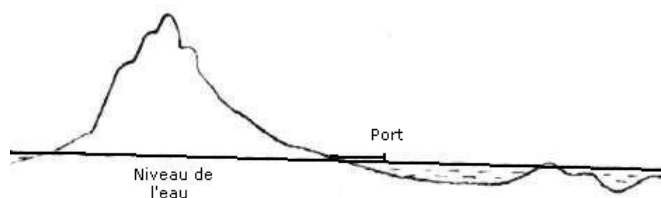
Une fois arrivés en Bretonnie, la plus proche ville portuaire desservant l'île de Ferbrune est L'Anguille. Les embarcations partent avant l'après midi, car on dit que les portes de la cité ferment à 21 heures.



Les marées mortelles

La plage de l'île rase le niveau de la mer sur des kilomètres et la moindre montée des eaux recouvre une grande partie de la plage. C'est pourquoi les marées sont dites « mortelles » et personne ou presque ne tente de s'y aventurer le soir. Il en est de même pour les navigateurs qui sous-estiment ce phénomène.

Vu que l'île est proche de la côte bretonnienne, on peut espérer la rejoindre à pied à marée basse en prenant beaucoup de risques. Rares sont les prisonniers ou fous qui ont tenté de s'échapper de cette île par ce chemin, et plus rares encore sont les survivants. Aucun n'est connu à ce jour. Si le MJ tient au réalisme, la marée descend vers 9h00 et remonte vers 16h00 le jour de l'arrivée des PJ. Décalez ces horaires de ¼ d'heure par jour.

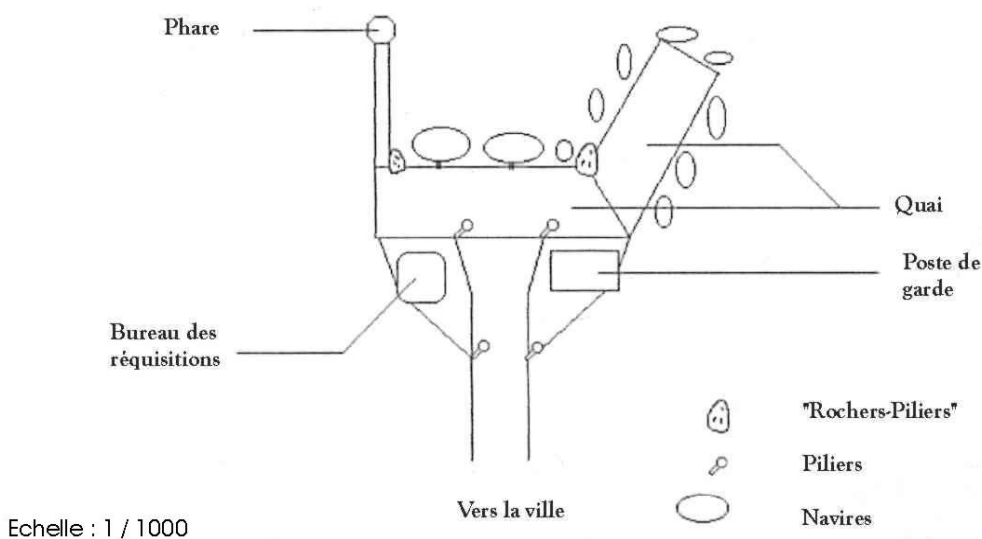


L'arrivée à quai

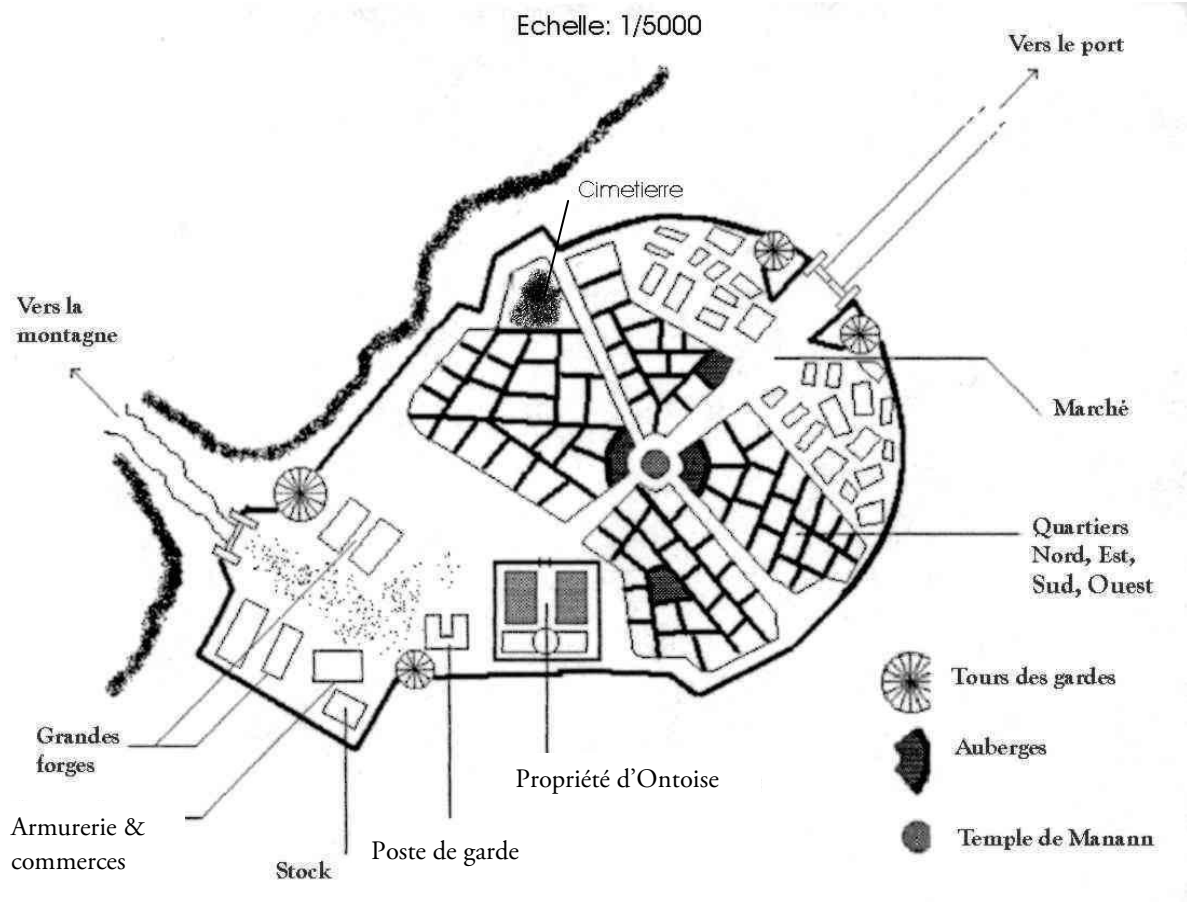
Tous les bateaux en destination de l'île amarrent au port et uniquement ici, c'est pourquoi cette zone est très surveillée. Approcher les plages autrement provoquerait le naufrage du navire. A leur débarquement à quai, les PJ remarqueront une forte affluence de voyageurs et de marchandises avec un tri peu sélectif mené par des gardes, la surveillance étant submergée par la foule d'arrivants. Les PJ ont 10% d'être fouillés par les gardes à leur arrivée. L'aventure « *Bienvenue sur l'île !* » constitue une bonne manière d'introduire les joueurs.

Une fois les portes du quai passées, un pont de bois de 2km de long, renforcé de cordages et de métal, doit être traversé pour arriver aux portes de Ferbrune. Sur le trajet, de nombreuses personnes circulent dans les deux sens, souvent munis d'animaux chargés en marchandises. Des sentinelles présentes sur les murailles et visibles de ce pont prouvent que la ville est bien gardée.

Plan du port



LA CITE FERBRUNE



Population : Environ 1000 habitants. Mais comme la cité est très fréquentée, elle compte 2000 habitants en moyenne avec les marchands et les voyageurs de toutes origines. 10% des citoyens et voyageurs sont des elfes des mers.

Dimensions : 500m d'est en ouest ; 350m du nord au sud

Religion locale : Culte de Manann, dieu des mers, sans compter les autres religions habituelles au Vieux Monde.

Aspects extérieurs de l'île : La côte est sableuse et le pic surmontant l'île est un massif riche en fer. Aux levers et couchers de soleil, on peut voir de superbes couleurs rougeâtre ressortir sur tout le rocher, dues aux oxydes de fer.

Le commerce

Le commerce est l'activité prépondérante de la ville. L'exploitation du minerai de fer permet sa survie, car elle manque de certains vivres essentiels. Il n'y a ni élevage, ni terres cultivables, seulement de la pêche. Ferbrune a donc plutôt

tendance à vendre des armes, des armures, d'autres produits dérivés du fer, ainsi que du poisson, en échange de céréales, de viandes et de produits de luxe.

Dans la ville, des marchés quotidiens s'installent en permanence près de l'entrée est. Les produits trouvés seront d'une grande diversité. Procédez comme une ville de moins de 10000 habitants pour connaître les disponibilités des marchandises.

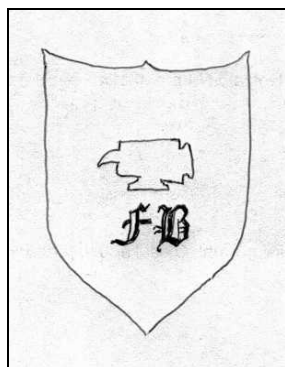
« Le quartier du fer » : l'armurerie, les grandes forges et les entrepôts

Ce quartier porte bien son nom car cette zone de la ville ne vit que du fer puisé dans les mines. L'activité y est intense et des vapeurs de chaleur se dégagent de la forge. Des convois de chariots escortés par des gardes et chargés en minerai arrivent de la montagne vers les grandes forges. Le métal brûlant coule à flots. Les nombreux forgerons sont noircis de charbon et n'ont

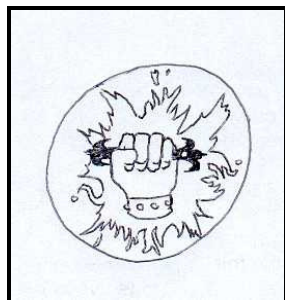
pas le temps de prêter attention aux étrangers. Leur travail est digne de leur renommée : des centaines de pièces de toutes sortes et de bonne qualité y sont forgées. D'ailleurs la présence de nains n'y est pas pour rien. Plus loin, les entrepôts stockent le matériel fabriqué avant qu'il ne soit vendu dans l'armurerie. Quelques commerçants attendent avec leur carriole que les cargaisons se remplissent pour les transporter plus tard par bateau.

Le choix des armes et armures vendues dans ce commerce est grand. Pour tout matériel de guerre recherché par les PJ, procédez comme pour une ville de 10.000 habitants ou plus pour connaître sa disponibilité. La production massive induit même **une baisse des tarifs générale de 20% sur les armes et armures métalliques**. Il existe deux guildes concurrentes fabricant et vendant armes et armures : « *la guilde des enclumes de Ferbrune* », à l'écusson de couleur verte, et « *Les métaux de feu* », à l'écusson de couleur rouge. On peut voir leur écusson sur les carrioles circulant dans ce quartier. L'omniprésence des convoyeurs de la garde dissuadera tout personnage désireux de dérober quoi que ce soit.

Il est toutefois possible de toucher deux mots au chef forgeron des Enclumes de Ferbrune au sujet des armes magiques. Il acceptera d'en montrer deux, qui ont été enchantées par un magicien de passage. Elles n'ont aucun pouvoir mais se vendront 100 co pièce. Il s'agit d'une épée et d'une hache à deux mains. Le chef profite de l'ignorance de certains pour vendre très chers ces produits moyennement intéressants.



Les enclumes de Ferbrune



Les métaux de feu

Les quartiers résidentiels

Il y a quatre quartiers plutôt résidentiels dans la cité. Chacun abrite des artisans de proximité et une grande auberge. Le quartier Ouest est le plus luxueux et le quartier Sud le plus pauvre. Les indications que vous trouverez ci-dessous concernent pour certaines les aventures secondaires de l'île.

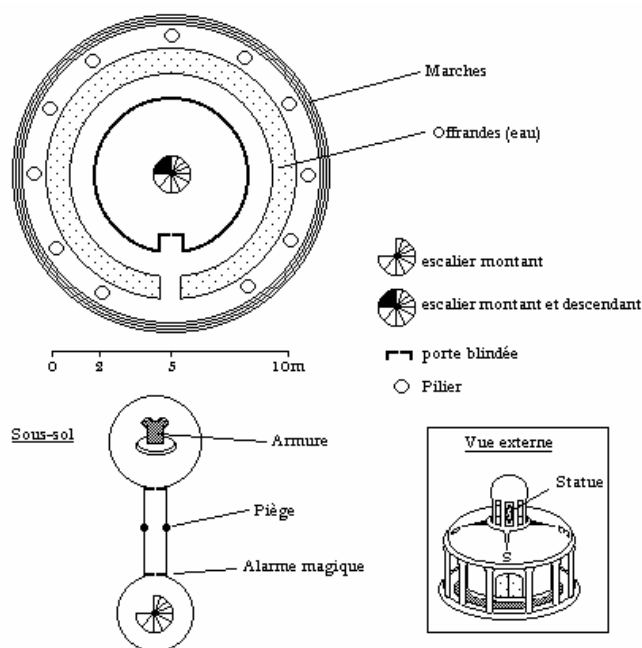
Quartier Nord : on y trouve le tombeau du vampire, le gîte des mutants, ainsi que le temple de Morr.

Quartier Sud : on y trouve l'hospice de Shallya.

Quartier Ouest : on y trouve l'ancienne échoppe du sorcier, le cimetière et la guilde du commerce de la ville (non détaillée).

Quartier Est : on y trouve la nouvelle échoppe du sorcier (en attente d'ouverture) et la future cathédrale de Manann. C'est aussi l'emplacement de la *Maison de la charpente*.

L'oratoire de Manann



Cet oratoire, marquant le point central de la ville, fait l'objet d'une surveillance rapprochée et permanente. Il est de forme circulaire et mesure 15 mètres de diamètre. Une fine douve est creusée tout autour du bâtiment pour y laisser les offrandes laissées par des passants croyants ou superstitieux. Il y a principalement des pièces de monnaie (1D10x100 s, 1D10x10 pa). Pour la petite histoire, ces pièces sont récoltées une fois par an avant l'hiver pour nourrir les caisses de l'oratoire. Cela ne donne pas mauvaise conscience aux prêtres puisqu'elles sont utilisées à des fins légitimes selon eux. L'oratoire est placé au centre de la ville en guise de boussole pour les nouveaux arrivants, car les points cardinaux sont indiqués sur son toit.

Un clocher le surplombe, renfermant une petite statue du « naufragé », mesurant 1m de hauteur. A l'intérieur, l'unique pièce circulaire sert de salle de prière et de lecture. Elle est ouverte à tous. Sur les murs, une bibliothèque contient de nombreux ouvrages sur la région (notamment un traitant de la légende du naufragé).

4 gardes surveillent les passants à proximité du bâtiment. Tout le monde est libre de déposer des offrandes dans le cercle, sans toutefois traîner des heures devant. Il est possible d'accéder à l'intérieur si l'on affirme être fidèle à Manann et avoir besoin de l'aide d'un prêtre (**test de Charisme très facile, +30%**). Deux gardes sont postés à la porte et quatre autres surveillent la place le jour comme la nuit. A l'intérieur, il y a toujours un ou deux prêtres en confession avec un croyant.

La légende du naufragé

Ce paragraphe peut donner vie à un scénario intermédiaire. Sa lecture n'est pas obligatoire.

La garde de l'oratoire est aux aguets car à l'intérieur sommeille une pièce de collection tout à fait rare ; et cela, toute la population des alentours le sait. C'est une armure magique qui fut apportée par un naufragé échoué sur la côte sableuse. Selon la légende, cet homme se réveilla sur la plage, caressé par l'écume. Son arrivée, il y a trois siècles, troubla la population locale, jusqu'alors peu nombreuse. Il portait une tenue d'homme d'arme abîmée bien que somptueuse à la base. On n'a jamais trouvé de bateau échoué sur la côte. Il se traîna jusqu'au village portuaire qui l'accueillit sans refus mais avec grande crainte ; croyant en l'intervention d'une puissance divine. En effet, il est très improbable qu'un homme seul ait pu survivre à la fois à un naufrage et aux marées mortelles de l'île. De plus, les prêtres de Manann recueillirent les délires du naufragé fiévreux sur des parchemins (qui sont désormais en la possession légale du prêtre doyen), peu avant... sa mort. Il affirmait porter le message de Manann mais la fièvre semblait être grandement responsable de ses paroles. Ses propos n'étaient pas clairs et il semblait parfois se contredire. Mais dans l'ensemble, il était optimiste sur l'avenir de la ville.

Il mourut deux jours plus tard et c'est ainsi qu'on s'aperçut qu'il portait une armure exceptionnelle. Une grande aura magique se faisait ressentir et sa couleur dorée intriguait encore plus les prêtres. Elle existe bel et bien et possède les pouvoirs suivants :

ARMURE DU NAUFRAGÉ

Connaissances académiques : théologie

Histoire : cf. la légende du naufragé

Type : Chemise d'écailles d'or (260 points d'encombrement).

Pouvoirs :

4 PA au tronc et aux bras

Force +10%, Agilité +10%

Peu après sa mort, les pêcheurs, quasi-totalité de la population, vécurent une période de grande prospérité avec l'arrivée de nouvelles lignes de migrations de poissons. Ils commencèrent à accueillir des voyageurs pour en faire un point d'échange. Peu à peu, le village devint ville, puis se transforma en carrefour maritime du commerce. Depuis, la légende ne s'est pas ternie et fait venir du monde de diverses frontières. L'armure a donc maintenant une valeur considérable aux yeux de l'île entière.

L'appât du gain

Si les joueurs ont l'intention de voler l'armure magique de la cité, il faudra prévoir grand. Plusieurs points sont à préparer par le MJ et à rappeler aux PJ par la même occasion, afin qu'il n'y ait pas de malentendu lors de l'éventuel cambriolage. Avant tout, il serait très judicieux de s'occuper d'abord du cas Dorian avant d'envisager le vol de l'armure sacrée.

Une opération furtive : Toute tentative de passage en force vers l'intérieur de l'oratoire sera suivie d'une intervention massive de la garde. Il faudra donc au moins un PJ maître dans l'art de la discrétion dans l'équipe.

Les tours de garde : Les gardes ne restent pas fixés sur place comme des santons, mais effectuent des rondes durant la journée (*voir la garde*). Il serait très judicieux d'agir en fonction de ces tours de garde.

Un plan d'escapade : Le MJ devra faire comprendre aux joueurs qu'une fois le trésor dérobé, il sera presque impossible de s'évader de l'île si la garde est alertée. Il faut donc prévoir un moyen de s'enfuir. Voir paragraphe « *Fuir la ville* » dans le chapitre « *Dorian* ».

Le sous-sol : Les deux portes séparant les PJ de l'armure sont solides, ce qui devrait dissuader d'utiliser la force pour les

ouvrir. La première est protégée par une alarme magique qui alertera le prêtre consacré si elle est déclenchée. Le couloir cache évidemment un piège. Lorsque les PJ marcheront à

Les auberges

Les quatre auberges de la ville jouent un rôle essentiel dans le commerce. Elles accueillent les voyageurs, commerçants ou autres, venant de tous horizons. Cela explique aussi leur grande taille. Pour attirer l'œil du voyageur, l'ambiance est à la fête tous les soirs lors de spectacles donnés par des bateleurs et ménestrels sur scène. De nombreuses rencontres peuvent être faites en ces lieux :

Le Joyeux Marin (quartier Ouest)

Le Crabe d'Or (quartier Est)

L'Etoile Fidèle (quartier Nord)

L'Anguille (quartier Sud, de moins bonnes fréquentations)

Le joyeux Marin et *Le Crabe d'or* sont d'assez bonne qualité malgré tous les types de fréquentations. *L'Anguille* est moins fréquentable.

Le personnel est composé d'un tenancier toujours présent dans l'auberge, d'une douzaine de serveurs aux cuisines ou au service, et de quatre ou cinq « videurs » dont voici le profil :

~ VIDEUR ~

Ces hommes n'interviendront que pour mettre fin à une éventuelle bagarre.

Carrière : Garde du corps

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	30%	36%	35%	33%	31%	31%	28%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Intimidation, Langue (bretonnien), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Sur ses gardes, Force accrue, Maîtrise (armes de jet, armes de parade)

Armure : Armure légère (veste de cuir)

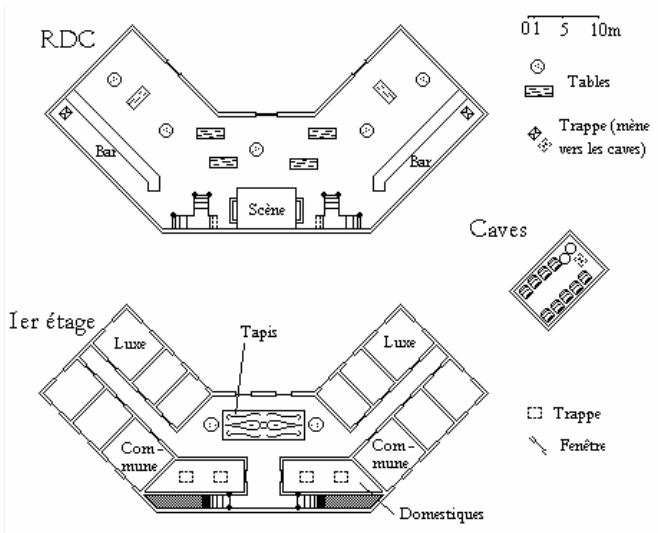
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : rondache, coup de poing, 2 dagues de jet

Dotations : bourse contenant 5 pa

Référez vous au livre de base page 121 pour connaître les tarifs des auberges. Les chambres sont au premier étage et il y a un salon pour se détendre. Chaque chambre possède une fenêtre.

l'endroit indiqué sur le plan, des piques montées sur les murs latéraux surgiront des deux côtés (BF : 5). Un jet d'Agilité réussi évitera à un PJ d'être transformé en fromage de gruyère. Celles des domestiques ont simplement une trappe au plafond, qui mène sur le toit.



Les rumeurs

Ce tableau peut aider le MJ si les PJ veulent faire du commérage dans les auberges ou dans la rue. Il y a trois types de rumeurs : les vraies (V), les partiellement vraies (PV) et les fausses (F). Les deux premières colonnes traitent de la nature de la requête. Les PJ peuvent demander une rumeur au hasard : tirez 1D100 et référez vous à la première colonne. Ils peuvent aussi se renseigner sur une rumeur en particulier : tirez 1D100 et référez vous à la seconde colonne pour connaître les chances que l'interlocuteur soit au courant de cette rumeur.

Hasardeuse	Précise	Titre	Catégorie
00-09	30%	Liquidation totale	PV
10-19	50%	La légende du naufragé	V
20-34	90%	Les marées mortelles	V
35-49	60%	Le meurtre au Joyeux Marin	V
50-64	70%	L'esprit malin de Bois-rugueux	F
65-79	20%	Une odeur de pourriture	V
80-84	15%	La rivalité	V
85-89	40%	L'illumination	F
90-99	10%	Joachim l'impitoyable	V

Liquidation totale (PV) : « Le sorcier du quartier Sud organise la liquidation de son magasin. Tous les prix des composants sont réduits de moitié. Qui sait, il va peut-être enfin déguerpir à jamais... ». Cette information n'est plus valable maintenant car la liquidation du stock s'est faite il y a un mois. Le sorcier en question se nomme Norbert Primus. Il est connu et craint

d'une partie de la ville (voir les aventures secondaires). On peut voir l'emplacement de son échoppe désormais vide.

La légende du naufragé (V) : Elle vous est décrite un peu plus loin. Si la légende du naufragé arrive jusqu'aux oreilles des PJ, elle peut être racontée sous différentes formes, cela dépend de la personne. Un bibliothécaire n'aura pas la même version qu'un ivrogne collé au comptoir de la taverne.

Les marées mortelles (V) : voir plus haut « *les marées mortelles* ».

Le meurtre au Joyeux Marin (V) : « *Depuis un an, Le joyeux Marin voit sa clientèle diminuer. Deux gardes ont été tués dans une bagarre les opposant à des mercenaires patibulaires. Ces bandits ont presque tous échappé aux gardes! Il y a même un homme qui a été pris au milieu pour être mis au cachot...* » Il s'agit du fameux Dorian que vont chercher les PJ et du malentendu qui a causé son emprisonnement (voir plus loin « *A la recherche de Dorian* »).

L'esprit malin de Bois-Rugueux (F) : « *Beaucoup d'habitants pensent qu'un mauvais esprit veille sur le bois au dessus de la ville. Plusieurs corps disparaissent régulièrement depuis des années* ». Il s'agit de l'intrigue concernant les brigands sauvages (voir les aventures secondaires).

Une odeur de pourriture (V) : « *Par moment, on voit des choses bizarres sur cette île, mon bon monsieur. Tenez, le mois dernier la voisine a eu un bébé avec deux têtes!* ». Quelques citoyens ont pu assister à des scènes anormales que n'importe quel joueur pourrait traduire par l'influence du Chaos. C'est surtout valable pour le quartier Nord, où se tapisse le vampire (voir « *Une odeur de pourriture* »).

La rivalité (V) : voir l'aventure secondaire correspondante.

L'illumination (F) : « *Manann fait parler de lui en ce moment, on dit qu'un des initiés a vu le dieu en vrai!* ». L'initié en question affirme avoir entendu la voix de Manann. Si on lui demande des précisions sur les paroles, il s'embrouillera vite et révélera une mythomanie pathologique mais dissimulée. Cette rumeur ne sert qu'à attirer l'attention des joueurs vers l'oratoire de Manann.

Joachim l'impitoyable (V) : « *Paraît-il que le seigneur y fait subir des misères aux espions et aux traîtres : des machines de tortures...énormes! C'est pô moi qui irait vérifier!* ». Il s'agit bien là d'une triste vérité (voir « *Le seigneur* »).

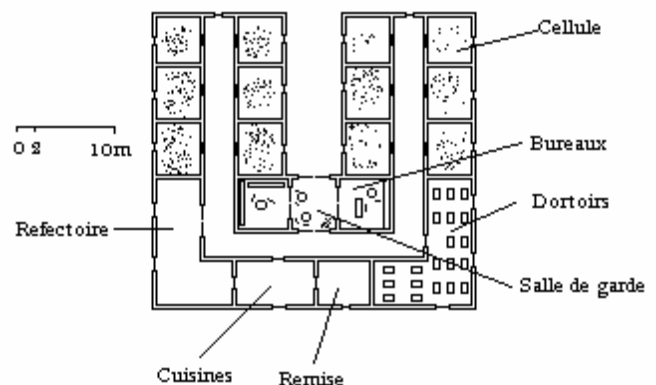
La garde

La garnison de Ferbrune est appelée « garde » par abus de langage car elle est exclusivement militaire. Elle compte une

centaine de soldats bien équipés. La garde de la cité se distingue de la garde du seigneur. La première contrôle le trafic commercial et veille à la protection des citoyens. Elle dépend du poste de garde. La seconde sert de protection rapprochée au seigneur Joachim ainsi qu'à son domaine. Celle-ci uniquement a le droit de pénétrer au château et ne descend pas souvent à la cité. Elles agiront cependant ensemble face à une menace majeure. Chaque garde dispose d'une corne attachée à sa ceinture pour sonner l'alarme. Elle aura 80% de chances d'être entendue par un autre à 50m ou moins et 30% de chances entre 50 et 100m.

Les gardes de la cité sont sous les ordres du chevalier de la garde, lui-même sous les ordres du prévôt. Le chevalier, toujours présent au poste, est proche des soldats et s'occupe de la majeure partie des problèmes de proximité. Le prévôt loge au château et occupe deux fonctions : il joue à la fois un rôle de juge et de commandant des gardes seigneuriaux. Il n'est sollicité que pour les affaires importantes (voir plus loin).

Le poste de garde n'a rien qui sort du commun. Des cellules sont occupées par des petits fraudeurs souvent détenus provisoirement. Les cas plus préoccupants rejoindront la prison sur le pic du rocher.



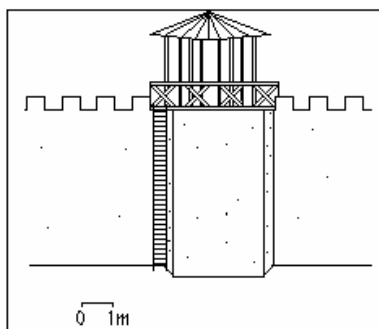
A la cité, des gardes munis d'arbalètes effectuent des rondes diurnes et nocturnes sur les murailles. Le seul moyen d'y accéder, à part escalader 5m de haut à l'aide d'un grappin, est de monter aux échelles au niveau des tours. Il y a en permanence au moins deux gardes dans chaque tour. Elles contiennent aussi du matériel de guerre tel que des canons (3 par tour de guet), des barils de poudre, de l'huile, etc. position est stratégique et le nombre de gardes faisant leur tournée varie en fonction du côté de la muraille :

Côté nord : 2 gardes, pour surveiller les arrivants du bois

Côté nord-est (le port) : 10 gardes

Côté sud : 4 gardes. La muraille est longue et des clandestins pourraient arriver du large

Côté ouest (les portes) : 10 gardes



La justice

Une monarchie absolue gouverne la Bretonnie. L'importance sociale de la victime ou de l'accusé importe plus qu'ailleurs en cas de parution en justice. Si vous utilisez les règles fournies en début d'ouvrage, accentuez de 10% les modificateurs liés à l'origine sociale des personnages impliqués, lors d'un procès.

Pour régler des affaires conflictuelles de moindre importance, des médiateurs désignés par la population écoutent les plaignants et décident des solutions à prendre pour régler les problèmes. Il y en a un par quartier dans la cité. Lorsqu'il s'agit d'affaires plus importantes (crime, affaire impliquant un ou plusieurs membres de la noblesse, etc.), le prévôt ouvre un procès qui se déroulera au château. Il écoutera les plaignants et/ou les avoués et donnera un verdict ainsi qu'une sentence. Etant donné qu'il ne se déplace pas pour rien, les sanctions rendues sont souvent impitoyables. C'est lui aussi qui régit la prison et l'effectif des détenus.

Le conseil du seigneur

Les trois conseillers du seigneur logent au château. Des bureaux leurs sont dédiés. Ils se consultent fréquemment dans une salle de réunion, parfois en présence du seigneur et du prévôt. Trois rôles sont tenus par les conseillers :

Commerce et impôts : cela se passe de commentaire.

Travaux publics : entretien des bâtiments, rues et monuments.

Législations : mise au point de nouveaux règlements ou arrêtés et application de ces derniers.

La noblesse

Quatre familles nobles résident à Ferbrune. Deux d'entre elles se querellent pour une cause qui échappe aux citoyens. Toutes les familles nobles sont composées d'au moins un couple et de 4 enfants. Si vous voulez faire vivre aux joueurs une aventure sur le thème de la noblesse, allez voir « *La rivalité* » dans les aventures secondaires.

Famille De Valence : il s'agit de la famille du seigneur Joachim (marié à Blanche De Coutiste), qui loge au château.

Famille De Coutiste De Mena : Marie, mère de Blanche, loge dans le château.

Famille Von Kevler : Elle loge dans le quartier nord. Voir l'aventure *La barrière sociale*.

Famille D'Ontoise : Elle possède une propriété à côté du quartier sud avec un grand jardin taillé par un artiste. Albert, le doyen, est à la tête de la guilde des commerçants.

BOIS-RUGUEUX

Bois-Rugueux est le nom donné à la partie boisée de l'île. Il s'étend sur 500m du nord au sud et sur 1500m d'est en ouest. Le terrain est accidenté et la végétation dense. On ne pourra s'y déplacer qu'à la moitié de son score en Mouvement arrondie au supérieur. Les rumeurs disent que le bois est parsemé de loups et qu'un mauvais esprit persécute les voyageurs solitaires. Des disparitions ont été constatées. Les citoyens sont persuadés de cette malédiction, alors qu'il s'agit simplement d'une bande de brigands.

Le sentier du bois

Un long chemin relie la ville à la montagne. Tous les convois de fer descendent ce pénible itinéraire zigzagant comme un lacet. Parfois, des citoyens l'empruntent pour se rendre au château. Cette voie large de 4m est très dangereuse pour ses usagers car elle est aussi bien guettée par les loups que par des coupe-jarrets. C'est pourquoi on y circule toujours par convois

armés, quand on a les moyens. Les gardes arpentent régulièrement ce chemin difficile au milieu du bois, mais ce n'est pas toujours suffisant pour garantir la sécurité des voyageurs.

S'ils ne sont pas accompagnés, lors de leur premier trajet sur ce chemin, les PJ tomberont dans une embuscade montée par 3 à 5 de ces brigands. Ils seront postés dans les arbres avec des arcs. Ils essayeront d'enlever 1 ou 2 personnages mais ne devraient pas y parvenir. Ils fuiront le combat dès que l'un d'entre eux sera gravement blessé ou mort. Ils éviteront au maximum de laisser une preuve de leur existence. Par la suite, il y aura 10% de chance pour qu'une récidive ait lieu à chaque passage sur ce chemin.

Créatures errantes

Ce tableau vous servira si les joueurs pénètrent ces bois. « * » Indique la situation des PJ par rapport au chemin

	Faire un test toutes les...	Probabilité de rencontre	Nombre
Brigands (Ouest*)	30 minutes	10%	3
Brigands (Est*)	10 minutes	10%	3 à 5
Loups	20 minutes	10%	3 à 5

Le repère des brigands

Un groupe de 10 humains marginaux vit en communauté dans un repère à l'Est du bois. Ces gens sont tellement dépourvus et affamés qu'ils sont obligés d'attaquer des voyageurs sur le chemin pour leur dérober argent et nourriture. Ils agissent le plus discrètement possible. Ils enlèvent leurs victimes et les font disparaître. Ils n'ont pour l'instant jamais commis de grave indiscretion et personne ne se doute de leur existence. C'est pour cela que les citoyens pensaient à l'œuvre d'un « esprit malin ». Ce refuge est si bien caché que les gardes n'ont jamais soupçonné son existence. Ils ne tiennent pas non plus à s'aventurer dans des bois grouillants de loups. Ces brigands sont en fait des descendants de bagnards qui s'échappèrent jadis de la prison.

Le repère est une cabane de 5 x 5m, avec des fourrures et quelques ustensiles de cuisine éparpillés par terre. Il y a toujours 1D10 personnes présentes à proximité, qui attaqueront à vue quiconque s'approchant de leur cachette. La nuit, une lanterne est allumée ce qui peut attirer l'œil d'un visiteur. Pour trouver la cabane, les aventuriers doivent se situer à moins de 50 m d'elle et réussir un **test de Perception**. La nuit, ils pourront la voir à partir de 200 m à cause de la lanterne.

~ BRIGAND DU BOIS-RUGUEUX ~

Carrière : Hors-la-loi

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	41%	30%	31%	35%	30%	28%	25%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (bretonnien), Perception, Soins des animaux

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Réflexes éclair

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arc et bâton de qualité médiocre

Dotations : haillons

Que faire d'eux ?

La réaction que les joueurs adopteront en rencontrant ces personnages peut être variable : du simple affrontement, à la prise en pitié en passant par l'indifférence. Si les PJ veulent faire quelque chose pour les tirer de cette vie sans avenir, il n'y aura qu'une seule solution : les aider à quitter l'île. Il n'y a aucun moyen légal de les réinsérer dans la société. Il faudra donc trouver un passeur pour les faire entrer dans une soute d'un navire.

LE DOMAINE SEIGNEURIAL

Joachim de Valence

Les citoyens l'appellent « Seigneur » car l'île est sa propriété et il la gouverne. En réalité, son statut est plus élevé : il est Vicomte, ce qui équivaut presque au statut de Comte dans l'Empire (mais supérieur au Baron). Le seigneur n'est ni un tyran ni un bienfaiteur populaire. Il se préoccupe surtout de sa famille et de son devoir de gouvernance sur l'île. Il n'a pas une mentalité impérialiste : il assure sa tâche sans débordement. Il atteindra d'ici quelques années la quarantaine. Ses caractéristiques figurent dans la section des profils. Ses relations avec les autres membres de la noblesse se sont quelques peu atrophiées sur cette île très identitaire, même s'il entretient des rapports courtois avec ses correspondants commerciaux du continent.

Ferbrune représente avant tout un site pénitencier aux yeux des bretonnais. Il est renommé dans tout le nord-ouest de la Bretagne. Le seigneur doit appliquer un régime sévère sur les détenus afin de ne pas ternir la réputation de l'île. Une des activités douteuses que pratique le seigneur est la torture. Certains de ses prisonniers détiennent des informations importantes qu'il cherche à obtenir. Mais cela n'a rien de très choquant pour un seigneur de Bretagne.

Le plateau du pic

Le plateau du pic, situé au nord de Bois-Rugueux, fait partie du domaine du seigneur. C'est là où se mène l'exploitation de la mine de fer. C'est là aussi que se trouve la fameuse prison de Ferbrune.

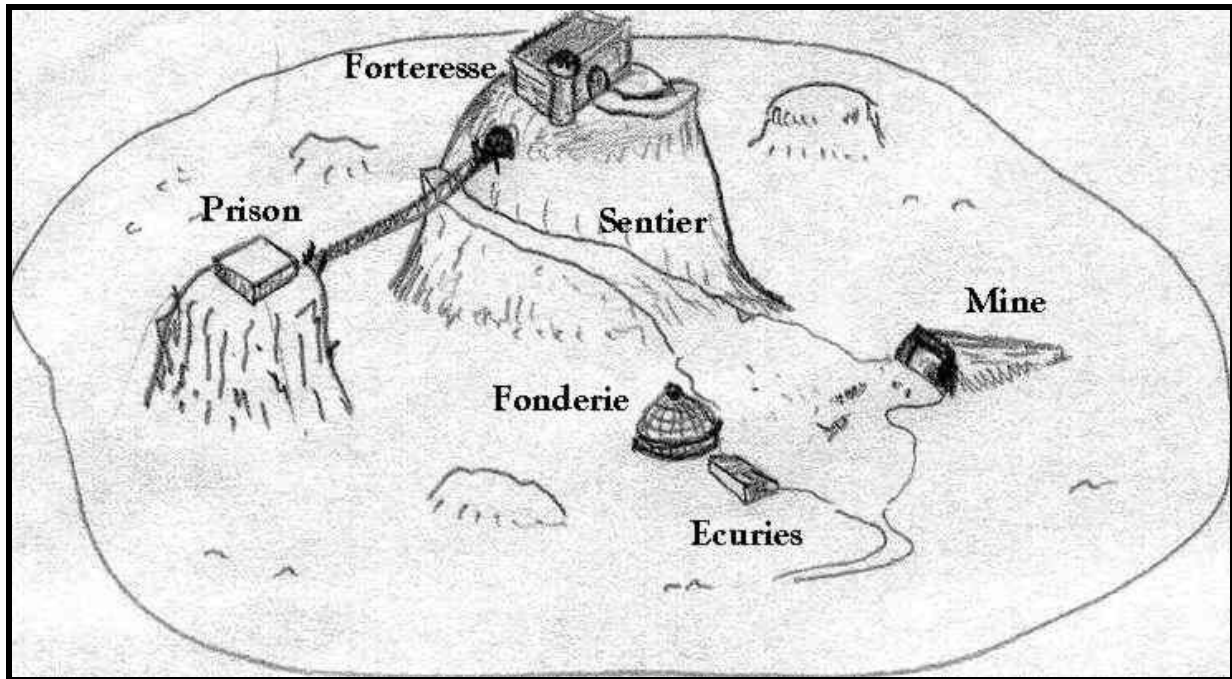
L'esclavage

La réputation de Ferbrune concernant la détention de prisonniers est terrible. Le seigneur oblige les détenus à travailler dans les mines pendant la journée pour extraire le fer qui est la principale marchandise de la ville. Les prisonniers travaillent de 6h00 à 18h00. La garde est toujours présente entre la mine et la fonderie. Des chevaux de trait servent à acheminer le minerai de la mine vers la fonderie, puis de la

fonderie vers la ville. Les trajets des prisonniers vers la prison se font toujours menottés et sous la surveillance des gardes.

Les mines

Les mines sont formées un réseau qui s'étend jusqu'à 200m de distance. On y circule dans les deux sens. Il n'y a personne la nuit. Il ne devrait rien y avoir d'intéressant à l'intérieur. Si les PJ viennent à les visiter, le MJ devra improviser le plan des mines.



La Prison

La prison est un bâtiment solide construit sur le sommet plat d'un grand rocher, tout comme le château. La plupart des criminels enfermés à la prison du pic viennent du continent. Ici, leurs possibilités d'évasion sont amoindries. Le château est relié à la prison par un seul accès partant du flanc ouest du château : un pont de lianes que l'on peut couper en cas d'urgence. S'évader de la prison par un autre endroit relève de l'impossible vu les pentes quasi verticales et escarpées du rocher. Pour couronner le tout (et c'est le cas de le dire !), des piques de fer sont dressées tout autour de lui. Même avec la compétence **Escalade**, les PJ devraient avoir de sérieux problèmes pour descendre. **Trois tests d'Escalade difficiles** (-20%) doivent être réussis pour éviter de tomber et de finir empalé sur les pointes de fer (BF : 6).

Les tournées de gardes seront le principal obstacle que devront affronter les PJ s'ils veulent rester discrets. Les relèves se font toutes les 20 minutes. De jour comme de nuit, il y a 2 gardes à l'extérieur et 4 autres à l'intérieur de la prison. 2 autres sont postés à chaque extrémité du pont, ces derniers étant les moins

vigilants (bonus de +10% aux tests de Dissimulation). 2 sergents sont aussi présents dans les bureaux à l'intérieur.

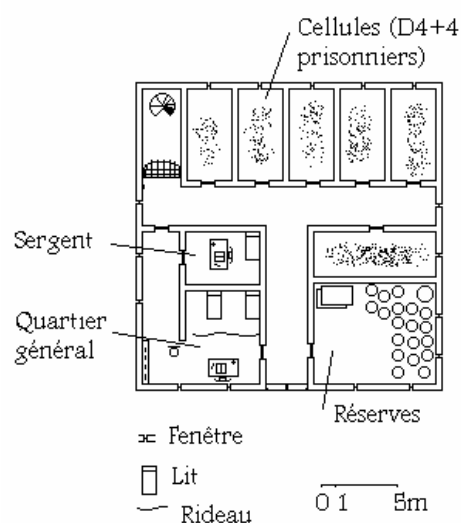
Description du bâtiment

Une solide porte centrale garde l'entrée (malus de 20% aux tests de crochetage). Les fenêtres d'aération sont de petite taille et barrées de métal. Toutes les portes de la prison sont fermées à clef en permanence. Au MJ de juger qui possède les différentes clefs. Certains gardes vont de temps en temps faire un tour du côté du dortoir pour assurer les tournées.

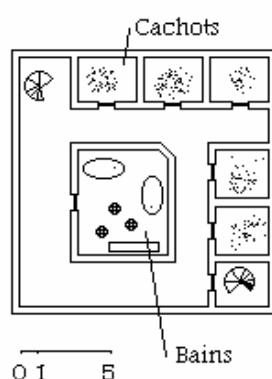
Au sous-sol, des prisonniers de choix sont isolés dans des cachots. Ils ne sortent pas, comme les autres, pour aller travailler aux mines. On ressent une bouffée de chaleur et d'humidité dans les couloirs. Une salle thermale, avec deux baignoires est réservée aux gradés de passage.

Au-dessous se trouve une caverne naturelle à la voûte élevée. Il y a ici une source d'eau bouillante. Quelques rares séances de torture ont lieu ici, en faisant descendre une cage tenue à une chaîne. Les lieux sont rarement visités et le sol peu aménagé.

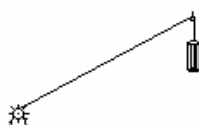
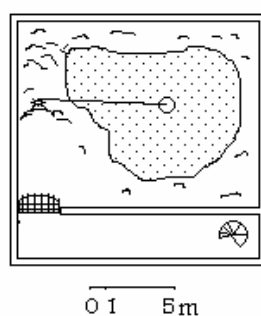
Rez de chaussée



Etage ~1



Etage ~2



Château Ferbrune

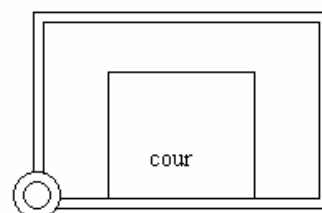
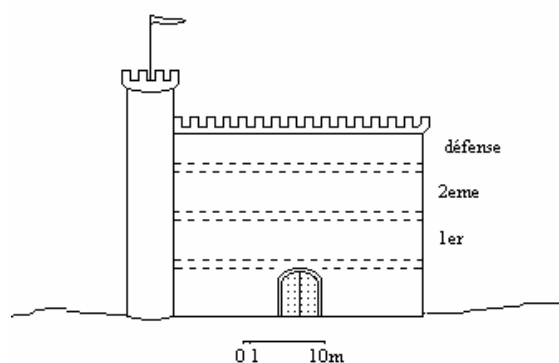
Si les PJ comptent délivrer Dorian de manière illégale, ils devront forcément approcher le château pour accéder à la prison. Libre à eux de choisir un plan d'intrusion, mais le MJ devra être vigilant en ce qui concerne les tours de gardes.

La visite du domaine du seigneur peut être envisagée et le MJ doit être prêt pour cette éventualité. Il n'y a rien de capital à en tirer. On peut tout de même avoir des échos sur les familles nobles de Ferbrune. L'organisation du château est tout ce qu'il y a de plus traditionnel, c'est pourquoi cette partie ne sera pas décrite en détail. Il faut cependant noter qu'on peut accéder au pont qui mène à la prison par un tunnel creusé dans le « Rocher du pic ». Son entrée est dans le sous-sol du château et seuls des personnages gradés en possèdent la clef.

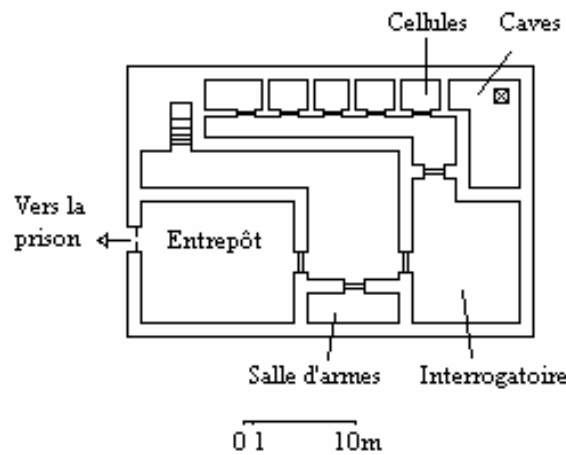
On n'accepte pas facilement que des inconnus stationnent plus d'une journée dans le domaine. Si par hasard les PJ visitent les caves des cuisines, ils pourront entendre les cris de malheureux détenus souffrant de la torture.

Les gardes du château se distinguent de ceux de la ville à la tenue blanche qu'ils portent. Ils sont une trentaine dont 4 sergents. Un capitaine dirige le tout. 6 canons sont postés sur les murailles et dominent l'île. Deux gardes sont postés en permanence aux portes du château. Un est posté au sommet de la tour et sera en pleine sieste 50% du temps. Deux autres tournent sur les remparts toutes les 20 minutes. Ces trois derniers s'ennuient à mourir (+10% aux tests de Dissimulation).

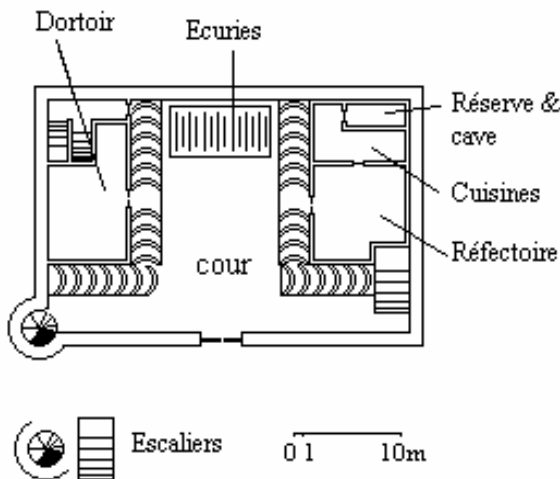
Aspect extérieur



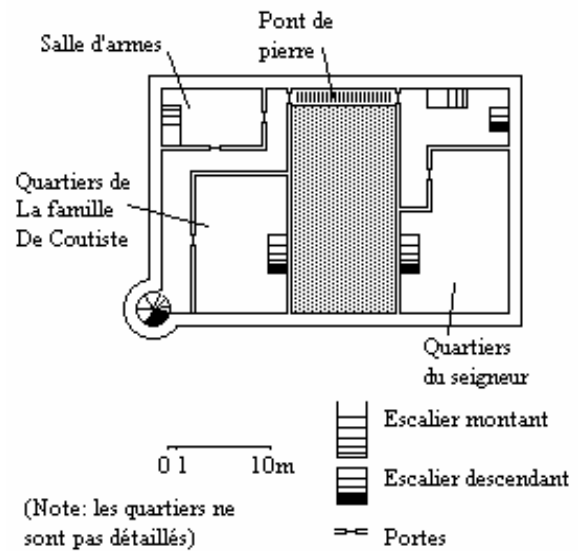
Sous-sol



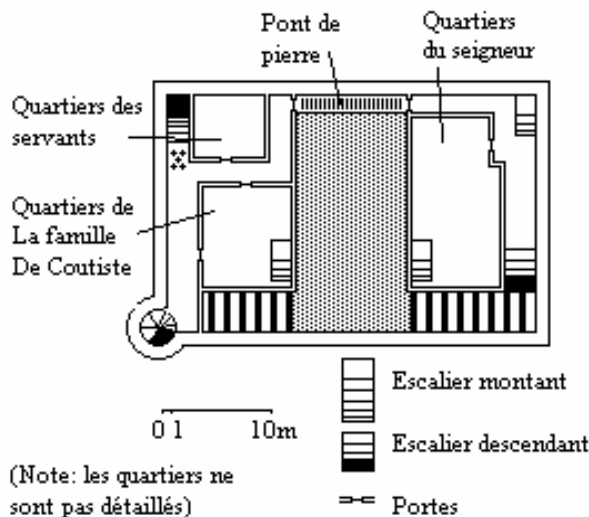
Rez-de-chaussée



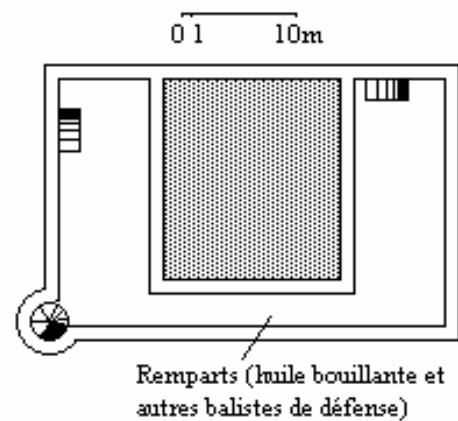
2eme étage



1er étage



Défenses



A LA RECHERCHE DE DORIAN

Dorian était à la base un paisible pâtre originaire de Bretonnie. Son attrait pour les aventures humaines et les voyages lui ont fait quitter cette vie dix ans plus tard. A l'heure actuelle, aucune carrière ne peut définir précisément sa fonction. Lui-même se désignera comme « voyageur » ou « homme curieux ». C'est un petit homme sans préjugés, car il a fréquenté tous les milieux de l'Empire. Il sera toujours intéressé par de nouvelles connaissances ou d'autres points de vue, avec un certain respect philosophique. La recherche d'alliés dans sa quête pour la redécouverte de l'Ordre Noir lui a valu sa place dans un cachot. Vous trouverez son profil à la fin du scénario.

Victime malgré lui

Fait surprenant, c'est lui qui à la base a trouvé le Livre Sacré de l'Ordre Noir chez un antiquaire du Suddenland. Il n'a pas porté beaucoup d'intérêt pour ce manuscrit peu cohérent et le vendit lors d'un marché aux puces occasionné par la guilde des Marchands d'Altdorf. Peu après elle l'engagea pour donner des informations au sujet du danger que ses agents pouvaient croiser sur les routes. Lorsqu'il apprit que la guilde se mettait en fait sur la piste de trésors liés à cet ordre, une passion naquit en lui et il en fit une quête personnelle. Il décida alors de rendre visite à un vieil ami érudit en Bretonnie qui pourrait l'aider à retrouver la trace de ces tombeaux cachés. Ses relations avec la guilde ont toujours été distantes. Peu avant son départ, il leur confia qu'il devait partir en direction de la Bretonnie pour revoir un ami mourrant. Les marchands avaient compris qu'il s'intéressait à ce sujet. Désireux d'agir seul, il deviendrait peut-être un sérieux concurrent. Ils envoyèrent un espion sur sa piste sans grand succès puis se sont finalement désintéressés de lui.

Quelques mois plus tard, Dorian rejoignit donc Helder Hommel, ce vieil ami. Il l'aida volontiers à élucider la situation exacte des grands tombeaux. En remuant grimoires et légendes, ils en localisèrent un approximativement dans la région de Salzenmund. Après cela, il prit congé, décidé de partir à l'aventure, puis se mit en quête de mercenaires prêts pour l'escorter jusqu'à l'Empire. Il ne tarda pas à faire connaissance avec une bande de guerriers patibulaires mais bons vivants et franc-parleurs. Ceux-ci avaient provoqué la mort de deux vidents lors d'une escarmouche dans une auberge de Ferbrune (Le Joyeux Marin). Il ne le savait pas et lorsque des soldats du seigneur Joachim vinrent jusqu'à l'Anguille pour les capturer, Dorian se trouvait malencontreusement avec eux. Tous sauf un réussirent à s'échapper d'un piège tendu par les mercenaires en ville mais Dorian, qui est pacifiste de nature, fût lui aussi pris dans le lot. Helder Hommel disparut une semaine après l'arrestation de Dorian. Il a été enlevé par une secte de Nurgle

intéressée par cette histoire. Malheureusement ils n'auront plus jamais de nouvelles de lui.

Il gît depuis dans un cachot de la prison, sans voir la lumière du jour. Un des roublards a eu droit au même sort mais il a subi quelques vicieuses séances d'interrogatoire. Il a perdu quelque peu la raison depuis et travaille comme les autres détenus dans les mines pendant la journée. Les joueurs peuvent recevoir des échos sur cet homme auprès des autres détenus.

Les joueurs devront eux même construire leur stratégie pour parvenir à libérer Dorian. Le MJ devra quand à lui veiller à ce que les 3 étapes suivantes soient cohérentes avant de les laisser faire :

I. Savoir où il se trouve

Si les PJ suivent le conseil donné par l'agent au scénario précédent, ils iront directement s'informer auprès des autorités. Les simples gardes de la ville ont 5% de chances d'avoir entendu parler de lui, 10% pour les sergents. Les gradés connaîtront la raison de son emprisonnement et élèveront quelques soupçons sur les intentions des PJ à son sujet. Ils pourraient même envisager une filature sur les PJ si la discussion se passe mal. De toute façon, il est suffisant dans un premier temps de savoir que Dorian est enfermé dans la prison sur le plateau du pic.

Une première visite

Il serait raisonnable de tâter du terrain avant de décider quoi que ce soit. Les seuls personnages non joueurs pouvant autoriser par écrit les PJ à voir Dorian dans la prison du Pic sont le prévôt et le seigneur Joachim. Ce dernier ne recevra pas de simples inconnus au château. Le chevalier de la garde peut donner une autorisation écrite aux PJ s'ils veulent une audience auprès du prévôt. Il faudra donner un motif bien valable pour pouvoir lui rendre visite dans son bureau, comme agir pour la « chasse aux mutants » par exemple (voir les aventures secondaires). Une fois devant le prévôt, un **test de Charisme** basé sur la moyenne des PJ devra être réussi pour obtenir cette permission. L'origine sociale des PJ et certains quêtes remplies vont faire pencher la balance pour ce test :

Au moins un talent **Eloquence** ou plus dans le groupe : +5%
Au moins un talent **Orateur né** ou plus dans le groupe : +5%
+10% si un des personnages suit une carrière servant la justice
-30% si un des personnages est issu de la classe criminelle ou laborieuse (très probable)
+10% si un des personnages est noble

-20% si un des personnages a eu de mauvais rapports avec les autorités sur l'île

+5% par tête de mutant ramenée par les joueurs

+10% si les brigands de bois rugueux ont été faits prisonniers grâce aux PJ

+30% si la source du Chaos sur l'île est déjà détruite par les PJ

+/-0 à 10% en fonction des arguments avancés par les PJ

Si le prévôt refuse de signer la permission, les PJ pourront tenter leur chance une nouvelle fois après avoir accompli des quêtes rendant service aux autorités de Ferbrune (voir les aventures secondaires). Si la permission est signée, un garde escortera les PJ du poste de garde jusqu'à sa cellule, au plateau du Pic. Pour accéder à la prison, le garde leur fera suivre le sentier de Bois Rugueux sans incident, prendra le sentier au nord du plateau du pic, passera par le château pour rejoindre le sous-sol, puis par les grilles et enfin le pont. Les joueurs devront bien ouvrir les yeux s'ils comptent revenir plus tard. Dorian gît dans son cachot au sous-sol de la prison. Ils seront autorisés à lui parler 10 minutes seulement et le garde écoutera la discussion.

Le MJ devra improviser entièrement cet entretien. Il n'a jamais reçu de visite et malgré cette absence de contact humain, il a préservé l'essentiel de ses bonnes manières. Il n'aura pas de temps à perdre lorsque les PJ entreront dans sa cellule et leur clamera immédiatement son innocence. Il n'y aura pas suffisamment de temps pour parler de l'Ordre Noir. Avant la fin de la visite, il les suppliera de le libérer. Si les joueurs proposent de paraître en justice, Dorian citera un témoin potentiel convaincu de son innocence : un certain Victor, un des garde l'ayant arrêté. Il leur donne sa description. Après cette courte entrevue, il saluera humblement les PJ.

2. Le libérer

Il faudra maintenant que les joueurs fassent un choix quand à leur méthode employée pour délivrer le prisonnier. Les trois suivantes sont à priori les seules possibles.

La voie légale

Si les joueurs veulent parvenir à libérer Dorian légalement, la tâche ne sera pas simple. Il faudra passer par le biais du prévôt pour qu'une enquête soit ouverte. Il devra être convaincu de le faire : 10 co devront être déboursées et un **test de Charisme** devra être réussi avec les mêmes modificateurs utilisés lors de l'entretien. Une semaine plus tard, les PJ seront appelés pour passer devant le tribunal. L'aide de jeu en fin d'ouvrage vous servira à traiter ce passage.

La quête de témoins peut faire pencher l'avis du prévôt. Victor, le garde cité par Dorian, sera facile à trouver sur l'île, il suffit de parler des mercenaires meurtriers d'anguille à un garde. Il

acceptera de témoigner sur un **test de Charisme réussi**. Un pourboire d'1 co peut favoriser ce test de 20%. Un bonus de +10% sera alors donné au test opposé de la phase 2 lors du procès. L'aubergiste du *Joyeux Marin* est aussi témoin de l'escarmouche qui a opposé les gardes de Ferbrune aux mercenaires engagés par Dorian. S'il est convaincu de participer au procès avec un **test de Charisme facile (+20%) réussi**, rajoutez un bonus de +5% au test opposé de la phase 2 lors du procès.

La corruption peut aussi favoriser cette décision de justice. Augmentez de 1% les chances de réussite à toutes les phases du procès par tranche de 10 co offertes par les PJ. Ce tarif ne devra bien sûr être révélé en aucun cas.

Si les joueurs parviennent à rassembler les preuves, le témoin et les fonds suffisants pour obtenir un gain de cause pour la libération de Dorian, leur quête sera achevée. Si le procès venait à échouer, il ne leur restera plus que la solution illégale.

Infiltration de la prison

La prison est seulement accessible par un pont qui a pour unique entrée la sortie souterraine du château. Dorian est retenu dans une cellule jusqu'à la fin de ses jours en théorie. Il y a plusieurs solutions pour arriver jusqu'à lui. Tenter de corrompre tous les gardes pourrait s'avérer très dangereux. L'un d'eux va forcément mal réagir. Il faudrait plutôt tenter de corrompre la personne étant en mesure de le libérer, à condition d'y rentrer et de payer cher. La Furtivité est une autre solution envisageable. Le MJ devra bien préparer les tours de gardes. Enfin l'attaque brutale des gardes est la solution extrême. Si l'alarme est sonnée, les PJ auront moins de 5 minutes pour fuir.

La voie relationnelle

Ce serait la plus méritante des solutions. Si les PJ réussissent à faire libérer Dorian par le biais de relations politiques favorables auprès du prévôt ou du seigneur Joachim, ils pourront être récompensés de points d'expérience supplémentaires.

3. Fuir l'île

Après une libération illégale de Dorian, il serait préférable de quitter l'île au plus vite pour éviter de se faire coincer. C'est pourquoi les joueurs devront prévoir un plan d'évasion. Par exemple, ils peuvent s'arranger avec un capitaine de navire véreux ou bien un simple marin et sa barque pour les faire sortir incognito du territoire.

Poursuivre l'aventure

Si les PJ s'en sortent sains et saufs en compagnie de Dorian, il leur sera éternellement reconnaissant et sympathisera avec eux. Il révélera volontiers ses connaissances sur l'Ordre Noir et la

localisation du tombeau de Gavaar le Lion. Il tiendra à découvrir ce site en leur compagnie et leur sera d'une précieuse aide. Il tiendra d'ailleurs à l'écrire dans un prochain ouvrage. La nouvelle destination des joueurs et maintenant l'est, en direction de l'Empire !

AVENTURES SECONDAIRES

Les aventures suivantes sont à intégrer dans le contexte de l'île, au libre choix du MJ. Elles sont toutes facultatives, mais pour éviter que les joueurs ne parviennent trop vite à la libération de Dorian, il serait bon d'en intégrer quelques unes au scénario. Par contre, il est déconseillé de les faire se succéder les une après les autres sur une échelle chronologique. La meilleure solution serait de les entremêler et de rebondir les joueurs de l'une à l'autre. Pour cela, vous pouvez à l'avance sélectionner les aventures qui vous plaisent, puis noter sur une fiche chronologique les différentes péripéties que les joueurs vivront. Pour chaque aventure, seul l'essentiel vous est décrit. Vous serez libres de les détailler comme bon vous semble. Certaines d'entre elles permettront aux joueurs de bénéficier des faveurs du prévôt pour la libération de Dorian. Reportez vous au chapitre « Dorian » pour plus de détails.

Bienvenue sur l'île !

Alors que les PJ débarquent au port, ils croisent un homme vêtu d'une cape et d'un chapeau, entouré de trois gardes. Il s'est apparemment fait arrêter. Ils l'entendront jurer être un commerçant auprès des gardes. Il possède une mule portant des sacs. Elles sont ouvertes et ont été fouillées. On peut y voir beaucoup de tissus ordinaires. Les gardes demanderont aux PJ de s'éloigner pendant leur interpellation. Un test de **Perception** réussi permettra d'entrevoir l'objet du délit dans la main d'un garde. C'est un long bocal contenant des viscères et autres organes, visiblement d'origine humaine. D'autres sont cachés dans ses affaires.

Cet homme se nomme Dorian Berchet et il comptait vendre ces composants à un sorcier habitant Ferbrune, un certain Norbert Primus. Ce dernier est impliqué dans des affaires illégales (voir l'aventure secondaire *Norbert l'enchanteur*). Il serait amusant pour le MJ de faire annoncer le nom de « Dorian » par un garde, pour voir la réaction des PJ. S'ils veulent à tout prix le faire libérer, ne les laissez pas s'engouffrer dans une série de crimes insensés. Pour un début, ce serait dommage d'avoir la garde aux trousses. Ils trouveront certainement de bonnes excuses, qui associées à un test de **Charisme** et quelques couronnes, devraient faire l'affaire.

~ DORIAN BERCHET ~

Dorian Berchet est originaire du Moussillon. C'est un homme de la trentaine, grand et mince, brun, mal rasé, assez aimable quand on ne le prend pas pour un tire-laine. Il ne sait rien d'autre que l'adresse de l'ancienne boutique de Norbert Primus qui a fermé récemment ; mais ça, il l'ignore encore.

Carrière : Trafiquant de cadavres

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	35%	32%	31%	41%	30%	38%	34%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commerçage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Escalade, Fouille, Langue (bretonnien), Perception

Talents : Fuite, Résistance aux maladies, Sain d'esprit

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme simple

Dotations : bourse contenant 15 pa, cape noire, lanterne, huile pour lampe, piolet, besace, pelle, mule avec cargaison (organes)

De bien malhonnêtes manigances

Les enclumes de Ferbrune, une des deux guildes de forgerons, s'occupe le seigneur Joachim pour avoir une priorité sur les exportations de matériel vers la Bretonnie. Un nombre supérieur de carrioles transportant du minerai les fournissent au détriment des *Métaux de Feu*, la guilde concurrente. Le nombre supérieur de carrioles portant l'écusson vert en est une preuve. Elles sont la propriété du seigneur et non des guildes. Les forgerons et commerçants des *Métaux de Feu* se doutent de quelque chose. Ils peuvent mettre la puce à l'oreille des PJ s'ils se renseignent auprès d'eux sur leurs conditions de travail. Ils leur diront qu'ils ont rendement moins important que leurs voisins malgré les efforts fournis ; et cela les fait râler.

Pour mettre ce réseau à découvert, il faudrait fouiller dans le bureau du chef de cette guilde pour trouver des dossiers secrets concernant cette affaire. Les conséquences d'une accusation impliquant le seigneur peuvent être grandes et les enjeux aussi. Les PJ pourraient acquérir une bonne réputation auprès des citoyens et des commerçants s'ils parviennent à rétablir l'équité entre les deux et la justice. Mais il ne faudra pas attendre la moindre faveur du seigneur par la suite.

La pêche aux cadavres

Certaines personnes errent la nuit sur les côtes sableuses du nord-est de l'île pour repérer le moindre navire ou barque s'échouant à cause des marées mortelles. Ils comptent ensuite revenir à marée basse pour piller les restes des cargaisons au risque d'être rattrapés par la montée des eaux. Si les PJ veulent se mettre au même travail, voici les conditions :

Il y a 10% de chances par jour qu'un navire se soit échoué à au moins 2 kilomètre des côtes. Cette probabilité est exagérée pour que les joueurs aient l'occasion de participer aux pillages durant leur voyage sur l'île. Un **test de Perception** réussi permettra de le repérer à au moins 2 km de là. Il y a 70% de chances qu'il y ait 3 personnes fouillant déjà le navire. Dans ce cas, l'affrontement est pratiquement inévitable entre hors-la-loi.

~ PILLEURS D'ÉPAVES ~

Carrière : Mercanti

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	30%	31%	34%	41%	34%	34%	39%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Evaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Marchandage, Perception

Talents : Combat de rue, Dur à cuire, Grand voyageur

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme simple

Dotations : outils d'artisan, petit sac, tente, 2 pa

Le contenu du navire échoué est variable. Le MJ devra choisir le type de marchandise (tissus, vivres etc.). La valeur approximative des biens encore en état est égale à 1D10 co. L'encombrement imposant des caisses dissuadera les joueurs de continuer ce type de commerce. La majorité des articles seront détruits et il faudra emporter 100 points d'encombrement pour avoir l'équivalent de 1 co en valeur de marchandises. Pour

faciliter les calculs : si les joueurs prennent en compte les marées, à partir du moment où ils ont quitté les côtes, ils ne devraient pas avoir plus de 1 heure pour revenir.

La rivalité

Les familles D'Ontoise et De Coutiste affirment chacune descendre de la lignée du cousin du roi de Bretonnie, à défaut de la famille adverse. En réalité, il n'en est rien mais les deux clans sont prêts à donner mondes et merveilles pour prouver leur origine ; sans toutefois se confronter de façon violente, étiquette oblige. Il en découle l'enjeu de plusieurs acres de terres sur le Finistère de la Bretonnie. Mais, par peur de la vérité, aucune des deux familles n'a osé enquêter sur le problème. Cette affaire a une certaine importance car Marie De Coutiste compte bien garder l'alliance avec le seigneur par sa fille Blanche.

Le seul moyen de prouver qu'ils ne sont pas de la même famille du cousin du roi est de se renseigner sur la généalogie de ces familles. Les prêtres de Morr détiennent des archives complètes sur les décès et naissances des citoyens de l'île. Elles sont accessibles à tous. Un PJ trouvera, sur un **test de Fouille** réussi (Compétence Lire/écrire obligatoire et d'autres compétences seront utiles) des livres de généalogie donnant des informations sur un ancêtre commun aux deux familles, inconnu de ces dernières. Un prêtre de Morr acceptera de fouiller à se place sur un **test de Charisme assez facile (+10%)** réussi. Cet ancêtre aurait participé à une campagne aux côtés du cousin du roi de Bretonnie avant de se retirer sur Ferbrune, il y a 200 ans. On voit sa chevalière sur une gravure. Il est dit que cette bague s'est transmise en plusieurs exemplaires à travers les générations. Aucune des familles ne descend donc directement du cousin du roi. Pour enfin démentir les propos des deux familles, les joueurs devront demander à voir ces chevalières à chacune des familles, avec des **tests de Charisme** réussis (ajustez les en fonction de la classe sociale des PJ). Si elles acceptent et découvrent qu'elles possèdent les mêmes chevalières, leur réaction sera plutôt négative dans un premier temps. Cependant, le mariage du seigneur et de Marie ne sera que simplement ébranlé par ce fait.

La barrière sociale

Alors qu'ils se baladaient du côté Est de la ville, les PJ croiseront Morgan Tourneviel, un agitateur en pleine conférence publique, clamant haut et fort le nom de « Bruno Von Kevler ». Il l'accuse de « rapace », de « suce lustre » et plaint de pauvres citoyens innocents, victimes d'une injustice accablante.

Un noble citoyen de Ferbrune, Bruno Von Kevler est un fidèle de Manann. Il juge que l'oratoire seul ne peut pas représenter l'influence de son dieu et a récemment décidé de rassembler

des fonds pour construire une cathédrale dans le quartier est de la ville. Cela permettrait de relancer le mythe du Naufragé de l'île en Bretonnie et donc d'attirer encore plus de voyageurs et de commerçants. Cette entreprise est très coûteuse (30000 co environ) mais il compte bien tenir jusqu'au bout. Il habite une résidence honorable dans le quartier ouest, bien protégée par une cour intérieure et des gardes.

Les alliés du clan Von Kevler sont évidemment les prêtres de Manann, ainsi qu'une bonne partie de la population. Le seigneur et ses conseillers ne lui feront aucune opposition compte tenu des bénéfices que cela pourrait apporter à l'île. Les seuls désavantagés sont les quelques malchanceux citoyens qui vont devoir laisser leur habitat à la destruction. Ils manifestent bien leur enthousiasme car dans les rues, Morgan Tourneviel les défend ardemment. Il n'a pas encore été dénoncé à la garde car il n'inspire pas forcément le mal dans ses paroles. Les gens de Ferbrune peuvent comprendre ce malheur, et il compte sur cela pour mener à terme son combat : empêcher la construction de la cathédrale par une décision de Justice. Si rien n'est fait dans le mois à venir, le quart sud-est du quartier sera rasé. La construction de la cathédrale prendra des années mais elle restera comme l'emblème de l'île à l'avenir. Si les PJ veulent se mêler à cette histoire, ils devront choisir leur camp.

Avec Bruno Von Kevler

La construction d'une magnifique bâtisse dédiée à Manann pourrait apporter sa bénédiction sur l'île et attirer plus de monde de tous horizons. S'ils s'en mêlent, Von Kevler demandera d'abord aux PJ de trouver des financeurs capables d'offrir 5.000 co au total, étalées sur plusieurs années. Cet or servira à amorcer la procédure de construction. Il sera en mesure de trouver le reste de la somme nécessaire pour finaliser le monument au cours des années à venir. En échange, des terres sur le continent leur seront léguées. C'est chose trouvable parmi les riches commerçants ou nobles, fidèles de Manann. Plusieurs **tests de Charisme** (ajustés avec des compétences appropriées) seront nécessaires et cela demandera peut-être d'aller plus loin. Chaque fournisseur devrait pouvoir fournir entre 200 et 2000 co. Enfin, il leur demandera de faire emprisonner Morgan Tourneviel si ce n'est pas déjà fait, et le tour sera joué. Bruno récompensera chaque PJ de 10 co.

Avec Morgan Tourneviel

A partir de là, c'est tout autre chose. Un gros défi est lancé aux PJ : la combat de David contre Goliath ! Voici quelques solutions possibles pour parvenir à ses fins :

Faire pencher la justice : Il faudra convaincre assez de personnes importantes de témoigner ou rassembler environ 2000 co pour convaincre la justice d'empêcher la construction de la cathédrale, et de sauver une trentaine d'habitants démunis. Le geste est beau et mérite un maximum de points

d'expérience. Prévoyez des séances devant la cour et des représailles de la part de Bruno Von Kevler, légales ou non.

Assassiner Bruno : Pourquoi pas, mais à condition d'être extrêmement prudent et de feindre l'accident. Dans le cas contraire, Morgan ou bien les PJ pourraient bien subir une condamnation à mort.

~ MORGAN TOURNEVIEL ~

Carrière : Agitateur

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	35%	29%	31%	34%	41%	29%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Bretonnie), Dissimulation, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Perception

Talents : Combat de rue, Eloquence, Fuite

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : couteau (ceinture)

Dotations : vêtements confortables, 10 tracts

~ BRUNO VON KEVLER, BARON ~

Le baron Von Kevler connaît les règles martiales et est resté attaché au milieu militaire, ce qui se ressent dans son comportement et sa façon de voir les choses.

Carrière : Aristocrate (ex-Chevalier)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	44%	41%	41%	41%	47%	49%	59%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	4	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique) +10%, Connaissances générales (Bretonnie) +10%, Equitation +10%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien +20%, reikspiel), Lire/écrire, Perception +10%, Torture

Talents : Coups puissants, Eloquence, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes lourdes, fléaux), Orateur né

Armure : aucune ou armure moyenne pour les occasions (plastron de qualité exceptionnelle)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0 ou 2, jambes 0

Armes : fleuret de qualité exceptionnelle

Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, 500 Co, bijoux d'une valeur de 500 Co, destrier avec selle est harnais, 20 acres de terres dans le Finistère de la Bretonnie avec une résidence fortifiée comprenant meubles et biens d'une valeur de 500 Co, personnel : 3 cuisiniers, 5 servants, 1 valet, 15 hommes d'armes (soldats) dont un sergent

Le Super héros

Un gladiateur nommé Galice, originaire du Middenland, s'est enfui il y a moins d'un an d'une arène dont il était prisonnier. Depuis, il fuit sans cesse son « propriétaire » qui ne lâche pas le morceau. Son talent pour le combat est grand et c'est pour cela que Junon, l'esclavagiste accompagné de ses trois protagonistes (prenez le profil d'un videur), tient à le récupérer. Un soir, alors PJ logent dans une auberge, ils assisteront à une bagarre entre Galice et les hommes de main de Junon, qui ne tarderont pas à prendre l'avantage sur le malheureux. C'est là que les PJ pourront intervenir. Avoir le dessus sur le combat ne suffira pas à dissuader Junon. Il faudra lui proposer au moins 40 co ou bien lui faire peur sans utiliser la violence. C'est un homme rancunier qui ne se laissera pas facilement intimider.

~ JUNON, MARCHAND D'ESCLAVES ~

Carrière : Escroc

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	38%	35%	33%	42%	35%	39%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (Voleur), Baratin, Commérage, Connaissances générales (Empire), Evaluation, Expression artistique (conteur), Fouille, Intimidation, Langue (bretonnien, reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Chance, Fuite, Eloquence

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : couteau (ceinture), épée

Dotations : bourse contenant 10 pa, petit coffret (enc 5) contenant 6 co, 3 paires de menottes, corde de 10m, cheval

Galice est un jeune aventurier naïf qui a rarement connu autre chose que le travail forcé et l'arène, où il avait entamé un bon début de carrière. Cependant, s'il est intégré au groupe, il se révélera parfois capricieux et discutera les décisions prises par les joueurs. Il peut devenir imprévisible sans toutefois mettre son groupe en danger. Ce personnage est à garder dans la poche du MJ, et à sortir si les joueurs manquent de bras. Dans le cas où les PJ voudraient l'engager, il vient juste de débiter la carrière de Vétéran en ayant pris la promotion « +1 Attaque ».

~ GALICE, GLADIATEUR ~

Carrière : Vétéran (ex-Gladiateur)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	38%	39%	48%	47%	29%	39%	29%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	2	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (bretonnien, reikspiel)

Talents : Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Lutte, Force accrue, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade, fléaux)

Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0.

Armes : couteau (ceinture), épée à deux mains, coup-de-poing, bouclier, masse d'armes

Dotations : bourse contenant 10 pa

Norbert l'enchanteur

Norbert Primus, un sorcier flamboyant souvent impliqué dans des histoires douteuses, veut construire une nouvelle échoppe dans le quartier est. Un écriteau est attaché sur la porte : « Ici s'ouvrira prochainement le premier comptoir d'échange d'objets rares de tout le nord ouest de la Bretonnie ». Ferbrune est une bonne position pour ouvrir cette échoppe vu que c'est un lieu de commerce important où les voyageurs viennent de divers horizons. De par ses nombreuses aventures, il a accumulé assez d'objets de toutes sortes. Seulement il n'est pas encore autorisé à ouvrir son échoppe car de nombreuses accusations pèsent sur lui. Si les personnages viennent à le rencontrer, soit ils entameront de sympathiques négociations avec lui, soit ils tenteront de mettre au clair ses coups scrupuleux et de lui donner un sort juste et convenable. Un herboriste ouvrira un commerce à son ancienne échoppe (quartier ouest).

Il habite une maison plutôt luxueuse dans le quartier ouest de Ferbrune, truffée d'alarmes magiques et de pièges en tous genres. Pour venir jusqu'à lui, l'aventure secondaire « Bienvenue sur l'île » peut dans un premier temps amener les PJ à son ancienne échoppe et leur mettre l'eau à la bouche. Aussi, Dorian Berchet, le trafiquant de cadavres, trouvera son adresse et restera une semaine environ à l'auberge du Joyeux Marin, ne trouvant rien de mieux à faire. Les PJ pourront se renseigner auprès de lui. Pour le trouver, les tests de **Commérage** ont peu de chances de marcher (-20%), même dans son quartier (-10%), car Norbert se fait discret.

Une fois le sorcier trouvé, il sera très méfiant à l'égard des PJ et ne dévoilera que son sale caractère. C'est un individu à la cinquantaine, mince, aux longs cheveux roussis éparpillés en auréole autour de son crâne chauve. Les PJ peuvent très bien en faire un allié comme un ennemi. Son seul problème est qu'il ne peut pas encore ouvrir son échoppe au quartier est car les juristes et soldats de la cité fouinent dans ses pattes. Ils ne vont pas tarder à mettre au clair ses manigances. Si tout se passe normalement, il fuira la ville un mois après l'arrivée des PJ. Pour empêcher cela, il faudrait « effacer » (pour ne pas dire racheter) ses fautes aux yeux de la justice. S'ils y parviennent, Norbert offrira aux PJ un coffret contenant 6 potions de soins (80 points d'encombrement).

Pour la suite des événements, Norbert ne va pas aider les PJ sous prétexte qu'ils l'ont sorti du trou, mais visera toujours son profit personnel. Il considère que toute autre geste et une perte de temps et demandera une forte contribution si les PJ veulent le louer.

Ses délits

Trois accusations sont portées sur Norbert. Les parties soulignées sont celles connues de la justice :

- **Trafic de viscères humains** : voir « *bienvenue sur l'île* ». Aucune preuve ne peut être retenue contre lui.
- **Vol d'objets magiques** : il aurait dérobé ces objets à d'autres sorciers de sa connaissance, mais selon lui c'est un butin bien mérité. Il suffit de les cacher ailleurs pour quelques temps afin d'éviter tout soupçon à son égard. Il suggèrera de les enterrer profondément au milieu du Bois Rugueux. C'est une bonne occasion de faire intervenir les brigands ou les loups.
- **Meurtre et dégradation de bâtiments publics** : un sorcier rival est venu le défier il y a six mois de cela. Les murs tombèrent alors que dans le quartier s'élevaient d'immenses gerbes de flammes. 25 citoyens ont du fuir leur domicile en ruine et les réparations qui restent à faire sont coûteuses (1.000 co). Pour régler ce problème, il faut trouver l'argent nécessaire pour rebâtir les ruines afin de reloger les habitants en détresse. La vente des biens de Norbert, par exemple, est une première approche. Le prix de départ d'un article est divisé par 2 sur le marché ce qui ne manquera pas de désappointer le sorcier. Des compétences comme **Estimation**, **Métier (marchand)** ou **Marchandage** confèrent chacune un bonus de 10% à la valeur des biens vendus.

L'échoppe

Elle paraît assez vide mais les quelques objets qu'elle contient représentent une grande valeur. Il y a des objets d'arts et des objets magiques. Si les joueurs s'intéressent à ces derniers, tirez 1D10 chaque semaine et regardez sur la table suivante ce que propose l'échoppe. Ces objets seront disponibles pour des échanges et vous devrez les déterminer aléatoirement. Ils ne

seront jamais d'une grande puissance. Par exemple, une épée magique ne fera rien de plus que BF+1 ou augmenter de +5% une caractéristique. Soyez impitoyable sur les tarifs : ça ne doit pas être une partie de « gavage ». Norbert tirera toujours un avantage au troc. En aucun cas les objets magiques ne peuvent se vendre ou s'acheter !

Résultat du D10	Objets particuliers en stock
1-2	Aucun
3-5	1D10/2 (arrondi à l'inférieur) potions
6-7	Un objet magique
8-0	Un objet magique + 1D10/2 (arrondi à l'inférieur) potions

~NORBERT PRIMUS ~ SORCIER FLAMBOYANT

A titre informatif, son plan de carrière est totalement achevé. Vu les circonstances, il n'est sans doute pas la peine d'essayer de le vaincre pour récupérer les quelques objets qu'il possède.

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	41%	28%	34%	48%	72%	69%	39%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	2	3	4	3	0	0

Compétences : Commérage +20%, Connaissances académiques (magie +20%, sciences, théologie), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire, nains), Equitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (démoniaque, magick) +10%, Langue (bretonnien +20%, classique +10%, khazalid, reikspiel +10%), Lire/écrire +20%, Natation, Perception, Sens de la magie +20%

Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (Alarme magique, Armure aethyrique, Manipulation distante, Marche dans les airs), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Sain d'esprit, Science de la magie (feu)

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : bijoux (200 co), gibecière avec composants, meubles (1.000 co), objets d'arts (2.000 co), résidence au quartier ouest, objets magiques en stock (voir les encadrés), potion de soins, **anneau de réserve**, **bâton du sorcier flamboyant**

ANNEAU DE RÉSERVE

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : Cet anneau peut contenir un sort pour une durée illimitée. Il suffit simplement d'incanter ce sort en prenant l'anneau pour cible. Il pourra par la suite être déclenché instantanément (action gratuite) et ce par n'importe quel personnage. Il n'empêche pas l'incantation d'un autre sort dans le même round.

Note : Norbert garde le sort **Souffle de feu** dans cet anneau.

BÂTON DU SORCIER FLAMBOYANT

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : Ce bâton est fait de bois blanc poli, orné d'un socle d'ivoire surmonté d'une pierre de Jade. Il confère un bonus permanent de +1 au jet d'incantation des sorts du domaine du feu.

- Une odeur de pourriture -

Les aventures suivantes tournent autour du thème général de la recrudescence du Chaos sur Ferbrune, sous forme d'êtres mutants et de morts-vivants. En effet, dans les bâtiments les plus enfouis de la ville gît un vampire portant objet magique à forte influence chaotique. Celle-ci se fait ressentir depuis des années, surtout dans le quartier nord. D'autres petites manifestations anormales surviennent occasionnellement sur l'île.

Terreur à l'hospice

Si les PJ partent vers le quartier sud où se trouve l'hospice de Shallya, ils entendront des cris provenant des fenêtres de l'étage (il y a deux étages en tout). Quelques malades sortent même pour se jeter dans le vide. Un monstre dévore les patients un par un, causant la panique générale. Il s'agit d'une goule, engendrée par la mort d'un individu malsain nécrophage. Du coup, il se réveille avec une grande faim.

~ GOULE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Fouille, Langue (bretonnien), Perception, Survie

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Règles spéciales : Attaques empoisonnées (réussir un test E - 10% à chaque blessure ou perdre 2B)

Folie : Bête intérieure

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes

La chasse aux mutants

Le prévôt de Ferbrune organise une chasse aux mutants. Des affiches, signées de la main du seigneur Joachim en personne, sont trouvables un peu partout dans la cité et en particulier à proximité du poste de garde.

La Chasse aux mutants est déclarée ouverte !

Nous avons constaté cette année une pullulation de mutants sur notre belle cité Ferbrune. On en compte désormais plus d'une dizaine, ce qui est intolérable ! Cette vermine se répand dans nos rues et traîne sur le seuil de VOS portes. Aventuriers ou citoyens, il est temps de faire un grand nettoyage !

Une récompense immédiate de 2 couronnes d'or sera offerte pour chaque tête de mutant rapportée au poste de garde, sur présentation de la mutation.

Seigneur J.D.V.

Il y a 10 mutants éparpillés dans la ville et ils comptent bien cacher leur triste sort sous des robes ou de longues capes. Une enquête auprès des prêtres de Morr révélera qu'il y a eu plus de naissances anormales (mutations, anomalies diverses) dans le quartier Nord que partout ailleurs dans l'île.

~ MUTANT ~

Si le MJ veut mettre en place cette aventure secondaire, il faudra que les diverses rencontres avec les mutants se fassent aléatoirement, afin ne pas en faire une aventure linéaire. Chaque mutant a 20% de chances de connaître un autre groupe de mutants. Ils sont affaiblis par le manque de nourriture et leur vie déprimante.

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	29%	29%	31%	31%	29%	29%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (bretonnien), Perception, Soins des animaux, Survie

Talents : Fuite

Règles spéciales :

- *Mutation du chaos* (voir page 228 du manuel de base ou page 81 du *Bestiaire du Vieux Monde*)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main

5 d'entre eux se cachent dans une maison au quartier Nord : 2 femmes et 3 hommes. Pour les trouver, il faudra suivre une des deux femmes mutantes descendant tous les jours quémander et acheter de quoi nourrir leurs trois autres compagnons, incapables de se dévoiler vu leur visage meurtri par le chaos. Ces deux femmes peuvent attirer l'attention des PJ car elles sont vêtues d'une longue robe avec capuche. Un **test de Perception très difficile** (-30%) réussi permettra de comprendre qu'elles cachent quelque chose sous leur vêtement : il s'agit d'une horrible mutation. Le même test devra être refait pour chaque PJ examinant de près un des mutants.

2 autres sont déguisés en fidèles de Manann et vendent des grigris (symboles, souvenirs, etc.). Les sous récoltés servent à acheter de la nourriture. Ils sont assis au bord de l'allée principale de la ville (entre les quartiers nord et est).

2 autres travaillent pour la *Maison de la Charpente*, une guilde dirigée par des maître-artisans charpentiers, dans le quartier est. Ce sont eux qui supervisent une grande partie des constructions de la ville, sauf celle de la future cathédrale de Manann, qui sera réservée à de grands architectes venus du

continent. On pourra croiser ces mutants si une construction est en cours dans la ville. La réparation des dégâts causés par Norbert Primus peut en être une par exemple. Leur mutation est visible de loin sur leur visage. Cela ne dérange pas le maître-artisan qui ne désire pas forcément qu'on les décapite sur son chantier.

Enfin, un dernier erre le soir dans le quartier Sud pour chercher des restes de nourriture. Cette information peut être donnée par le personnel de l'Anguille. Il vit en marge de la société. Si les PJ le cherchent, faites leur rencontrer des mendiants dans ce quartier pendant la nuit et tirez 1D10 à chaque fois. Si le résultat est 1, 2 ou 3, il s'agit du mutant.

Vampire, vous avez dit...

Le vampire en question, source de Chaos sur l'île, s'appelle Monarion. Il est coincé dans un cercueil de pierre dans le quartier nord, volontairement oublié et recouvert depuis par de nouvelles fondations. Il a pu subsister à ses besoins minimums grâce aux multitudes d'espèces animales, lombrics et autres, gisants sous terre, au travers de petits trous suffisamment épais pour passer la main. Ce vampire ne cherche ni le pouvoir ni la vengeance mais désire plutôt jouir des facultés qui lui sont données, avec élégance et dignité, tout de même. Son histoire est monotone. A peine arrivé sur l'île il y a 50 ans, il commit quelques maladroites de débutant. Un mendiant l'a surpris avec un enfant mutilé dans les bras. Il fut immédiatement dénoncé. C'est ainsi qu'il fut pourchassé et « tué » par la garde. N'étant pas mort par définition, il attend depuis lors une nouvelle chance de profiter de sa seconde vie. Le vrai problème est qu'il détient toujours un objet émanant un fluide chaotique puissant.

Pour pouvoir le repérer, les joueurs devront d'abord comprendre que des choses anormales se passent dans le quartier nord. Pour cela, ils peuvent se fier aux rumeurs. Ensuite il faudra découvrir qu'un vampire enterré sous la pierre et cela se passera « au feeling ». Une recherche auprès des prêtres de Morr, au temple du quartier nord, permettra de savoir qu'il y a une proportion anormale de décès et d'accidents de naissances (fausses couches et mutations) au quartier nord. Les prêtres n'ont pas remarqué que ce phénomène culminait autour d'un bâtiment résidentiel (les nouvelles fondations en question).

Si les joueurs font une visite au cimetière, ils seront dérangés par 1D10 zombies animés par les émanations chaotiques. Si un personnage possédant la compétence **Sens de la magie** parcourt tous les coins du quartier à la recherche d'une source de magie, il ressentira une aura chaotique au rez-de-chaussée de ce bâtiment. Enfin, si les joueurs creusent à cet endroit, ils tomberont sur le cercueil. Insistez sur la scène glauque et inquiétante. La rencontre entre Monarion et les PJ peut aboutir de plusieurs façons. Si le MJ le désire, Monarion peut

leur demander de l'aide pour quitter l'île. Autrement, l'affrontement est quand même la voie privilégiée. Dans tous les cas, lui et son objet maudit cesseront d'influencer l'île de Ferbrune après l'intervention des PJ. Cet objet magique est une amulette. Elle possède deux pouvoirs :

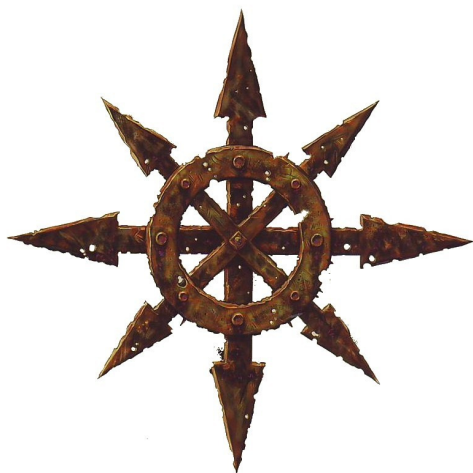
AMULETTE DE MONARION

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs :

Confère au personnage les compétences Charisme et Commandement, ou les incrémente d'un niveau.

Aura chaotique : Le porteur de l'amulette verra de temps en temps de curieux incidents liés au Chaos se produire dans son entourage. Cela peut aussi bien être un groupe de morts-vivants attirés par l'aura jusqu'à la frénésie subite et incompréhensible d'un voisin, en passant par d'étranges cauchemars durant le sommeil.



~ MONARION, VAMPIRE ~

Prenez le profil du Vampire p114 du Bestiaire.

Race : Vampire Von Carstein

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (Empire, Bretonnie, Tilée), Equitation, Escalade, Esquive, Evaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen), Perception, Sens de la magie Torture

Talents : Armes naturelles, Désarmement, Effrayant, Eloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie Noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés Vision nocturne

Règles spéciales : (voir page 113 du Bestiaire du Vieux Monde pour plus de détails)

- *Apparence humaine :* un vampire peut se faire passer pour un humain s'il le faut, rétractant ses griffes et ses crocs et adoucissant ses traits. Sous cette apparence, le monstre n'est plus effrayant.
- *Malédiction des vampires :* un vampire meurt s'il est exposé à la lumière du soleil.
- *Nécromancien né :* contrôle les morts-vivants.
- *Regard hypnotique :* un vampire peut dépenser 1 demi action pour tenter de paralyser sa victime pendant 1 round. Elle a droit à un test de Force Mentale pour tenter d'y résister.
- *Vampirisme :* Si un vampire réussit une prise contre son adversaire, il peut lui sucer son sang. Si au moins 1 point de B est perdu, la victime perd 1D10% en Force. Elle récupérera 1% par heure.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : crocs, griffes, rapière, main gauche

Dotations : amulette magique

PROFILS

Ici vous sont présentés les profils qui reviendront régulièrement durant le scénario.

~ CITOYEN DE FERBRUNE ~

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%	30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	3	0	0	0

Compétences, talents et possessions très variables.

~ SOLDATS DE LA GARDE ~

Ce profil est applicable à tous les soldats de la garde présents sur l'île. Ils sont plutôt formés au combat au corps à corps.

Carrière : Soldat

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41%	31%	31%	37%	30%	36%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Equitation, Esquive, Intimidation, Langue (bretonnien, 10% reikspiel), Perception, Soins

Talents : Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes)

Armes : épée & bouclier, couteau (ceinture),

Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, casque et gilet de mailles)

Points d'armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1

Dotations : bourse contenant 12 pa, corne d'alarme

~ SENTINELLES DE LA GARDE ~

Certains soldats sont postés sur les murailles et dans les tours : ce sont les sentinelles. Ils sont plutôt formés au combat à distance.

Carrière : Soldat

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41%	31%	31%	37%	30%	36%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Equitation, Esquive, Intimidation, Langue (bretonnien, 10% reikspiel), Perception, Soins

Talents : Adresse au tir, Tir en puissance, Rechargement rapide, Sur ses gardes, Maîtrise (armes à feu)

Armes : arbalète avec 10 carreaux, couteau (ceinture), épée

Armure : armure moyenne (armure de cuir complète, casque et gilet de mailles)

Points d'armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1

Dotations : bourse contenant 12 pa

~ SERGENTS DE LA GARDE ~

Carrière : Sergent

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	46%	41%	41%	37%	39%	41%	39%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Equitation, Natation, Esquive +10%, Intimidation +10%, Langue (bretonnien, 10% reikspiel), Perception +10%, Soins

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant

Armes : bouclier, couteau (ceinture), épée

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète et casque)

Points d'armure : tête 5, bras 3, corps 3, jambes 3

Dotations : bourse contenant 26 pa

~ CHEVALIER DE LA GARDE ~

Carrière : Chevalier (ex-Ecuyer, ex-Noble)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	35%	43%	44%	46%	38%	52%	43%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérag +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Dressage, Esquive, Equitation, Evaluation, Esquive +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Soins des animaux

Talents : Coups puissants, Eloquence, Etiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes de parade, armes d'escrime, armes lourdes), Réflexes éclair

Armes : bouclier, couteau (ceinture), épée de qualité exceptionnelle, fleuret

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète de bonne qualité)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Dotations : atours de noble, bijoux d'une valeur de 60 co, bourse contenant 20 co, destrier avec selle et harnais, symbole de Manann

~ PRÉVÔT ~

Cet homme dépassant la quarantaine côtoie plus le milieu raffiné de la noblesse que les combats ou les champs de bataille.

Carrière : Aristocrate (ex-Politicien, ex-Noble)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	40%	36%	41%	35%	60%	42%	61%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commandement +10%, Charisme +10%, Commérag +10%, Connaissances académiques (droit, généalogie/héraldique +10%, histoire, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Equitation +10%, Evaluation, Expression artistique (acteur), Langue (bretonnien +10%, classique, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Marchandage, Perception

Talents : Eloquence, Etiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né, Sain d'esprit

Armes : fleuret de qualité exceptionnelle

Armure : veste de cuir de qualité exceptionnelle

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, destrier avec selle et harnais, 500 co, bijoux d'une valeur de 500 co, 1 valet, biens mobiliers d'une valeur de 3000 co, garnison sous sa responsabilité

~ PRÊTRES ~

Ce profil est commun pour tous les prêtres de l'île. Pour obtenir des profils propres à chaque culte, référez-vous au supplément *Le Tome de la Rédemption*.

Carrière : Prêtre

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	37%	29%	36%	36%	43%	52%	51%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	3	4	1	0	0

Compétences : Charisme, Commérag +10%, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire), Equitation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien +20%, classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie, Soins

Talents : Coups assommants, Eloquence, Réflexes éclair, Orateur né, Magie commune (divine), Sociable

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : 16 pa, Robe cléricale, accessoires de calligraphie, sacoche contenant un livre manuscrit

~ PRÊTRES CONSACRÉS ~

Les religions présentes dans Ferbrune (Manann, Véréna, Morr) ont toutes à leur tête un prêtre consacré (ou prêtresse pour Véréna). L'exemple suivant est pris pour un prêtre de Manann. Pour obtenir des profils propres à chaque culte, référez-vous au supplément *Le Tome de la Rédemption*.

Carrière : Prêtre consacré

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	41%	34%	36%	41%	49%	58%	56%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	3	3	4	2	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérag +20%, Connaissances académiques (histoire, théologie) +10%, Connaissances générales (Bretonnie +20%, Empire +10%), Equitation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien +20%, classique +10%, reikspiel), Lire/écrire

+10%, Natation, Perception +10%, Sens de la magie +10%, Soins +10%

Talents : Coups assommants, Eloquence, Grand voyageur, Inspiration divine (domaine de Manann), Magie commune (divine), Magie mineure (Alarme magique, Dissipation) Mains agiles, Méditation, Orateur né, Réflexes éclair, Sociable

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : bourse contenant 2 co et 16 pa, accessoires de calligraphie, atours de noble, Robe cléricale

~ SEIGNEUR JOACHIM DE VALENCE ~

Voir le paragraphe sur le seigneur pour plus de précisions

Carrière : Aristocrate (ex-Politicien, ex-Noble)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	46%	41%	41%	37%	44%	44%	55%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commandement +10%, Charisme +20%, Commérage +30%, Connaissances académiques (droit, généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie +20%), Equitation +10%, Evaluation +10%, Expression artistique (acteur), Langue (bretonnien +30%, classique), Lire/écrire +20%, Marchandage, Perception +10%, Résistance à l'alcool

Talents : Chance, Eloquence, Etiquette, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né, Menaçant

Armes : fleuret de qualité exceptionnelle

Armure : aucune ou plastron de qualité exceptionnelle (lors des rares excursions du château)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0 (ou 2), jambes 0

Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, 2 destriers avec selle et harnais, 500 co, bijoux d'une valeur de 500 co, l'île de Ferbrune (en quelque sorte) et son château fortifié avec biens mobiliers, serviteurs (3 cuisiniers, 10 servants, 3 valets et une quarantaine d'hommes d'armes constituant « la garde du seigneur »

~ CONSEILLER DU SEIGNEUR ~

Carrière : Politicien (ex-Régisseur)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	34%	33%	36%	29%	56%	39%	56%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commandement +10%, Charisme +10%, Commérage +20%, Connaissances académiques (droit +10%, généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie +20%), Equitation, Evaluation, Expression artistique (acteur), Langue (bretonnien +10%), Lire/écrire +10%, Marchandage, Perception +10%

Talents : Dur en affaires, Eloquence, Etiquette, Orateur né

Armes : épée de qualité exceptionnelle

Armure : armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0

Dotations : bourse contenant 3 co et 15 pa, pamphlets, atours de noble, biens divers d'une valeur de 1000 co

~ DORIAN BARNEREZH, VOYAGEUR ~

Voir plus haut le paragraphe sur Dorian pour plus de précisions.

Carrière : Spéciale (ex-Paysan)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	41%	31%	38%	38%	48%	41%	52%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Emprise sur les animaux, Expression artistique (musicien), Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Orientation, Métier (pâtre), Soins des animaux

Talents : Camouflage rural, Linguistique, Maîtrise (lance-pierres), Sociable

Armes : aucune

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : flûte en os (qu'il garde toujours sur lui), le reste de son équipement lui a été confisqué

EXPERIENCE

Les points suivants sont attribués aux joueurs à chaque partie de jeu et sont associés aux diverses aventures que les joueurs vivront sur l'île.

5 à 10 xp à un joueur pour toute idée ingénieuse ou action très utile

10 à 30 xp à chaque joueur à chaque partie selon la qualité de l'interprétation du personnage (10 à 50 xp si la partie est longue)

Les brigands de Bois-Rugueux :

15 xp pour avoir échappé à l'embuscade tendue par les brigands

50 xp pour avoir débarrassé l'île des brigands ou pour avoir aidé ces victimes méprisées à la quitter

30 xp pour chaque PJ ayant contribué activement à lever la superstition auprès des citoyens sur l'esprit malin

Dorian :

50 xp à tous les PJ pour avoir délivré Dorian

10 à 50 xp aux PJ concernés pour la qualité de leur infiltration dans la prison

ou 10 à 50 xp aux PJ concernés ayant parlementé pour sa libération

Aventures secondaires

L'appât du gain :

100 xp pour chaque PJ si le groupe réussit à dérober l'Armure du Naufragé aux mains des prêtres de Manann

50 xp supplémentaires si personne n'a identifié les PJ

Bienvenue sur l'île :

20 xp pour la libération du faux Dorian, 10 xp seulement si la scène a sombré dans la violence

La pêche aux cadavres :

30 xp pour avoir réussi à piller un navire sans se faire arrêter

20 xp pour avoir vaincu ou arrêté un groupe de mercanti

La rivalité :

40 xp pour avoir mis au jour la vérité sur cette histoire

Le super héros :

40 xp pour l'affranchissement de Galice

20 xp pour avoir combattu les hommes de main de Junon

Terreur à l'hospice :

10 à 30 xp selon la qualité des décisions des joueurs

10 xp pour avoir détruit la goule

La chasse aux mutants :

10 xp pour chaque tête de mutant rapportée à la garde

Vampire vous avez dit... :

40 xp pour avoir réglé le problème lié à la présence de Monarion ou 30 xp pour l'avoir détruit

40 xp pour avoir débarrassé la cité de l'influence de l'amulette maudite (en l'emportant)

De bien malhonnêtes manigances :

30 xp pour avoir découvert la combine entre les *Enclumes de Ferbrune* et le seigneur Joachim

60 à 80 xp supplémentaires si une action est menée avec succès pour y mettre fin

La barrière sociale :

50 xp pour avoir aidé Bruno Von Kevler à construire la cathédrale de Manann

100 xp pour avoir empêché sa construction, sauvant plusieurs habitants

70 xp supplémentaires pour ne pas avoir eu recours à l'assassinat de Bruno

Norbert Primus :

50 xp pour avoir permis son emprisonnement

50 à 100 xp pour lui avoir permis d'échapper à la justice et de construire son échoppe

LE TOMBEAU DE GAVAAR LE LION

INTRODUCTION

Dans cette aventure, les joueurs seront amenés à explorer le tombeau où repose un des trois fondateurs de l'Ordre Noir : Gavaar le Nordique, dit « Gavaar le Lion ». Seulement, il est situé dans la propriété des descendants du dernier survivant de l'ordre : Hubert Von Klaut, un très vieil homme mystérieusement âgé de plusieurs siècles ! Il fut connu autrefois sous le nom de Hubert le Vif. Les aventuriers devront dans un premier temps passer par un entretien délicat avec la famille avant de pouvoir chercher ce tombeau. Il est possible de jouer ce scénario dans un autre cadre que celui de la campagne de l'Ordre Noir, mais le MJ devra changer une partie de l'histoire.

L'histoire

Après le terrible drame de l'empoisonnement (voir le dernier scénario de la campagne pour plus de détails), les derniers survivants de l'Ordre Noir, à savoir Hubert Von Klaut, dit « Hubert Le Vif » ainsi qu'une douzaine de ses compagnons (dont le fameux Otto Lloga), firent le voyage du retour vers l'Empire. La dissolution de l'ordre fut alors décidée à l'unanimité afin de brouiller les pistes pouvant mener jusqu'au démon de Nurgle. Hubert décida de s'installer à proximité du Tombeau de Gavaar le Lion, dans le Nordland, près de Salzenmund. En guise de trophée, une collection de précieux élixirs avait été ramenée d'Arabie et il les déposa sur un autel dans une salle inoccupée du tombeau. Il confia à la guilde de charpentiers Nains, celle-là même qui a construit ces tombeaux, la tâche de protéger cette offrande en piégeant la salle.

D'autre part, durant ses recherches sur l'acquisition de l'immortalité, Heinrich le Guide avait mis au point un sérum pouvant prolonger la vie et le confia à Hubert peu avant sa mort. Honorant son maître, il décida de le boire à son retour en empire, à présent qu'il n'avait plus personne d'autre que lui à servir. La formule s'avéra efficace puisqu'il fait encore parti de ce monde, après plus de deux siècles. Enfin, il fit construire un manoir qui dominait la région et y fonda une famille. Il veille ainsi sur le sanctuaire pour le restant de ses jours.

L'orbe que recherche la comtesse Elise a elle aussi été ramenée parmi les trésors, mais plutôt que de la laisser en appât pour d'éventuels pilliers de tombes, il continua de l'utiliser pour la protection de sa famille. En fait, lorsqu'il exerçait au sein de l'ordre en tant que chevalier, Hubert n'a jamais su que cet orbe appartenait à la famille Krieglitz-Untern du Talabecland. Aujourd'hui, elle demeure dans un salon coquet à l'étage. Vladimir Von Klaut, descendant de Hubert et aîné de la famille, utilise avec trop d'insistance cet objet, si bien que son esprit en est devenu tourmenté. Il est obsédé par la menace d'Archaon et de ses troupes cachées dans les forêts de l'Ombres à l'est et la venue des PJ ne va rien arranger.

Campagne de l'Ordre Noir

Dorian, aidé de son compagnon érudit, a longtemps cherché à travers textes et légendes où pouvaient se cacher les tombeaux de l'Ordre Noir. Un mince détail a permis à lui seul de localiser le tombeau de Gavaar le Lion. Il se trouverait dans un bois de pins d'une variété particulière, aux reflets argentés. Or celle-ci ne se trouverait qu'au Nordland, dans les collines d'Argent, près de Salzenmund. Les pistes sont étroites mais il reste très confiant. C'est la piste qu'il confiera aux PJ pour continuer l'aventure.

Une fois de retour en Empire, Dorian guidera les PJ vers la propriété des Von Klaut, sans se douter de son existence. Par ailleurs, c'est dans cette austère demeure, au milieu des collines d'Argent, qu'ils vont trouver l'orbe de cristal, tant convoitée par la comtesse Elise. Les aventuriers devront dans un premier temps convaincre la famille Von Klaut de rendre l'orbe à sa propriétaire. En échange de ce précieux don, ils vont devoir se concentrer sur une nouvelle quête donnée par le doyen de la famille : éviter la fin du Vieux Monde ! Le point de départ consistera à libérer le tombeau de Gavaar de son emprise chaotique.

Trouver l'Elixir de Rêve dans ce tombeau sera l'objectif final à atteindre pour pouvoir continuer la campagne de l'Ordre Noir. En effet, quiconque le boira héritera des souvenirs du Guide et connaîtra la route menant à la Prison des Sables, dernier

tombeau de l'ordre. Affronter le redoutable revenant de Gavaar ne constitue qu'une quête secondaire, mais incroyablement périlleuse !

Scénario indépendant

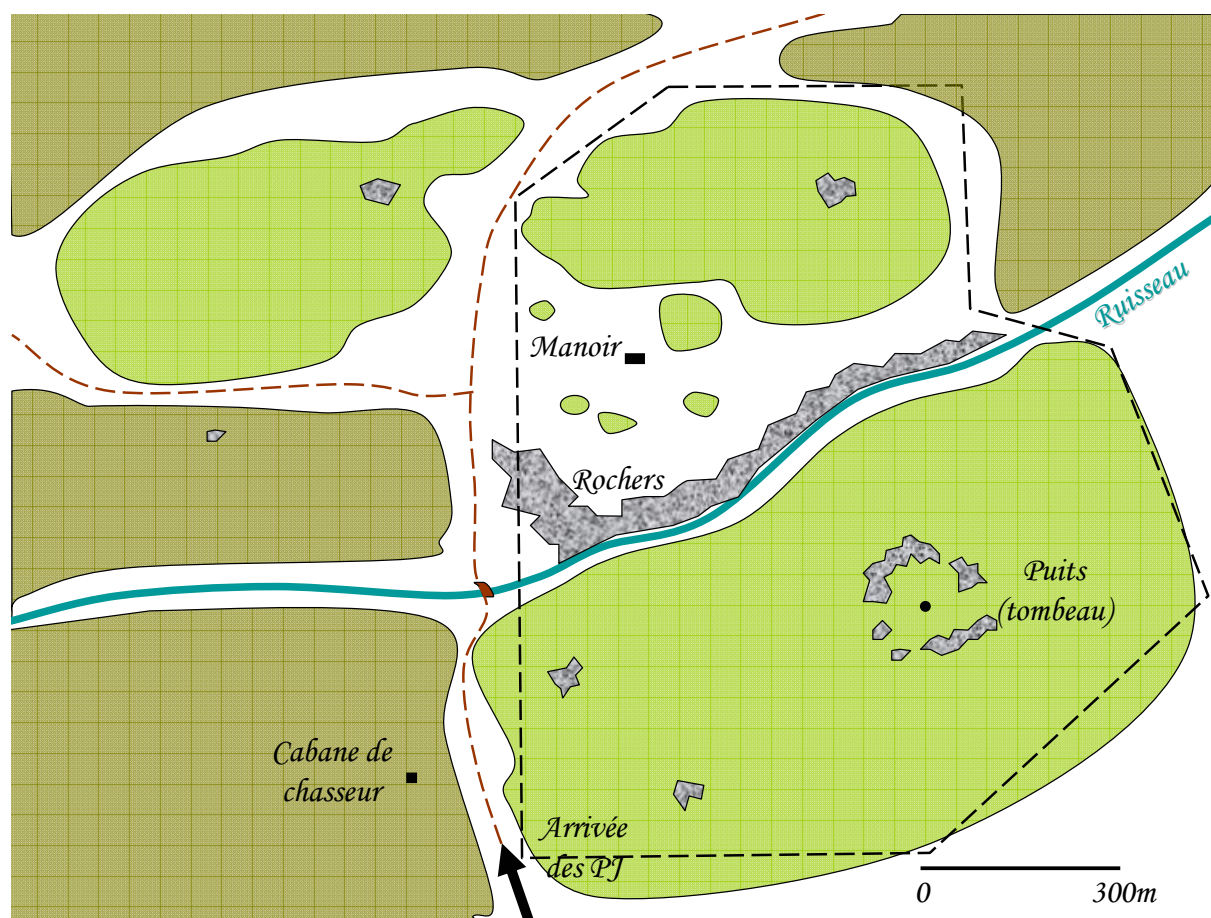
Si vous comptez jouer ce scénario indépendamment ou l'intégrer dans une autre campagne, il faudra modifier quelques détails. Vous devrez relire ces précisions après avoir fait un tour du scénario. Premièrement, l'élément introduisant le scénario tient en un personnage non joueur : Gomrund le « diamant », le personnage qui vous est décrit en introduction. Il abordera les PJ par hasard dans une auberge relais, quelque part dans le Nordland ou le Middenland. Il leur proposera de l'aider dans sa chasse aux trésors. Il détient par hasard une carte du pays de Kislev sur laquelle est marquée d'une croix la localisation du

tombeau « du grand défenseur de l'Ordre Noir ». Il pense qu'un tel édifice est hanté pour l'éternité. Il pense aussi qu'il contient un fabuleux butin fait d'or et de merveilles. Il s'est renseigné : le lieu indiqué se trouve au sein de la propriété d'une famille noble, qu'il faudra contourner ou convaincre. Il proposera aux PJ de partager le butin en parts égales et participera à l'exploration et à la détection des pièges plus qu'aux combats. Ensuite, il ne faut pas que l'Ordre Noir ne devienne le moteur de l'aventure. Vous devrez enlever tout lien vers un autre donjon relatif à l'ordre et bien entendu retirer l'Elixir de Rêve. Enfin, l'entretien avec Hubert Von Klaut se passera un peu différemment. Quoiqu'il arrive, Hubert ne mentionnera jamais l'Ordre Noir, ce qui donnera une part de mystère quand à son origine et à sa longévité. Il demandera aux PJ, avec regret et doutant de leur capacité, d'éradiquer le mal grouillant au fond de ses terres.

LA PROPRIETE DES VON KLAUT

La famille Von Klaut possède une propriété boisée d'une centaine d'hectares, située en hauteur dans les collines d'Argent, près de Salzenmund. Le manoir domine la région. L'aventure commencera à l'arrivée des PJ dans ces bois (voir la carte). La variété de pins aux reflets argentés se démarque de

celle du reste de la région sur un **test de Perception réussi** (favorisé par certaines compétences). Vous devrez décrire progressivement les environs aux PJ pour qu'ils ne sachent pas directement où se rendre.



En kaki : pins communs. En vert : pins argentés.

Une minute après que les joueurs aient franchis les limites de la propriété des Von Klaut, ils seront directement perçus par Vladimir, l'aîné de la famille, à travers l'orbe. Il enverra le personnel chargé de la garde du manoir à leur rencontre. Ces hommes sommeront les aventuriers de les accompagner jusqu'au manoir afin d'expliquer à Vladimir Von Klaut la raison de leur présence, même s'ils prétendent n'être que de passage. Avant d'entrer dans la demeure, les PJ seront amenés à déposer leurs armes et pourront les récupérer en partant. Le personnel de garde est composé des personnages suivants (ils n'auront d'importance que s'ils sont impliqués dans une bagarre contre les PJ).

~ LE GARDE-CHASSE ~

Carrière : Chasseur

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	47%	30%	38%	42%	32%	29%	29%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Connaissances générales (kislev), Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Langue (kislevien), Perception, Pistage, Survie

Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Rechargement rapide, Résistance accrue

Armure : Armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : arc et 10 flèches, couteau

Dotations : bourse contenant 18 pa, 1 besace contenant un repas

~ LES TROIS GARDES ~

Parmi ces trois gardes, l'un est maître chien. Il possède la compétence **Dressage** en plus du profil classique.

Carrière : Garde

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	35%	33%	32%	32%	34%	29%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (kislev), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (kislevien), Perception, Pistage

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Sang-froid

Armure : Armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : épée

Dotations : bourse contenant 12 pa, lanterne, 2 chiens tenus en laisse

LE MANOIR

C'est une riche et sombre demeure bâtie sur le modèle gothique ancien. Même si elle domine la forêt du haut de la colline, il peut sembler étonnant aux personnages de s'être faits repérés si loin dans les bois. En effet, l'étage entier est un luxueux salon de forme octogonale. De grandes vitres permettent une surveillance sans faille de la région vers tous les points cardinaux. Au centre de ce salon, la fameuse orbe de cristal est posée sur un guéridon, toujours recouverte d'un tissu de soie. Vladimir s'adonne à l'épiage durant ses journées monotones.

La famille Von Klaut suit les codes de l'aristocratie depuis que Hubert s'est marié. Sa femme est décédée depuis des siècles, comme beaucoup de ses descendants. Alexei, le cadet, a quitté depuis cinq ans le domaine avec le reste de sa famille pour une

raison simple : son frère aîné est devenu fou. L'orbe de cristal l'a rendu paranoïaque ; il y tient plus que tout. Elle lui permet d'avoir une vue panoramique sur la forêt des Ombres et la Lorelorn. Fait amusant, il peut même parfois observer le comte Électeur Theoderic Gausser, grand baron du Nordland, surveillant lui-même les elfes de la Lorelorn, vers l'ouest, depuis sa fenêtre. Toute nouvelle venue est pour lui une menace potentielle. Il mène ses domestiques en bateau et constitue la seule famille restant auprès de son aïeul. Ce dernier vit maussagement sa vie et supporte plutôt bien la folie de Vladimir. Tous ici connaissent l'entrée du tombeau mais aucun n'est favorable à son pillage.

~ VLADIMIR VON KLAUT, ROUÉ ~

Carrière : Noble

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	35%	34%	32%	35%	33%	33%	35%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (kislev) +10%, Equitation, Esquive, Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Résistance à l'alcool

Talents : Eloquence, Maîtrise (armes d'escrime), Intrigant

Folie : Rage blasphématoire

Armure : armure légère (veste de cuir de qualité exceptionnelle)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0

Armes : fleuret, atours de noble,

Dotations : bourse contenant 20 co, bijoux d'une valeur de 50 co, cheval avec selle et harnais

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	51%	25%	25%	25%	57%	56%	61%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	2	1	0	3	0

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire, généalogie/héraldique +10%, religion, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Arabie, Bretonnie, Empire +10%, Kislev), Equitation +10%, Esquive +10%, Evaluation, Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, kislévien, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception +20%

Talents : Coups puissants, Eloquence, Etiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes lourdes, fléaux), Orateur né

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arbalète magique cachée sous son bureau (il y a toujours accès)

Dotations : atours de noble de qualité exceptionnelle, 500 co, bijoux d'une valeur de 500 co, manoir avec biens d'une valeur de 2000 co, 80 hectares de terres, personnel du manoir

~ HUBERT VON KLAUT ~ DIT « HUBERT LE VIF »

C'est un très vieil homme imposant vêtu d'une robe de soie noire brodée d'or, pouvant difficilement se déplacer de son fauteuil jusqu'à la fenêtre de sa chambre. Il garde cependant une allure droite et distinguée, tout comme un sens de la répartie suscitant le respect. Grâce à l'élixir de vie conçu par Heinrich le Guide, Hubert ne meurt pas de vieillesse et son âge culmine à 241 ans ! Toute sa famille est au courant de sa mystérieuse longévité, exceptés les plus éloignés et les plus jeunes. La bienveillance de sa personne est reconnue de tous malgré un passé de guerrier impitoyable et aucun ne voudrait lui porter préjudice. Après son service au sein de l'Ordre Noir, il put explorer d'autres facettes de la vie. Un an après être rentré d'Arabie, il entra au service de l'armée où il fit reconnu pour ses talents de bon stratège. Ce n'est que depuis un siècle que la vieillesse a vraiment atténué son activité. Il reste depuis parmi les siens, au manoir, et pense à tout son vécu en se vouant à l'écriture d'ouvrages comme par exemple son autobiographie ou un guide enseignant la lutte contre le Chaos. Il est affaibli mais ne mourra probablement que dans les 100 ou 200 années à venir, si l'humanité existe encore.

Note : étant donné son état sénile, les compétences impliquant des efforts physiques ne pourront être utilisées que pour faire intervenir son savoir à leur sujet.

Carrière : Aristocrate (ex-Chevalier du cercle intérieur, ex-Chevalier)

Race : humain

ARBALÈTE DE HUBERT LE VIF

Connaissances académiques : runes

Histoire : Cette magnifique arme est sans doute de facture naine. Sa légèreté et ses parties métalliques faites d'or en font une pièce de collection. Elle ne représente que 60 points d'encombrement.

Pouvoirs :

Maître rune de perforation : confère +20% en CT et +3 aux dégâts causés. Peut être activée jusqu'à 4 fois par jour

Un entretien de haute importance

Ce n'est pas avec Vladimir mais avec Hubert en personne que les joueurs devront dialoguer. C'est lui qui, pour une raison mystérieuse, a demandé à les voir. Vladimir s'assurera juste que le groupe de PJ ne représente pas une menace pour le vieil homme en leur posant sèchement quelques questions en guise de salutations. Si un **test de Sociabilité** donne un échec, l'entretien avec Hubert sera surveillé par le personnel de garde

et par Vladimir lui-même. Les PJ seront invités à monter à la tour où loge l'ancêtre.

Sa chambre est chargée en souvenirs sous formes d'étoffes ou divers objets d'art. A leur entrée, Vladimir exigera une tenue respectueuse envers son aïeul. Hubert est affalé sur son fauteuil devant un grand bureau d'ébène où il s'adonne à l'écriture. De sa vieille voix, il demandera une présentation détaillée des PJ sans leur manquer de respect. Cela fait, ils devront expliquer clairement leurs projets. De même que pour l'entretien avec le directeur de la bibliothèque de Kleinburg (voir « *Le tombeau de Berthold* »), il est possible de mentir pour se sortir du pétrin, en réussissant des **tests de Charisme opposés à la Perception** de Hubert.

Le vieil homme comprendra vite que quelque chose d'anormal se passe avec ses frères défunts. En apprenant qu'ils errent toujours sous la forme de morts-vivants, il demandera aux PJ d'anéantir ce mal persistant dans sa propriété, leur donnant le « feu vert » pour explorer le tombeau de Gavaar. Bien entendu, il leur interdira de prendre quoi que ce soit.

Attention, Si les joueurs parlent de trésor concernant les tombeaux de l'Ordre Noir, ou s'ils laissent supposer qu'ils en ont pris une part, Hubert ouvrira grand les yeux avant de les traiter de maudits pillards. Il ne les considérera jamais plus comme des gens respectables. Il en sera de même si les joueurs ratent leurs tests de Charismes liés aux mensonges. Ils passeront à côté d'informations importantes. Pour rattraper cela, laissez-leur une dernière chance : s'ils insistent sur la corruption par le Chaos de ses frères d'armes, errant entre la vie et la mort, il se rendra à l'évidence, sans pour autant leur être amical.

Si tout se passe bien ou s'ils se sont rattrapés, il leur confiera un secret de haute importance : L'objet qui causa l'hécatombe sur les siens il y a deux siècles était une arme démon. Elle eut appartenu à un culte de Nurgle, le dieu de la pestilence, celui contre qui lui et les siens se sont battus lors de leur dernière campagne en Arabie. Après leur victoire sur la secte au milieu du désert, ils durent fuir leur repaire pour éviter une mort quasi certaine, ne pouvant emporter la masse maudite avec eux (voir le dernier scénario de la campagne). Cet objet terriblement dangereux demeure encore là-bas et maintenant qu'il s'est réveillé, l'avenir même du Vieux Monde est menacé. Il attire les âmes corruptibles : le premier être qui mettra la main dessus tombera dans un piège, permettant au démon de Nurgle, le Grand Immonde, de venir sur terre avec encore plus de pouvoirs qu'au « naturel ». Il estime que c'est à cause des PJ et des autres personnages liés à cette histoire que la menace de cet objet refait surface. S'ils n'ont pas fait bonne figure auprès de

lui, il prendra un ton méprisant. Il terminera son discours par : « *C'est donc à vous qu'il revient de retrouver et de détruire cette masse d'armes. Dépêchez-vous, il y a d'autres personnes sur la course et l'enjeu est des plus grands au monde !* ». Ce n'est que maintenant que la véritable destinée des PJ est enfin révélée. Par manque de confiance, le vieil homme ne donnera pas d'autres détails sur son ordre. De plus, un voile recouvre peu à peu sa mémoire depuis le début du siècle. Il ne sait plus, entre autres, où se trouvent les autres tombeaux.

Parallèlement à cela, si les joueurs annoncent qu'ils comptent récupérer l'orbe de la comtesse Elise Krieglitz-Untern, il ne sera pas foncièrement contre s'ils fournissent une preuve de son appartenance. La lettre que leur a fournie Elise suffira à le convaincre. Ce sera Vladimir qui s'y opposera farouchement par la suite, mais pour l'instant, il se contentera d'avaler la pilule en voyant les PJ retirer son orbe du socle.

Après avoir pris congé, Vladimir et ses hommes de main rattraperont les PJ 1 km plus loin. Il leur sommera de rendre l'orbe qu'ils ont « volé » ou bien de devoir les affronter. Il n'y aura pas d'autre issue possible pour les PJ que le combat s'ils comptent garder l'orbe de cristal. Vladimir proposera un duel face à un PJ volontaire. S'il sort victorieux, il récupérera l'orbe. S'il vient à mourir, la famille ne poursuivra pas les aventuriers par la suite sachant qu'ils n'ont fait que se défendre. Ils considéreront aussi que l'âme du chef de famille était rongée et que le destin a simplement fait son travail.

Si les joueurs n'emportent pas l'orbe cette fois-ci, Vladimir ne cherchera pas à les rattraper. Tant qu'il guettera du haut de sa demeure familiale, personne ne parviendra à atteindre le tombeau sans autorisation, à moins de prendre la précaution de se dissimuler derrière les rochers (souvenez-vous que la végétation étant transparente à travers l'orbe). Si les joueurs y pensent, des **tests de Dissimulation faciles** (+20%, Camouflage rural +10%) devront être réussis chaque 10 minutes de jeu pour ne pas être repéré. Pour ces tests, considérez le score du PJ le plus performant dans la compétence. Il guidera le reste de son groupe pour ne pas être vu.

Une fois affranchis de la surveillance de la famille Von Klaut, que ce soit par la ruse ou par entente avec le doyen, Dorian affirmera qu'une fouille du tombeau de Gavaar est obligatoire. « *Ce donjon devrait ressembler à des ruines, à la surface* », affirme Dorian. Désormais, plus personne ne pourra les surprendre dans la propriété. Il faut d'après lui trouver et boire l'Elixir du Rêve pour être capable de retrouver le dernier tombeau de l'Ordre Noir.

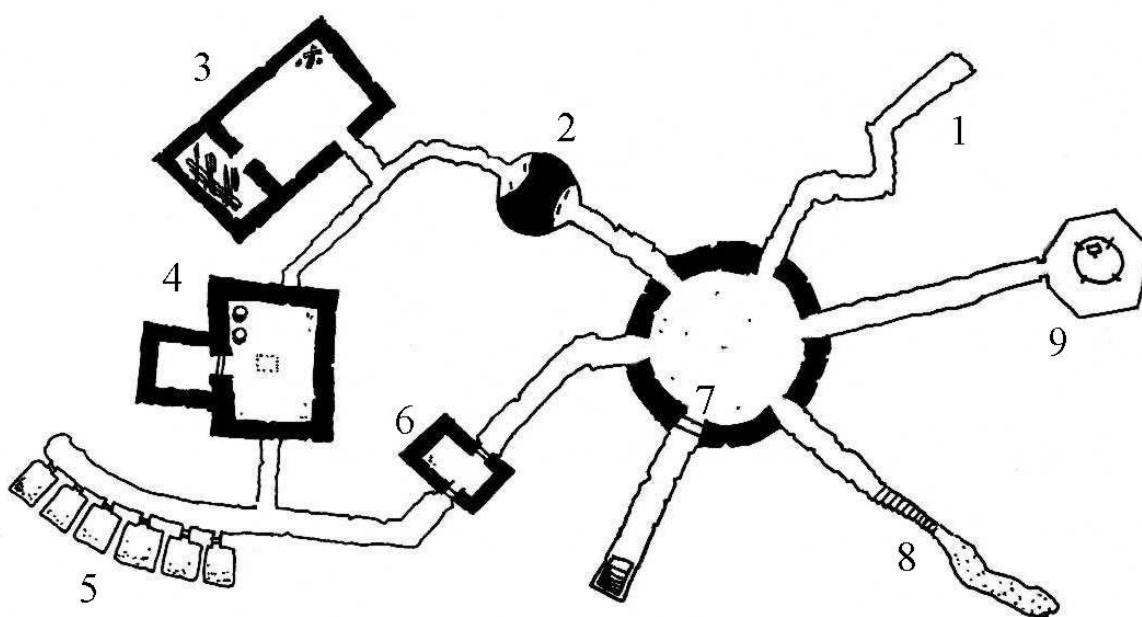
LE TOMBEAU DE GAVAR LE LION

L'entrée, un solide puits de pierre noire caché par un cercle de rochers naturels, se trouve dans le bois de 50 hectares au sud du Manoir. Elle n'est pas difficile à trouver étant donné la petite superficie du bois. Il est lui-même recouvert de feuillages. Autrefois, il menait sur une caverne secrète servant de refuge souterrain. Depuis deux siècles, c'est dans ces galeries conservées à l'abri des regards que se cache le tombeau.

Note : Sur les plans, les traits épais représentent les murs faits en blocs de pierre noire et les traits fins représentent les galeries creusées à même le sol.

Étage -1

Le puits donne sur une salle circulaire et voûtée formant un carrefour. L'air y est frais et humide en bas. Un personnage compétent en **Métier (maçon)** comprendra que la pierre noire utilisée ici est propre à la région. Six galeries partent de cette pièce et l'on ne peut voir où elles mènent sans s'y aventurer. Une lourde porte de métal bloque l'accès à l'une d'entre elles.



1. Catacombes

Fort heureusement, elles sont vides depuis les neuf dernières années (voir le *Dortoir*).

2. Fossé

Ici un pont de cordes s'est effondré : il ne reste plus que les quatre piliers sur lesquels il était fixé. Il s'agit d'une faille dans la roche mère : le fait que l'on ne voit pas le fond devrait dissuader les joueurs de sauter. Quatre mètres séparent un bord de l'autre. Les piliers sont tenaces, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes pour traverser à l'aide d'une corde.

3. Dortoir

Ces quartiers sont abandonnés et ont été plusieurs fois pillés depuis. Il y a 9 ans de cela, un groupe de 40 semi orques se réfugia ici, par hasard, chassés de la forêt par les elfes. Ils sont

une race hybride, entre humains et orques. Aucune société humaine ou gobelinoïde ne peut les tolérer. Ils furent attaqués le même jour par une trentaine de squelettes des chevaliers de l'Ordre Noir, provenant des catacombes, à l'est de cet étage. 8 d'entre eux ont survécu. A l'heure actuelle, ce groupe de semi orques vit marginalement dans ces souterrains et ils se plaisent ici. Ils parlent mal le reikspiel mais feront aisément comprendre aux aventuriers qu'ils ne tiennent pas s'apporter des ennuis. Ils les laisseront faire ce qu'ils leur plaît et ne mettront jamais les pieds dans la partie est de l'étage. Les aventuriers ne trouveront rien de valeur. Seul du matériel de survie (couverture, choppes, cordes, etc.) pourra éventuellement attirer leur attention.

~ SEMI ORQUES ~

Race : Semi-orque

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	33%	33%	38%	28%	28%	30%	25%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	4	0

Compétences : Connaissances générales (Empire, peaux vertes), Escalade, Langue (gobelinide, kislevien), Survie

Talents : Camouflage rural, Vision nocturne

Armure : Armure légère (veste de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : bâton, couteau

Dotations : besace, haillons

4. Corps de garde

La salle principale est habitée par les semi orques : elle sert de garde manger et de cuisine. La petite remise derrière ne les a pas intéressés. Pourtant, un petit tas de vieilles bûches cache deux objets essentiels : une sorte de gouvernail de navire et un coffret. Le gouvernail n'est autre que la manivelle manquante pour action le mécanisme d'un ascenseur (voir plus loin). Le coffret contient 2 améthystes brutes (5 co chacune) et une clef ouvrant la porte permettant d'aller vers l'étage inférieur, ainsi que la serrure d'un piège (voir plus loin).

5. Geôles

Ces cellules sont vides mais ont conservé l'odeur malsaine laissée par les anciens détenus.

6. Poste de surveillance

Ce poste gardait les geôles à l'abri de l'ouverture vers l'extérieur. Il ne reste qu'une table en bois brut et des toiles d'araignées.

7. Porte de fer

Elle empêche de passer quiconque n'étant pas muni de la bonne clef. L'escalier qui lui succède est raide et paraît interminable.

8. Poche de gaz

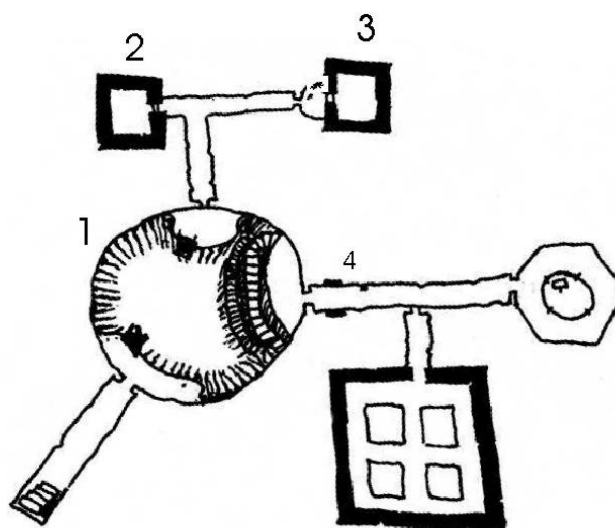
Un escalier creusé dans la roche descend et donne sur une galerie creusée de façon plus grossière. Un **test de Perception** (Connaissances académiques (sciences) +10%) réussi permettra de déceler une odeur de gaz. Autrement dit, si les joueurs ont une quelconque flamme exposée à l'air, une explosion s'en suivra causant les mêmes dommages qu'une boule de feu

(1D10+3 points de dégâts) non amortis par l'armure et impossibles à esquiver.

9. Etrange ascenseur

Cette salle hexagonale est ornée de cuivre oxydé. Au centre, une épaisse grille d'acier formant un disque est entourée d'une rambarde de cuivre. Quatre lourdes chaînes d'acier usées sont fixées à cette rampe et passent par des trous au plafond. Lorsque l'on monte dessus, la grille bouge légèrement. Pas besoin de plus de détails pour comprendre qu'il s'agit d'un ascenseur. Seulement il manque un objet permettant de l'actionner. Or, sur la rambarde se trouve un étrange mécanisme apparemment relié sous la grille. Un **test d'Intelligence** réussi fera comprendre qu'il manque une manivelle d'activation. Elle se trouve chez les semi orques. Un personnage nain reconnaîtra la manufacture de son peuple. Si les joueurs insistent pour essayer de trafiquer le mécanisme, ils seront vite découragés car il faudra un outil décuplant une grande force. Une fois la manivelle retrouvée, les PJ pourront lentement monter ou descendre en la faisant tourner et ce avec une surprenante facilité. Il est possible d'accéder aux étages -2 et -3.

Étage-2



On accède à cet étage par l'ascenseur ou par l'escalier.

1. Gouffre

Tout comme le fossé de l'étage supérieur, cette salle est un trou géant et naturel dans la roche. On distingue trois entrées

devancées chacune d'un rebord naturel. Un pont de cordage et de bois en reliant deux a été coupé (il reste encore les piliers). Un escalier sculpté serpente le dernier rebord à l'est. Il serait très dangereux de sauter par dessus le vide pour passer d'un rebord à un autre, les écarts variant de 4 à 6 mètres. Un lancer de grappin habile sur un pilier permettrait de rejoindre l'issue vers les salles 2 et 3. Par contre il faudra passer par l'ascenseur pour rejoindre l'escalier d'en face. Un personnage fou peut malgré tout sauter vers le rebord est en comptant atterrir sur l'escalier. Il devra réussir un **test d'Agilité** ou subir une chute équivalent à 3m, rebondissant sur la façade.

Une dizaine de squelettes archers est répartie sur l'escalier d'en face. A l'arrivée des PJ dans le gouffre, ils mettront deux rounds pour se dresser avant de tirer sur les profanateurs. Il est possible de se protéger derrière les angles de l'entrée (-10% aux tests de CT des squelettes) pour parvenir à les affronter en prenant moins de risques.

L'escalier creusé sur le flanc de la grotte descend sur une ouverture. On entre alors dans un couloir creusé sur 3 mètres avant d'arriver à l'étage inférieur.

2. Petite corps de garde

Ceci est une cache souterraine. La porte est bloquée par le sort **Verrou magique**. A côté d'une frêle table de bois, 10 arcs normaux et une cinquantaine de flèches encore en état de fonctionner sont entassés dans un coffre sans verrou.

3. Armurerie

Un cadavre vieux d'une dizaine d'années gît devant une épaisse porte de bois renforcée de clous. En le fouillant, on trouve une bague en or (6 co) sur un annulaire, ainsi qu'une bourse contenant 15 pa. Il tient entre ses bras un tas de feuilles de papier sur lesquelles il a écrit ses dernières pensées. L'humidité et le temps ne les ayant pas épargnées, certains passages sont effacés et il est difficile de faire le lien entre toutes les pages. Le résumé figure ci-dessous. Malgré tout, les joueurs pourront apprendre certains secrets et éventuellement rediriger leur aventure.

« Je me nomme Nicolas et je vais bientôt mourir... Je pense m'être cassé la jambe et ma lanterne n'en a plus pour longtemps avant de me plonger pour de bon dans les ténèbres... Voici mes dernières pensées... Ma famille travaille depuis des générations au service des Von Klaut. J'ai toujours entretenu de bonnes relations avec eux jusqu'au jour où le père de mon grand père, celui qui m'a appris à écrire, alors très âgé, m'apprit qu'il connaissait déjà Hubert, l'aïeul, et qu'il était déjà dans un âge avancé. Cette nouvelle me glaça le sang et je décidai d'en savoir plus sur lui... La peur m'envahit de plus en plus à l'idée de voir ces choses dépecer ma petite personne... La curiosité est un vilain défaut et j'en paye le prix. Adieu monde périlleux »

La porte est fermée à clef. Elle peut être crochétée, forcée avec un pied de biche, ou défoncée avec des armes contondantes. Derrière elle, sous un monticule de poussière, les joueurs feront une trouvaille intéressante. Sur le sol, une arquebuse est enroulée dans une peau de cuir cousue. Elle est chargée de poudre et d'une balle de plomb et fonctionne parfaitement.

4. Piège

En marchant le long du mur, les personnages remarqueront une serrure sur une petite plaque de fer incrustée dans le mur sur leur droite (côté nord s'ils viennent de l'ascenseur). S'ils n'y accordent pas d'importance, le piège la succédant se déclenchera lorsqu'ils passeront devant lui : des pointes sortiront du plafond (F : 4) et toucheront un personnage (lancer 1D100-30 pour connaître la localisation des dégâts), sauf s'il réussit un **test d'Agilité** où il ne subira que la moitié des dégâts. Il fonctionne à répétition. Hormis la compétence **Crochetage** (Connaissances des pièges +10%), le seul moyen de le désamorcer est de glisser la clef ouvrant l'étage supérieur.

5. Catacombes

Les squelettes du gouffre provenaient de ces catacombes. Si le MJ le juge nécessaire, il est probable que les joueurs aient à affronter d'autres squelettes veillant entre la vie et la mort dans ces catacombes. Ils attaqueront dès l'entrée des PJ.

Étage -3

1. Salle vide

L'escalier du gouffre aboutit ici. Il n'y a rien à remarquer si ce n'est une atmosphère pesante.

2. Salle des élixirs

C'est ici que Hubert le Vif déposa sur un autel les élixirs ramenés d'Arabie. C'est ici aussi que les Nains charpentiers ont placé un piège géant. Si un **test de Fouille difficile** (-20%, **Connaissance des pièges +10%**) est réussi, il sera décelé. Il se déclenchera si le poids pesé par la plaque de l'autel est différent de celui des élixirs. Autrement dit, dès que quelqu'un posera ou retirera quelque chose de l'autel, le mécanisme du piège se mettra en route. Les murs latéraux se rapprocheront alors de 1m par round et une épaisse dalle de pierre glissera du mur nord pour bloquer l'entrée. L'autel descendra automatiquement dans le sol pour ne pas être écrasé.

Le seul moyen de désamorcer le piège et de faire reculer les murs est de restituer le poids identique à celui des potions. Il n'est pas possible de le désamorcer autrement tant les structures impliquées sont solides et enfouies. Chaque élixir pèse en moyenne 5 points d'encombrement. Les PJ ont 6 rounds devant eux pour rétablir le poids des élixirs prélevés à l'aide de divers objets, s'ils ne veulent pas finir aplatis. A titre de repère,

10 pièces de monnaie équivalent à 1 point d'encombrement. Il est conseillé de ne pas laisser les joueurs consulter la moindre table leur donnant des valeurs d'encombrement pour qu'ils vivent vraiment le stress de la situation.

Les 11 élixirs ont pour certains des effets néfastes, d'autres bénéfiques, leurs créateurs étaient probablement des alchimistes arabes. Ils sont parfaitement conservés. Leur durée d'effet est de 1D10x10 minutes. Le fameux élixir du Rêve se trouve parmi eux. Un personnage peut tenter d'identifier une potion autre que l'élixir du Rêve en réussissant un test unique de **Connaissances académiques (magie)**. Il n'y aura pas d'autre tentative possible en cas d'échec.

Trois potions de guérison : Restaurent immédiatement 4 points de blessures au buveur s'il est légèrement blessé.

Potion de dissension : Lorsqu'un personnage la boit, il est pris d'Animosité envers le personnage le plus proche. Il deviendra colérique et n'aura pas besoin d'une bonne raison pour chercher querelle avec les autres personnages de son groupe. S'il a un prétexte, aussi mince soit-il, il devra réussir un **test de Force Mentale** pour ne pas attaquer ses voisins.

Potion de réponse : Celui qui la boit est obligé de dire la vérité pendant la durée de l'effet.

Potion de pétrification : C'est la pire de toute. La chair du buveur se transforme immédiatement en pierre. La statue (BE : 8, garder les points de Blessures) représentera F+E points d'Encombrement. Seuls des maîtres sorciers Dorés (domaine

du métal) sauraient parvenir à inverser l'effet s'ils ont appris un sort pouvant transformer la pierre en chair.

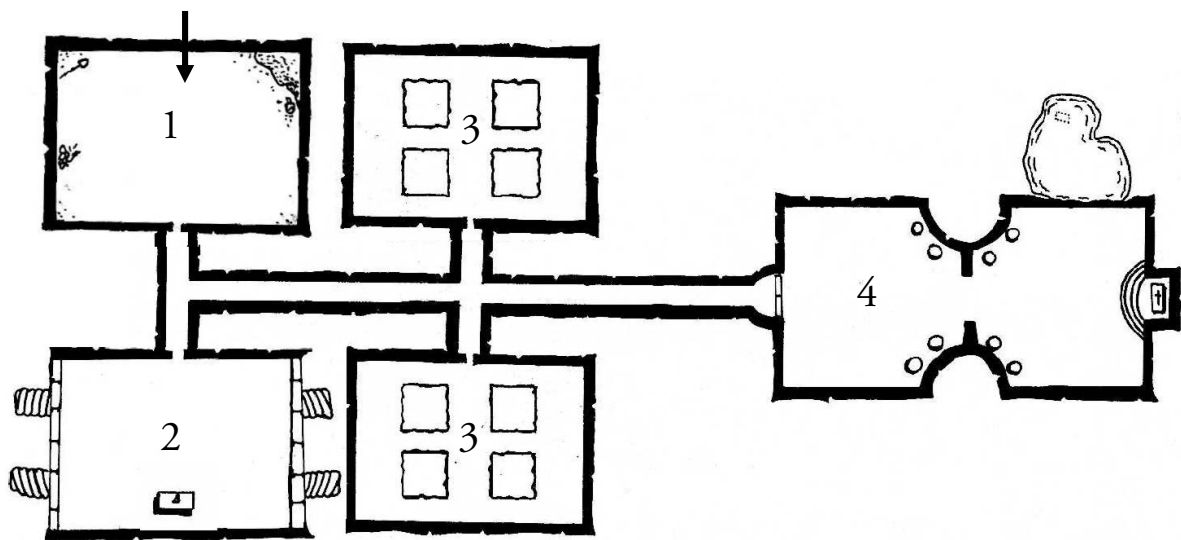
Potion de rancune : Lorsqu'un personnage la boit, il est pris de Haine envers le personnage le plus proche. Il l'attaquera immédiatement s'il rate un test de Force Mentale toutes les 10 minutes.

Potion d'invulnérabilité : Le buveur s'immunise contre toutes les formes de dégâts non magiques pendant la durée de l'effet.

Potion de Vol : Le buveur subit les effets du sort de magie mineure Marche dans les airs durant 1 round.

Potion d'Horreur : Le personnage la buvant voit son score en Force Mentale divisé par 2 durant la durée de l'effet.

L'élixir du Rêve : C'est une grande fiole entourée d'une peau tannée, contenant un liquide jaunâtre. Il garde la mémoire de la dernière personne ayant touché le liquide de ses doigts. Or ce fut Heinrich le Guide en personne, fondateur de l'Ordre, qui le fit de sa main nue en voulant par hasard l'identifier, la veille du drame. Personne d'autre n'a touché le liquide jusqu'à présent. Il contient une dizaine de doses. Si quelqu'un boit cet élixir, il entrera dans un état de sommeil et entamera un rêve qui ne prendra fin que s'il arrive par lui-même à s'en sortir. Dorian sait tout cela et il en informera les PJ. S'ils veulent parvenir à retracer la route du dernier tombeau et à ne rien risquer durant le sommeil, ils auront tout intérêt de le boire ensemble une fois sortis de ce donjon.



3. Catacombes

Ces catacombes suivent le modèle décrit en début de campagne. Elles contiennent chacune une trentaine de squelettes. Heureusement, les poutres supportant les deux

entrées sont faites de bois moisi et sont brisées à plusieurs endroits. Si un total de 10 points de dégâts leur est infligé (compter un score en BE de 2), elles s'effondreront et l'entrée sera bouchée. Un **test de Perception** réussi permettra à un PJ

de déceler cette faille. La compétence Métier (charpentier) confère un bonus de +30% à ce test. Si le MJ estime que le groupe est très puissant, il n'est pas nécessaire de leur faire ce cadeau.

4. Salle du sarcophage

Derrière les deux lourds battants de l'entrée, la première vision qu'auront les personnages sera le revêtement mural : de grandes et belles étoffes recouvrent les murs de toute part. 4 armures de mailles poussiéreuses se tiennent debout, dos au mur. Ce que les joueurs ont peut-être déjà deviné, c'est que ce sont 4 lieutenants squelettes de l'Ordre Noir qui sommeillent debout devant eux. Autrefois, ils formaient la garde rapprochée de Gavaar. Et ils s'animeront de manière à boucher le passage vers le sarcophage. Seuls un ou deux squelettes s'animeront à la fois en fonction de la puissance du groupe. Les autres pourront être frappées en appliquant les règles sur les cibles inertes. Si les joueurs ne sont pas très nombreux, ces armures seront tout simplement vides. Attention, Gavaar est un adversaire extrêmement dangereux pour les PJ, un véritable monstre ! L'affronter ne constitue pas un objectif obligatoire du scénario. Laissez-leur la possibilité de fuir si le combat tourne mal, autrement une mort certaine les attend. Une fois débarrassés de lui, tous les morts vivants du donjon s'écrouleront en 2 rounds.

Le mur nord sonne creux dans sa partie orientale. Un violent coup de pied suffit à le faire s'écrouler sans risque. Derrière, une petite caverne inondée de 70 cm d'eau cache au fond un petit coffre étanche. Il contient 88 co, 225 pa et le parchemin III.

~ LIEUTENANTS DE L'ORDRE NOIR ~

Carrière : Vétéran

Race : Squelette

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	30%	40%	40%	40%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Maîtrise (armes à deux mains)

Talents : Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Dénué de conscience* : les squelettes sont des cadavres animés dépourvus de conscience et d'esprit. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent* : les squelettes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète rouillée)

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : arme à deux mains



~ GAVAAR LE LION ~

Carrière : Chef

Race : Revenant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
70%	55%	65%	65%	65%	25%	55%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	23	6	6	4	0	0	0

Compétences : Equitation, Esquive, Evaluation, Langue (reikspiel), Perception

Talents : Coups puissants, Menaçant, Maîtrise (armes lourdes), Parade éclair, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne

Armure : armure lourde (armure de plaques complète rouillée)

Points d'armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : épée à deux mains magique*

*Ce revenant étant en possession d'une épée magique, elle ne sera pas considérée comme une lame spectrale.

TRANCHEUSE

Connaissances académiques : magie

Type : Epée à deux mains (220 enc)

Bonus aux dégâts : BF+3

Attributs : Lente, Percutante

A VOTRE SANTE !

Une fois sortis du donjon, Dorian laissera le groupe faire ce dont il a besoin avant de demander de boire cet élixir avec lui. Une durée de un an maximum peut s'écouler ainsi. En effet, les événements révélés par l'élixir ne se déclencheront pas une fois ce dernier avalé : ils ont commencé dès leur confrontation avec l'Ordre Noir.

Cet acte équivaut concrètement à rentrer dans un sommeil profond pendant toute la durée d'un rêve qui sera commun à tous les joueurs. Ce rêve est un mélange entre la mémoire et la malice de Heinrich le Guide. Les PJ pourront se voir et interagir dans ce rêve de la même façon que dans le monde réel. Si l'un d'eux par malheur doit mourir, il se réveillera traumatisé à côté de ses compagnons endormis. Le groupe sera confronté à différentes épreuves avant de pouvoir en réchapper et tirer une information essentielle pour l'aventure : savoir où se trouve la Prison des Sables, le dernier tombeau de l'Ordre Noir.

Vol au dessus du désert

Au début du rêve, les joueurs se verront voler ensemble à 1km au-dessus du sol à une vitesse faramineuse, si bien qu'au bout de 5 minutes à peine, ils atteindront le désert d'Arabie. 1 minute plus tard, ils piqueront au milieu de ce qui semble être une couronne de 6 tours de pierre espacées de 15km chacune. Cette distance peut s'évaluer avec la compétence **Evaluation**. Un bâtiment surmonté d'un grand monolithe se dévoile alors au centre de ce cercle. Une fois là bas, Dorian ainsi que les personnages compétents en **Métier (cartographe)**, en **Orientation**, ou possédant le talent **Sens de l'orientation**, se souviendront de la direction et sauront trouver plus tard la route à prendre sans erreur.

Soudain, une lumière les éblouit et ils se réveillent brusquement dans une salle de pierre éclairée par deux torches.

L'énigme du palindrome

La salle est très calme, la lumière des torches est infinie. Il y a une dalle de pierre en guise de porte de sortie. Dessus sont gravés trois phrases peu cohérentes. Le premier mot de la dernière phrase manque. C'est celui qu'ils devront prononcer pour faire ouvrir cette porte. Il n'y a bien sur aucun autre moyen de passer puisque nous sommes dans un rêve.

Les trois phrases disent :

TA BETE TE BAT

L'AME SURE RUSE MAL

RESTE ICI ET SE REPOSE

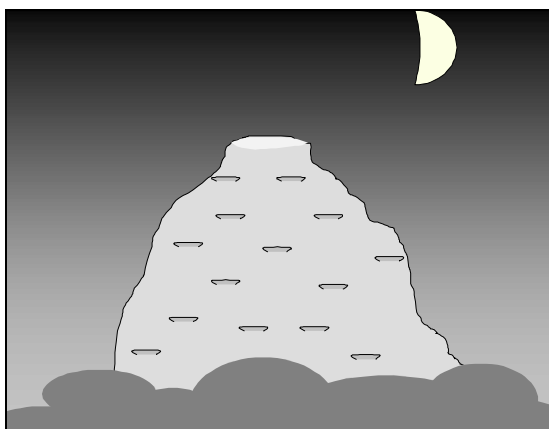
Chacune ont un point en commun : ce sont des palindromes. C'est-à-dire qu'on peut les lire dans les deux sens. Le mot manquant est par conséquent « ESOPE ». Aucune compétence ni test ne peut avantager un PJ ici. Seuls les PJ possédant la compétence **Lire/écrire** pourront tenter de résoudre l'énigme. Si les joueurs trouvent le mot manquant, la porte s'ouvrira dévoilant derrière elle le néant total. C'est une façon comme une autre de tester l'intelligence des futurs prétendants à la quête de la masse de Nurgle.

Le champ de bataille

Il est conseillé au MJ de lire le chapitre portant sur la prison des sables dans le chapitre suivant de la campagne. Un nouveau flash brouille la vision des personnages lorsqu'ils enjambent le seuil de la porte. Ils se retrouvent immergés dans une grande bataille livrée au milieu d'un désert de sable, opposant des centaines de chevaliers de l'Ordre Noir à des hordes de guerriers, de mutants, de démons, de sorciers et autres créatures au service de Nurgle. Personne ne semble prêter attention aux PJ et ils ne peuvent pas non plus interagir avec cet environnement. Ils ne risquent donc rien pour leur vie. Le combat se situe juste devant la Prison des sables, sous une chaleur accablante. Les pertes sont impressionnantes dans les deux camps. Aucun ne semble craindre la mort, animés par une dévotion aveugle envers leur divinité. Un effroyable démon, une masse de chair, surgit au loin dans la mêlée : le Grand Immonde. Il dévaste et contamine une centaine d'hommes avant que le trio des dirigeants de l'Ordre Noir – Heinrich, Konrad et Claus – ne se précipite vers lui à cheval. L'union des meilleurs chevaliers accompagnés de quelques puissants sorciers arrive à bout du démon mortel non sans souffrances et maladies. On voit Heinrich brandir au loin la masse de Nurgle et les derniers sectateurs tomber ou fuir. C'est pour l'Ordre Noir une victoire de plus qui flotte sur une rivière de sang.

Le Pic

Après être transportés dans un brouillard et des ténèbres tourbillonnants, les PJ se « réveillent » presque au sommet d'une montagne, au milieu de la nuit. Une lune à demi pleine éclaire dans la pénombre une face du rocher sur lequel ils sont en train d'escalader. Il semblerait qu'ils soient sur le flanc d'une montagne mais tout est très sombre. La paroi est raide mais quelques reliefs permettent de s'accrocher. Au sommet, la lumière de la lune éclaire un dragon noir statique, posé sur une surface pouvant à peine contenir le groupe de PJ. En bas, les brumes formant une couronne autour du pic cachent de sombres abîmes et laissent imaginer la chute interminable qu'ils réservent. Pire, les protubérances rocheuses cèderont peu après le passage d'un personnage ; mais il prendra conscience de leur fragilité à peine le pied posé dessus. L'épreuve consiste à tester le courage et la détermination des PJ. La seule action possible est l'escalade jusqu'à un rebord voisin. Ils devront donc s'efforcer de grimper jusqu'au dragon pour ne pas tomber. Il symbolise le danger à affronter pour gagner la survie et la stabilité. Dans ce rêve, les tests physiques seront tous basés sur le score en **Force Mentale** car on n'agit que de par la force de l'esprit. A leur apparition, un des PJ sera avancé en ayant une avance sur les autres, un autre par contre sera en mauvaise posture. Le MJ devra placer les joueurs comme bon lui semble sur la façade éclairée.



L'escalade

Le principe est simple : il faut progresser en passant d'un rebord à un autre, sachant qu'ils viennent tous à disparaître une fois monté dessus (2 rounds plus tard). Chaque passage nécessite une réussite à un **test de Force Mentale**. Un échec contraint le PJ à rater le passage et à rester sur place, crispé sur la roche. Il devra retenter le test le round suivant vers un rebord accessible. Un personnage compétent en **Escalade** aura un bonus de +20% à tous ses tests durant cette épreuve. Un échec de 30% ou plus fait subir le **vertige**, c'est-à-dire se plaquer de peur du vide contre la paroi, attendant l'aide d'un autre personnage. Un personnage peut décider de porter de l'aide à un compagnon en le tirant vers lui : un nouveau **test de Force Mentale**, basé sur l'addition des **Force Mentale** des deux PJ devra alors être réussi. Chaque fois qu'un relief supportant un PJ s'écroule, il doit réussir un autre **test de Force Mentale** ou tomber. S'il réussit, il ne pourra rien faire tant qu'un coéquipier ne lui porte pas secours, de la même façon que s'il était atteint du vertige. Si certains parviennent à la cime, le dragon leur adressera la parole, en attendant le dernier. Si le MJ juge que l'épreuve est vouée à l'échec, le rocher peut être plus praticable, rendant les tests assez faciles (+10%).

Tomber dans les abîmes traumatise un personnage en lui conférant 1 point de folie. Il se réveillera d'un terrible cauchemar et verra ses compagnons endormis. Pourvu qu'il n'ait pas la mauvaise idée de les réveiller.

Au sommet

Le dragon s'adressera aux PJ avec lenteur en leur confiant qu'il n'a plus de nom mais qu'il est invincible. Derrière cette créature rancunière se cache une puissante force désireuse de donner justice. Il leur demandera de jurer devant lui qu'ils s'engageront, s'ils continuent dans cette voie, à terminer la quête de l'Ordre Noir. Il voyage dans les rêves et pourra surgir dans le leur à l'avenir. Ils auront tout à fait le droit de refuser et d'arrêter leur campagne ici mais ce serait dommage. Il ajoute aussi que son feu est mortel aussi bien dans le rêve que dans la réalité. En effet, si l'un d'eux périt dans ses flammes, il ne se réveillera jamais. C'est pourquoi, en cas d'acceptation, il ne faudra pas trahir sa confiance.

Heinrich le Guide

Tout devient lumière éclatante autour des aventuriers. Lorsqu'ils recouvrent la vue, ils se retrouvent assis sur le sol d'un salon médiéval aux épais murs de pierre. Une large cheminée diffuse une chaleur et des lueurs agréables. Des fourrures recouvrent le sol. Face à eux, un homme intrigant, ténébreux, mais serein, est assis sur un trône de velours. Sa tenue vestimentaire soyeuse est un mélange des styles impériaux et orientaux, recouverte d'un fin plastron cuivré. Un

chien d'affût est couché à côté de lui. C'est Heinrich le Guide en personne, du moins le souvenir errant de son être. Les PJ ne pourront absolument rien faire durant ce moment, si ce n'est regarder autour d'eux et écouter. Tout est sous l'entière domination de son esprit. Il les dévisagera calmement avant de leur confier ces mots.

« Je vous attendais depuis trop longtemps mais vous avez fini par venir. Si vous voulez donner un espoir de survie à ce monde dans lequel j'ai aussi vécu, il faudra être plus rapide que certaines entités divines. La fin du Monde, clôturant la Tempête du Chaos, est peut-être annoncée, et vous ne pouvez plus faire route arrière. L'appel de l'arme de Nurgle a abouti et vous voilà sur sa route sans le savoir. L'année prochaine, la marche de Naggash, le roi des

Morts, sera lancée suite à votre voyage en Empire. Cela a éveillé ses soupçons et il craint d'être devancé. Vous devez courir devant lui jusqu'à elle pour la détruire. Serez-vous assez malins pour comprendre que Nurgle pense bien vous voir arriver avant lui. Menez les troupes alliées de vos contrées vers la victoire, car l'échec n'est plus possible. Filez maintenant, vous avez prouvé votre aptitude à réussir cette épreuve. Que Solkan nous rende justice ! »

Après ses paroles lourdes en responsabilités, les PJ se réveilleront à l'endroit même où ils dormaient. Aucune fatigue ne se fait sentir. Leurs yeux se tournent désormais vers le sud, en direction de l'Arabie. Un grand voyage se prépare car ils sont maintenant contraints à tenir leur parole ou mourir dans un de leur prochain sommeil.

RAMENER L'ORBE A LA COMTESSE ELISE

Ce passage devra être traité si les joueurs veulent ramener l'orbe de cristal à Talabheim. En apprenant la nouvelle, la comtesse sera des plus ravies au monde. Le précieux bien qui a si longtemps été éloigné de sa famille lui revient enfin entre ses mains. Une récompense de 50 couronnes d'or par personnage sera offerte.

Tout comme au retour de la Grande Forêt, les PJ auront la possibilité d'entamer directement une des carrières suivantes au service de la comtesse et de la cité, au coût de 100 xp sans besoin de terminer la carrière actuelle :

Champion de justice
Chevalier
Eclaireur
Espion
Héraut
Intendant
Noble
Politicien
Sergent de la milice

Si les joueurs ont bu l'élixir du rêve et demandent à la comtesse de les parrainer dans leur quête, elle leur offrira cette grande opportunité. Il s'agit même d'un aubaine, car elle y voit le moyen de gagner de la notoriété en accomplissant « à elle seule » une quête de grande importance. Le même bataillon accompagnera les aventuriers à nouveau, mais beaucoup plus loin cette fois-ci. Le capitaine Von Hildebrand sera toujours à sa tête.



EXPERIENCE

10 xp pour un entretien avec Hubert réussi
30 xp au joueur ayant vaincu Vladimir
10 xp pour avoir trouvé l'entrée du tombeau
10 xp au joueur ayant désamorcé ou permis d'éviter un piège
10 à 50 xp pour avoir participé à la destruction des morts vivants
10 à 60 xp pour avoir participé à la destruction de Gavaar le Lion
40 xp pour avoir récupéré l'élixir du Rêve

10 xp pour l'avoir bu, +20 xp pour avoir « survécu » à l'épreuve du rêve
20 xp supplémentaires pour avoir récupéré tous les élixirs
50 xp pour avoir ramené l'Orbe à la Comtesse
5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile
10 à 50 xp à chaque joueur selon la qualité de l'interprétation de son personnage

LA VERITE AU FOND DU GOUFFRE



LA FIN DE L'ORDRE NOIR

Lors de sa dernière campagne contre le Chaos, l'Ordre Noir se sédentarisa en terre d'Arabie pour combattre une secte de Nurgle solidement encrée dans la région. Les dirigeants de l'ordre savaient que ce culte tirait son pouvoir et son autorité d'une relique magique et dangereuse, une masse d'arme propre au dieu chaotique. Ils menèrent alors une guerre échelonnée sur plusieurs mois passés à localiser puis à détruire les avant-postes du culte dans l'est de l'Arabie, afin de remonter la piste jusqu'à leur place forte. Celle-ci était cachée au milieu du désert, à l'intérieur d'un hexagone formé de 6 tours distantes

de 15km chacune. Alors que l'ampleur de l'Ordre était à son apogée, il porta un coup fatal à la secte par un assaut général sur ce donjon. Les chevaliers finirent par retirer la masse au culte, non sans fracas. Par la suite ils ne firent qu'une bouchée des serviteurs du dieu chaotique, privés de leur pouvoir. Cette bataille fut couronnée de victoire mais elle fut de loin la plus meurtrière, même si les deux tiers d'entre eux survécurent. Le dernier des tombeaux de l'ordre est le plus grand de tous car il contient les corps de tous les chevaliers qui ont péri dans les contrées d'Arabie.

Après la capture de la relique, un phénomène étrange apparut : personne ne proposa de la détruire. Pourtant, la lave en fusion qui coulait au fond des crevasses du donjon aurait bien fait l'affaire. Mais l'influence maléfique de la Rongeuse pouvait corrompre les esprits les plus forts. Plutôt que de la détruire, les chevaliers choisirent de la cacher ici, dans les plus profonds abysses de ce donjon, oubliée du reste du monde. Ils se reposèrent ensuite quelques jours avant d'espérer prendre la route du retour.

Les chevaliers replacèrent la masse d'arme à son emplacement d'origine : un coffre isolant son pouvoir posé sur un autel dans une immense salle naturelle, perdue au fin fond du donjon. Paradoxalement, il s'agissait de. Elle est parvenue à y revenir par la manipulation d'esprits corruptibles. Pour y accéder, il fallait d'abord ouvrir une porte de métal indestructible, protégée par une magie dont l'origine et même le nom ont échappé depuis aux érudits de la région. Des galeries étrangement creusées dans le sol s'entremêlent pour ensuite aboutir à cette grande salle. L'esprit d'un serviteur de Nurgle, un Grand Immonde, est contenu dans cette relique. Quiconque portera cette arme obéira à l'accablante volonté de Nurgle pour finalement accueillir en son corps le démon en se donnant la mort. Malgré tout, si l'Ordre Noir ne s'est pas convaincu de devoir la détruire, il est néanmoins parvenu à empêcher le Grand Immonde de revenir sur Terre.

Durant la courte période de convalescence, la relique choisit un cobaye parmi les chevaliers survivants. Il s'agit d'Oscar Von Dokiël, un des sorciers de lumière de l'ordre (ex-sorcier de bataille dans les lignes de Nuln). Elle hanta ses rêves puis elle déborda peu à peu sur sa propre conscience, intervenant majoritairement lorsqu'il était seul. Peut-être était-il davantage sujet à la corruption que ses confrères et l'a-t-elle choisi pour cela. Oscar sentait que cette volonté l'envahissait, mais il ne pouvait en parler, l'autorité du démon étant bien supérieure à la sienne. L'idée du suicide l'effrayait et cette phobie l'écartait provisoirement de la mort. Il put cependant traduire cette souffrance par écrit, dans un journal personnel. Il sentait qu'une catastrophe était prévue à terme.

Les projets du démon consistaient à pousser l'esprit d'Oscar à détruire l'ordre avant de pouvoir s'attaquer à la région avoisinante. Le démon l'appela sans cesse jusqu'à ce qu'une nuit, il décida d'entrer dans les sous-sols interdits, au-delà de la porte scellée. Il était un des seuls à connaître les paroles secrètes permettant de l'ouvrir. Lorsqu'il vint à la rencontre de la Rongeuse, la volonté du démon, plus forte que jamais, le poussa à la saisir fermement. Il pouvait désormais accueillir le démon dans son corps, le moment propice viendrait lorsque une personne déciderait de le tuer. Pendant les jours qui suivirent, il mit au point une trahison envers son camp, qu'il nourrit chaque soir, seul dans sa chambre. Cacher le flux chaotique de la Rongeuse aux yeux des autres sorciers de bataille n'a pas été un travail facile.

Tout le régiment buvait l'eau provenant d'un seul oasis situé à quelques kilomètres de là. Oscar s'absenta un soir pour s'y rendre. Il n'essayait même plus de lutter contre ce qui lui était dicté. Il plongea la tête de l'arme dans l'eau claire, qui se mit à bouillir un court instant : un poison mortel était inoculé.

Les 100 ans du doyen des chefs de l'Ordre approchaient et un soir de célébration se préparait avant le départ. Une occasion pareille ne pouvait se rater pour réjouir les coeurs. Même si l'on vit peu d'eau remplir les choppes de ces soldats, une grande majorité d'entre eux, dont les dirigeants, en consommèrent au moins une fois. Assis non loin d'eux, Oscar se sentait mal à l'aise à l'idée du drame qui guettait ses confrères mais ne pouvait absolument pas livrer mot de ce sujet. Une heure s'écoula environ avant que quasiment toute l'assemblée fut prise de spasmes et de convulsions violentes. Les victimes crachèrent leur sang et se tordaient sous des cris atroces, laissant place à un spectacle morbide.

Nurgle avait prévu qu'une ou plusieurs personnes n'ayant pas à subir ce châtiment vu leur consommation exclusive de vin, viendraient à tuer Oscar, libérant le démon par mégarde. Un homme en l'occurrence, le capitaine Hubert Von Klaut, connu de l'Ordre pour ne pas se séparer de sa précieuse arbalète, fit de sa soirée un bain de vin. Il fut suffisamment conscient lors du drame pour se rendre compte qu'il venait d'être épargné par le maléfice. Le regard du sorcier recroquevillé dans un coin l'interpella :

« Oscar ... Qu'as-tu fait ! »

« Tue-moi, tue moi ! Répondit le sorcier avec férocité, laissant s'échapper quelques gerbes de bave. »

Hubert comprit que son visage avait changé, qu'il n'était plus le même. Il empoigna son arbalète et lui logea un carreau en plein abdomen. Le sorcier s'effondra ; la tristesse se lisait sur ses lèvres. Sa mort approchait à grand pas, lui laissant quelques minutes de répit. Hubert vit d'un tour de tête qu'il n'était pas le seul survivant et se recueilli auprès d'Oscar qui cherchait à donner quelques murmures en tendant le bras. Hubert, qui était à ses côtés depuis bien longtemps, fut terriblement peiné à son tour.

« Hubert...Vite ! Le sang qu'il devait cracher régulièrement gênait son expression. Et un formidable élan de fraternité surpassa un instant la volonté du dieu :

« Prends la masse d'arme, ne réfléchis pas, jettes-la dans les flammes des crevasses...Agis maintenant. Les mots...Les mots sacrés... Tu dois les retenir! »

Le sorcier, au visage pâle comme la mort usa ses dernières forces pour apprendre au jeune Hubert à prononcer les mots servant à ouvrir la porte. Ce fut le dernier effort que put fournir Oscar Von Dokiël, le sorcier de lumière.

Sur ces mots, Hubert ne laissa pas de place au doute et à la confusion. Sa vision était trouble et il sentait sa tête tourner sous l'effet de l'ivresse. Il s'empara sans attendre de la Rongeuse, juste avant l'arrivée du démon, et se dirigea vers les profondeurs du donjon. On ne sut jamais comment il parvint à lui résister. Personne ne sait non plus qu'il n'a pas réussi à la détruire. L'emprise qu'elle eut sur lui était si forte qu'il ne put se résoudre à la jeter dans les crevasses. Il se contenta replacer ce fruit du mal dans son coffre, sur son autel.

Parmi les victimes, le templier fondateur, Heinrich était incontestablement le pilier de l'ordre et sa réputation d'immortel lui fit défaut. Privé de son guide, l'ordre ne pouvait désormais plus rien entreprendre. L'heure de la retraite avait sonné. Hubert le capitaine fut choisi par les siens comme chef provisoire et prit la tête du restant des hommes de l'Ordre Noir, à savoir une quinzaine d'âmes. Il décida d'enterrer définitivement l'ordre pour que rien ni personne ne puisse remonter au mal contenu en ces lieux. Or, avec la plus grande discrétion, Otto Llorga, l'auteur du Livre Sacré, fit tout pour qu'une dernière piste puisse permettre à quelqu'un d'achever la quête des chevaliers disparus.

Le convoi des survivants s'empara d'une partie du trésor et fit route vers l'Empire. Plus tard, la population voisine et les voyageurs, ignorant ces faits et évitant ce lieu malsain le baptisa « Prison des sables ». Mais les Terres Arides sont une vile région : leurs caravanes furent attaquées par une horde de peaux vertes dans les plaines stériles. Les richesses et le Livre Sacré filèrent des doigts du capitaine. Il parvint à s'enfuir avec les dix compagnons ayant survécu et quelques bourses remplies de pierres précieuses. Ce n'est que bien plus tard que le livre sera acheté par le maître de la guilde des marchands d'Altdorf. Il n'y a ici que peu de place au hasard.

Enfin l'Ordre Noir fût dissout et les derniers membres encore actifs s'engagèrent dans les troupes mercenaires des Principautés Frontalières pour les uns, de l'Empire pour les autres. Hubert quand à lui retourna auprès des siens au pays de Kislev après une fin de carrière dans l'armée de l'Empire. Pas un mot sur sa morbide histoire ne fût dévoilé. Les quelques 150 victimes du drame reposent désormais avec leurs confrères dans des catacombes creusées dans les profondeurs du donjon. Une pièce dédiée à la mémoire d'Oscar fut construite. Sur ses murs, on peut voir les fresques racontant le drame et la chute de l'Ordre Noir. Les détails relatifs à la salle funéraire d'Oscar sont décrits dans le scénario. Une salle de sépulture fut bâtie pour Heinrich et toute la malédiction de l'ordre en découle. L'anneau qu'il détient est le garant d'une existence éternelle aussi bien dans la vie que dans la mort. Depuis, son pouvoir empêche Heinrich et ses chevaliers de reposer en paix. Pour éradiquer ce mal il faudra l'attaquer à la racine en retirant cet anneau du doigt du Guide.

Une question persiste pour les plus curieux : Qui est cet Otto Llorga ? Ce que les joueurs pourront déduire, c'est qu'il faisait partie de l'Ordre Noir et qu'il maîtrisait apparemment le langage classique, langue dans laquelle était écrit son livre. Peut-être était-ce un scribe ou un des sorciers ? Il n'y a plus aucun indice pour le savoir. Le fait est que le livre fut rédigé avant la catastrophe. C'est pourquoi le destin final de l'ordre est inconnu de tous. C'est une « chanson de geste » qui relate les péripéties de l'Ordre Noir au XXIV^e siècle. On y trouve quelques quatrains incohérents qui, en donnant la piste des tombeaux, permettra peut-être à quelqu'un de remonter ce parcours et d'éviter une guerre apocalyptique. Devinez de qui peut il s'agir...

INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour des personnages fortunés ou prestigieux, qui plus est expérimentés dans le combat ainsi que la diplomatie ou le commandement de troupes. Il clôturera la campagne de l'Ordre Noir, mais peut être joué de façon indépendante.

Dans cette aventure, les joueurs auront pour destination le désert d'Arabie. Ils suivront les dernières traces de l'Ordre Noir jusqu'à découvrir la raison de leur disparition. Ce mystère dévoilera aussi en quoi consiste véritablement la « menace » de Nurgle. Aussi ce dernier épisode, sous la forme d'un grand voyage, est plus linéaire que les autres. Par conséquent, le scénario est fait de telle sorte que les joueurs ne voient pas se succéder banalement les étapes. Des intrigues viendront s'ajouter en parallèle à l'axe principal de l'histoire.

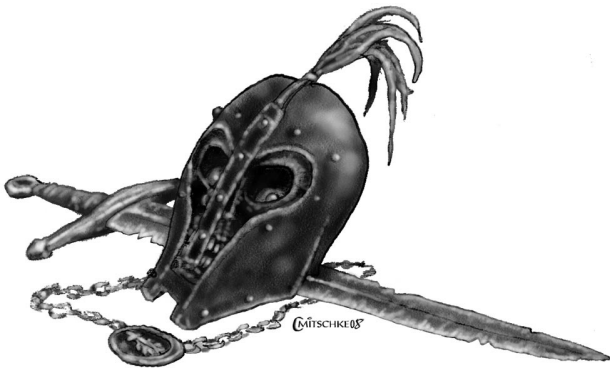
Cette aventure doit rester dans le cadre du jeu de rôle même si elle prend des airs de jeu de bataille. Le maître de jeu devra concentrer son attention sur les joueurs et non pas sur le convoi entier. Ils doivent se sentir libres d'agir et de décider sans demeurer dans l'ombre du convoi.

Les PJ ne devront couvrir que les frais qui les concernent, excepté la nourriture. Le personnel les accompagnant sera subventionné par la comtesse ou l'investisseur en question. Les détails techniques tels que la nourriture ou les distances parcourues par jour de voyage à pied n'ont pas beaucoup d'importance car le MJ devra résumer brièvement les trajets séparant les étapes importantes. Ils ne seront pris en compte que si le scénario prenait un tournant inattendu.

Campagne de l'Ordre Noir

Les joueurs ont pour mission d'achever la quête de l'Ordre Noir, à savoir trouver et détruire la Masse de Nurgle. La seule information qu'ils possèdent est la localisation du dernier tombeau en Arabie. A ce stade de l'aventure, trois arguments peuvent motiver les joueurs pour se lancer dans cette quête :

- La promesse faite par les PJ au dragon noir lors de l'étrange rêve doit être tenue s'ils comptent rester en vie. A moins qu'ils ne soient pas superstitieux, les joueurs devraient craindre de le voir surgir tôt ou tard durant leur sommeil.
- Les puissances du Chaos sont à la recherche de la Rongeuse. La détruire avant qu'ils ne la trouvent constituerait un acte des plus héroïque qui soit. C'est la mission qui a été confiée aux PJ par l'érudit Töpfindler puis par la comtesse Elise Krieglitz-Untern de Talabheim. Et elle a tout intérêt à ce qu'ils réussissent pour monter dans l'estime des citoyens de l'Empire.
- Des trésors magnifiques sont probablement gardés dans ce vieux donjon. Qui n'a jamais rêvé de se servir en toute légitimité ?



Scénario indépendant

Il est possible de jouer ce scénario dans un autre contexte et l'introduire sera très facile. Dorian alors méconnu des PJ les abordera les pour les convaincre de monter une expédition en Arabie, contre une secte de Nurgle très virulente. Comme il n'a pas les moyens de leur faire seul, il leur fait cette proposition en toute modestie. Vous pouvez suivre le déroulement normal du scénario sauf qu'ici les joueurs devront trouver seuls un investisseur pour financer la campagne. Il ne paraît pas envisageable d'y aller à une poignée d'hommes contre une armée de morts vivants. De même, si les joueurs ont décidé de

ne pas rendre l'orbe à la comtesse Elise, il faudra trouver un autre financeur.

Pour avoir un ordre d'idée et guider les joueurs dans leur démarche, le MJ devra s'inspirer du convoi offert par la comtesse (voir « L'orbe des Krieglitz-Untern »). Le nombre conseillé d'hommes d'armes est environ le même que le nombre de chevalier Panthères. A vrai dire, ce nombre importe peu car il ne rentrera pas en compte par la suite. Tout cela sera géré très simplement. Il suffit juste que le convoi ne soit ni trop ridicule, ni trop imposant. La difficulté sera de convaincre un investisseur capable de fournir une telle armée.

Entretien avec des personnalités importantes

Les joueurs devront convaincre le souverain d'un des comtés de l'Empire d'envoyer une garnison pour exploiter les richesses laissées par l'Ordre Noir et détruire une menace chaotique. Ne rendez pas cette tâche trop facile : elle représente quand même un sérieux coup de poker pour celui qui pendra la décision d'envoyer ses hommes combattre si loin. Dorian se chargera d'obtenir les entretiens auprès des souverains.

L'aventure peut prendre un aspect cocasse si les joueurs enchaînent requêtes et échecs auprès des hauts placés à travers l'Empire. Un détail reste important : les trouvailles faites sur place seront la propriété de l'investisseur en question, y compris les objets magiques. Cela donnera moins d'intérêt au voyage mais rien n'empêchera les joueurs fourbes de dissimuler le bon objet au bon moment.

Les clairons sonnent

Le départ du convoi ne passera pas inaperçu dans la ville. Un rassemblement aura lieu et un discours public se fera avant le départ. Seul un œil très attentif réussissant un test de **Perception très difficile (-30%)** pourra apercevoir un homme à capuche épier d'un coin de rue et se retirer en croisant son regard. Qui voudrait donc nuire à cette noble quête ? Un membre de la secte de Nurgle bien sûr.



LE VOYAGE DE CENT JOURS



L'itinéraire tracé sur la carte est celui que préconisera le capitaine du convoi, une fois que les PJ ou Dorian auront précisé la localisation du tombeau. Il est tracé de sorte à éviter un maximum de dangers inutiles, à savoir le centre des Terres Arides et les Terres des Morts. Il fait environ 1500 km de long et durera environ cent jours. Si le capitaine refuse de prendre la voie maritime, c'est parce que beaucoup de pirates sévissent actuellement dans le Golfe Noir et le Grand Océan séparant

l'Arabie du Vieux Monde. Il faudra marcher 500 km depuis Reikland pour rejoindre les Principautés Frontalières, 800 km à travers les Terres Arides pour rejoindre l'Arabie, puis s'enfoncer de 100 à 200 km dans le désert. Il leur présentera dès le début lors d'une réunion de préparation au voyage. Les joueurs pourront très bien être en désaccord avec ce parcours et vouloir emprunter une autre voie. Tout le convoi s'opposera alors aux PJ et feront plutôt confiance à leur capitaine. Malgré tout si le

MJ accepte de changer l'itinéraire, il devra alors modifier les aventures en conséquence.

La vitesse de déplacement en terres planes oscillera entre 20 et 30 km par jour de voyage, soit un peu moins de 200km par semaine. Le trajet à travers le Stirland et les montagnes du sud de l'Empire ne devra qu'être résumé aux joueurs en une ou deux phrases. Après avoir passé les montagnes il faudra un mois et demi pour rejoindre la Prison des Sables. Il est conseillé de gérer le voyage par tranches d'une semaine en parallèle aux tensions au sein du groupe (voir le paragraphe suivant). S'il n'y a pas de problèmes, passez sans détailler. Il ne faut pas s'attarder sur le quotidien. Un conseil se fera entre les joueurs et les PNJ principaux chaque semaine, afin de discuter d'éventuels problèmes ou désaccords. Ces arrêts doivent être rapidement traités voire ignorés pour ne pas s'enliser dans un baratin sans fin.

Vous trouverez dans ce chapitre les descriptions des différentes contrées que les joueurs devront traverser, ainsi que quelques idées de mésaventures. Encore une fois le MJ est libre de tout modifier. Ne rendez pas ces épreuves trop entreprenantes ou périlleuses. Elles forceront simplement les joueurs à ne pas se focaliser uniquement sur les objectifs de campagne.

Tensions au sein du groupe

Durant le voyage des disputes peuvent éclater suite à de longues périodes de marches harassantes, au rationnement de nourriture prolongé, ou encore aux dangers affrontés inutilement à cause des PJ. Chaque fin de semaine, le MJ effectuera en secret un **test de Charisme très facile (+30%)** en considérant le PJ le plus performant, ajusté en fonction des pertes humaines ou bien des actions exemplaires de la part des joueurs. S'il est raté, un problème concernant quelques soldats du convoi interviendra dans la semaine. Le MJ peut décider de le faire surgir dans un moment creux ou au contraire face au danger. Les PJ joueront le rôle de médiateurs et devront améliorer la situation. Des **tests de Charisme** (si le ton est amical) ou de **Commandement** voire d'**Intimidation** (si le ton est autoritaire) s'avèreront nécessaires. S'ils n'y accordent pas assez d'importance, les conséquences peuvent s'avérer graves par la suite. Les tableaux suivants expliquent simplement la démarche à suivre en cas de problème :

Au départ, le stade est fixé à 0

A chaque nouveau problème, le stade est augmenté de 1

Stade	Tensions de groupe
0	Le calme et la confiance règnent
1	Disputes ou bagarres
2	Manque de motivation pour les futures épreuves (malus de 10% aux tests de FM)
3	Un groupe de D10 mercenaires accablé se mutine et décide de quitter le convoi

Si le problème est...

Résolu
Partiellement résolu
Mal traité

Le stade du prochain problème sera

Diminué de 1
Le même
Augmenté de 1

Voici quelques exemples de tensions de groupe qui pourront nourrir votre imagination :

- (Stade 1) Durant la nuit, le vent s'est levé et a emporté quelques affaires mal attachées. Parmi elles, il y avait de la nourriture de choix. Le personnage responsable de ce manque d'attention nie tout en bloc et la tension monte entre plusieurs soldats.
- (Stade 1) Un soldat reproche à un autre d'adopter un comportement de pleutre sur le champ de bataille. Il s'arrangerait pour se placer en dernière ligne. Ce dernier n'apprécie pas du tout la remarque. Des soldats prennent sa défense et d'autres l'accablent.
- (Stade 1) Quelqu'un a perdu un objet de valeur. Il demande un peu partout si quelqu'un l'aurait aperçu. Personne ne réagit et cela l'agace fortement. Pris de colère, il accuse un soldat qui ne lui revient pas et la situation dégénère.
- (Stade 2) Depuis quelques temps, les décisions des PJ ou leurs réactions à l'encontre des soldats ne plait guère à ces derniers. Un soir de conseil, ils leur feront savoir activement.
- (Stade 2 ou 3) Selon certains soldats, les PJ ne participent pas assez aux batailles ou leur font prendre beaucoup de risques de par leur manque d'expérience.

Les Principautés Frontalières (r)

Le convoi sera forcé de traverser cette région. Un descriptif vous est donné dans le manuel de base (page 221). Vous aurez plus de détails avec le supplément *Les Royaumes Renégats*. Etrangement, il y a peu de circulation sur les routes et les portes des cités sont filtrées par des gardes. Les joueurs sentiront une certaine méfiance à leur égard. Un **test de Commérage** réussi permettra de savoir qu'actuellement, les forces chaotiques présentes dans la région et provenant des montagnes sont bizarrement agitées.

Lors de leur arrêt dans une ville, les PJ vont recevoir la visite d'un personnage accompagné de deux soldats en armure de mailles. Mir Haflok est un homme grand et imposant, portant une armure lourde. Malgré cela, de doux traits se lisent sur son visage viril. C'est un fervent adepte de Sigmar, fils de fermier, honnête et fêru d'art. Il a réussi à s'imposer comme souverain et règne sur des terres à l'est des Principautés, non loin du Roc de Fer. Vous trouverez plus de détails sur ce personnage dans les suppléments *Le seigneur Liche* ou *Les Royaumes Renégats*. Haflok a vaguement entendu parler du passage d'un convoi armé dans la région (celui des joueurs). Il leur expliquera sa situation, qui est préoccupante : un détachement des troupes gobelines de la tribu des Nez-Cassés, vivant habituellement

loin au sud ouest de là, a établi depuis un mois un campement à 15km au sud de ses terres. Ils tiennent un pont qui traverse la Sanglante, rivière faisant office de frontière avec les Terres Arides.

Haflok va leur proposer un marché pour bénéficier de leur aide. S'ils acceptent, une compagnie de 15 épéistes leur viendra en aide pour la suite de leur voyage jusqu'au retour dans les principautés. Leur profil sera le même que celui des soldats du convoi. La mission proposée est de repérer et de détruire ce camp goblin avec l'aide de la compagnie d'épéistes. Tous les biens précieux trouvés sur place reviendront au convoi. Il n'y a aucune information sur la taille du camp mais il ne devrait pas y avoir plus d'une centaine de gobelins. Bien entendu, les joueurs ne sont pas obligés d'accepter et peuvent poursuivre leur voyage.



Le camp des Nez-Cassés

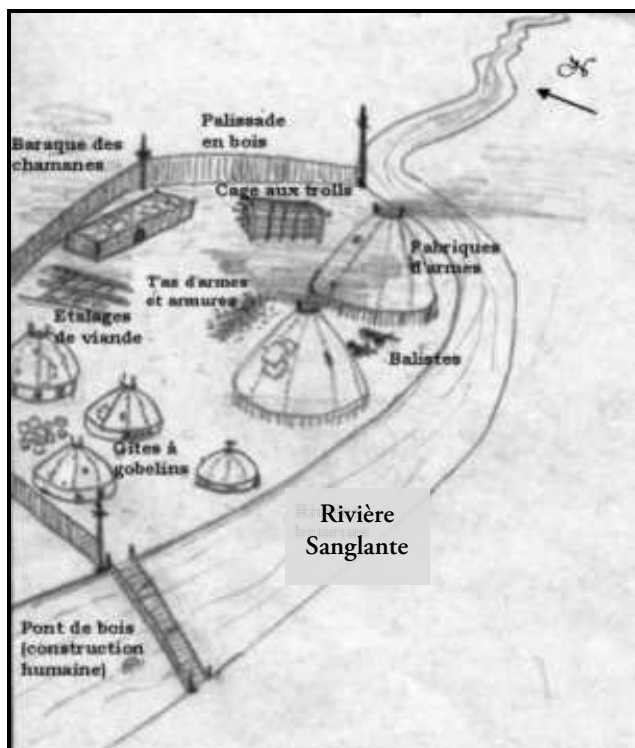
Le voyage jusqu'au camp durera quelques jours. A l'arrivée sur les lieux, il sera possible avec la compétence **Acuité visuelle** ou une longue vue d'identifier la structure du camp. Des éclaireurs gobelins ont prévenu le chaman de l'arrivée du convoi allié et ils seront préparés au combat à son arrivée. Le campement contient une centaine d'individus. Certains sont domestiqués et participent à la vie du camp.

Forge : à cet endroit les esclaves fabriquent les armes et l'équipement de guerre. Le matériel et la qualité du travail laissent à désirer.

Pont de bois : 3 personnes peuvent y passer et combattre en largeur.

La Sanglante : la traverser prendrait deux rounds complets. L'eau arrive aux cuisses mais le courant est fort. Il faudra réussir un **test de Force très facile (+30%)** pour ne pas se retrouver transporté 20m en aval.

Gîtes à gobelins : les gîtes couverts de peaux puantes servent à dormir, à manger et à se chamailler.



3 régiments de 20 gobelins : Deux des régiments guerriers sont munis d'armes à une main, l'autre est composé d'archers. La majeure partie du temps, ils sont au travail dans la fabrique ou répartis un peu partout dans le camp. Ils se réorganiseront en régiments au début du combat.

~ GOBELIN ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (peaux vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Equitation, Langue (gobelinoïde), Survie

Talents : Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Animosité :** comme les orques, les gobelins sont très colériques et n'ont pas besoin d'une bonne raison pour se quereller entre eux et avec les autres peaux-vertes. Un goblin qui a un prétexte, aussi mince soit-il, doit réussir un test de Force Mentale sur-le-champ sous peine d'attaquer d'autres peaux-vertes, qu'il s'agisse d'hobgobelins, d'orques ou d'autres gobelins.
- **Peur des elfes :** les gobelins se sentent très mal à l'aise en présence d'elfes. Qu'il s'agisse de l'animosité séculaire qui oppose les deux races ou tout simplement de l'odeur de propre et des manières de leurs adversaires, les gobelins doivent réussir un *test de Peur* quand ils ne sont pas au moins deux fois plus nombreux (en comptant leurs alliés) que les elfes présents.

Armure : armure légère (gilet de cuir)

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0

Armes : arme à une main, arc court ou bouclier

40 gobelins domestiques : Ce groupe inoffensif comprend une quinzaine de femelles, une vingtaine de morveux et 4 ou 5 hobgobelins : ils errent dans les gîtes ou près des cuissons de viande. Les hobgobelins aident au travail du fer. Ce groupe est à traiter de loin durant les phases de bataille. Leurs profils ne sont pas nécessaires et ils s'échapperont dans toutes les directions si le camp venait à être détruit.

Cage aux trolls : Deux trolls logent dans une cage séparée en deux compartiments. Chacun a un dompteur goblin le tenant en laisse. Celle-ci ne tardera pas à céder au moment de la bataille.

~ TROLLS ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	15%	51%	48%	20%	18%	27%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	30	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception

Talents : Armes naturelles, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Régénération :** au début de chacun de ses tours de jeu, un troll récupère 1D10 points de Blessures. Les points perdus par le feu ne peuvent être régénérés. Ce pouvoir cesse d'agir si le troll meurt.
- **Stupidité :** les trolls sont particulièrement stupides et oublient souvent ce qu'ils étaient en train de faire une seconde plus tôt. A chaque fois qu'un troll tombe sur quelque chose qui risque de le distraire, tel qu'un cadavre frais prêt à être dévoré ou une odeur particulièrement immonde, donc intéressante, il doit réussir un test d'Intelligence sous peine d'arrêter ce qu'il était en train de faire pour se consacrer à sa nouvelle tâche (dans les exemples ci-dessus, manger la dépouille et trouver la source de l'odeur). Si le troll est en plein combat, il a moins de chances d'être distrait et le test est alors Facile (+20%).
- **Vomi :** les trolls peuvent vomir sur leurs adversaires au corps à corps au prix d'une action complète, régurgitant des fluides digestifs méphitiques et corrosifs tout à fait indescriptibles. Cette attaque de vomi touche automatiquement sa cible. La valeur de dégâts correspondants est égale à 5 et ignore les points d'Armure. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer (pour des raisons évidentes).

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes et massues à deux mains



Balistes volées : Ces deux armes de siège ont été volées à une des principautés. Leur valeur est nulle étant donné leur plus que mauvais entretien. Chacune est gérée par 8 servants gobelins (prenez le profil du goblin). Elles pourront tirer une fois tous les 15 rounds. Elles seront considérées comme des cibles inertes pendant le combat. Chacun de leurs tirs terrassera plusieurs soldats alliés. Si des PJ en approchent une, ses servants fuiront sans attendre. Couper les cordages et rendre une baliste inutilisable prendra 1 action complète.

Servants	Dégâts	Portée	Rechargement
8	11	100/200	15

Chaman goblin : Un grand chaman est à la tête de ce détachement de l'armée goblin. Il connaît la magie chamanique et l'utilisera en cas de danger (voir page 80 du *Bestiaire du Vieux Monde*). D'autres sorts peuvent être issus d'une culture tribale locale si le MJ le désire. Sa garde rapprochée composée des 6 brutes gobelins ne le lâche jamais. C'est lui qui commande tout le camp par leur biais et fait respecter son autorité en terrorisant les plus faibles.

~ CHAMAN GOBELIN ~

Race : Goblin

Carrière : Grand chaman

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	45%	40%	45%	40%	45%	55%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, magie, théologie +10%) Connaissances générales (peaux vertes +10%), Equitation +10%, Expression artistique (conteur, danseur), Focalisation +10%, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (gobelinoïde +10%, reikispiel), Perception +20%, Sens de la magie +20%, Soins +10%, Survie

Talents : Coups assommants, Eloquence, Harmonie aethyrique, Inspiration divine (esprits), Magie commune (vulgaire), Magie mineure (Armure aethyrique, Silence), Mains agiles, Orateur né, Projectile puissant, Saint d'esprit, Sans peur, Vision nocturne

Règles spéciales : voir « Gobelins »

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : bâton de chaman

Dotations : composants pour sorts, potion de soins

Les 6 brutes gobelins : Ils surveillent le camp en faisant de rares patrouilles et son presque toujours dans le baraquement du chaman. Au début de l'affrontement, ils se réuniront et formeront sa garde personnelle.

~ BRUTE GOBELIN ~

Race : Goblin

Carrière : Brute

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	40%	45%	45%	40%	25%	45%	10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (peaux vertes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Equitation, Esquive, Intimidation, Langue (gobelinoïde), Perception, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (fléaux), Vision nocturne

Règles spéciales : voir « Gobelins ».

Armure : armure légère (veste de cuir, casque)

Points d'armure : tête 2, bras 1, corps 1, jambes 0

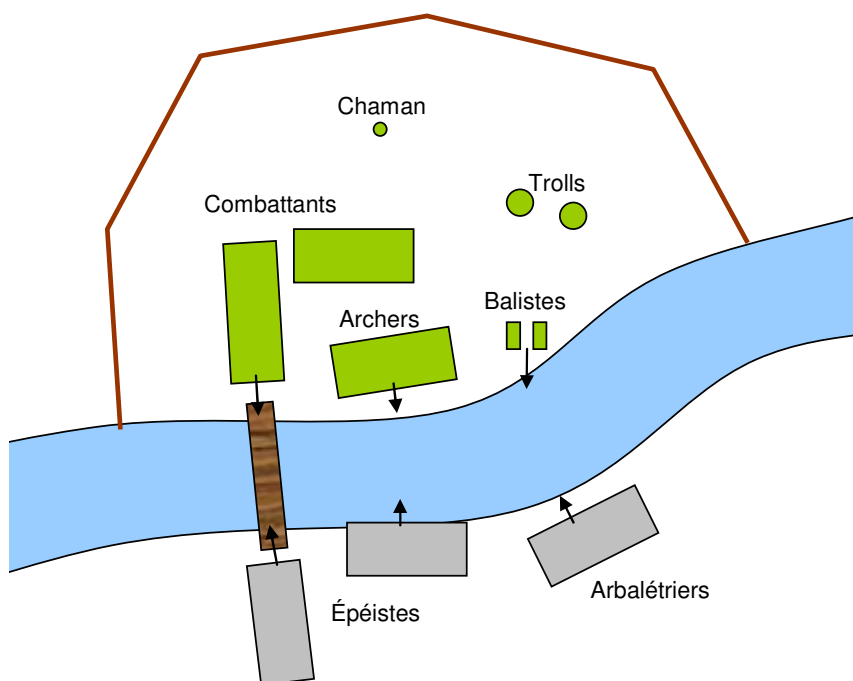
Armes : arme à une main, bouclier

Comment gérer la bataille

L'organisation des troupes au départ de la bataille figure ci-dessous. Retenez qu'en tant que MJ vous êtes libres de l'organiser comme vous le souhaitez. Pendant le jeu, chaque régiment ou groupe de gobelin qui vous est décrit agira en bloc l'un après l'autre. L'aide de jeu qui vous est proposée à la fin de la campagne vous servira pour gérer cette bataille sans encombrement. La fiche de combat est déjà complétée. Comme il vous l'est suggéré, focalisez votre attention sur les PJ uniquement. Les joueurs pourront placer leur PJ à proximité des alliés au début du combat. S'ils arrivent à découvert devant le reste des troupes, ils essuieront les tirs de flèches des gobelins.

Trésor du campement : 10 co, 712 pa, 620 s, 60 co de bijoux, divers composants pour les sorts du chaman, 2 potions de soins.

Après la victoire, les combattants retourneront au camp dans l'ordre. Aucun prisonnier ne sera fait. Plus tard, Mir Haflok, satisfait, lèguera les hommes qu'il avait promis et ne tardera pas à se retirer car d'autres affaires importantes le demandent. Le convoi victorieux va pouvoir reprendre son voyage, mais un élément perturbateur va soudainement entrer en jeu.



FICHE DE BATAILLE : LE CAMP DES NEZ-CASSÉS

Victoire : X Automatique O Par objectifs

Objectifs (encadrez les objectifs de victoire) :

- Objectif 1 (-1 morts alliés) : 4 gobelins tués par les PJ
- Objectif 2 (-1 morts alliés) : 2 brutes gobelins tués par les PJ
- Objectif 3 (-2 morts alliés) : 1 baliste détruite par les PJ
- Objectif 4 (-4 morts alliés) : 1 troll tué par les PJ
- Objectif 5 (-4 morts alliés) : le chaman tué par les PJ

Chronologie des événements :

- Round 1 : les archers gobelins tirent des salves de flèches, opposées à celles des archers alliés.
- Round 2 : un groupe de 15 épéistes alliés débute la traversée du pont, un autre de groupe de 15 traverse la rivière.
- Round 3 : le combat au corps à corps débute au milieu du pont contre un groupe de 20 gobelins, les archers gobelins tirent sur les personnages traversant la rivière et les balistes visent les hommes traversant le pont, faisant quelques victimes.
- Round 6 : les 15 épéistes repoussent les gobelins jusqu'à la sortie du pont, les 15 autres ont traversé la rivière et affrontent les 20 gobelins.
- Round 10 : le chaman commence à incanter des sorts, escorté de sa garde rapprochée.
- Round 12 : les trolls sont lâchés et se précipitent sur les premiers venus
- Round 18 : les balistes sont rechargées et leurs projectiles font des victimes dans les rangs alliés.
- Round 30 : fin du combat et victoire des alliés

Bilan des morts alliés prévu (sans l'aide des PJ) : 16 (1 au minimum)

Rounds écoulés :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Victimes ennemies (uniquement pour les objectifs simples):

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Alliés sauvés (morts évitées) :

OOOOO OOOOO OOOOO
+..... +..... +..... +..... +..... +..... +.....

Poussée 1 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Poussée 2 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Poussée 3 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

SURVIVANTS :

L'envoyé du chaos

Tout le long du voyage, le convoi sera suivi de près ou de loin par un petit groupe de cultistes de Nurgle menés par un acolyte s'étant déplacé pour l'occasion. Ils résidaient dans une maison commune d'Altdorf à la base. Ils suivront le convoi jusqu'à la frontière entre les Principautés Frontalières et les Terres Arides, puis un acolyte continuera seul la filature au-delà des frontières. Le convoi et encore moins les joueurs ne se soucieront de ces guetteurs car ils les suivent à bien grande distance. Le talent **Sixième sens** permettra de ressentir un danger permanent, qui ne pourra être distingué de celui qui rôde habituellement dans la région. L'acolyte a un plan : pendant que ses disciples l'attendent en Empire, il compte rejoindre le convoi, surveiller sa progression et lui nuire dans la mesure de son possible. Le but de cette « opération parasitaire » est d'affaiblir le convoi qui doit retrouver la trace d'un ancien culte de Nurgle et son objet précieux. Ni l'acolyte ni le culte dont il est issu ne savent où se trouve la Prison des Sables mais ils espèrent bien le découvrir grâce au convoi.

Pour y parvenir, il dispose d'un atout de choix : un anneau magique nommé « Glouton ». Il a la surprenante capacité d'avaler une victime humanoïde toute entière et de la retenir prisonnière en lui. De plus, il peut donner l'apparence et la voix de sa proie à son maître, lorsqu'il le met au doigt. Le plan élaboré par l'acolyte consiste à capturer le guide du convoi, puis de prendre son apparence. Ensuite, il cherchera à se débarrasser de l'armée en la conduisant vers les plus grands périls de la région. Cela fait, il pourra interroger tranquillement le guide pour connaître la localisation du donjon. Si le convoi échoue dans sa quête, les sectes de Nurgle prendront ainsi le relais.

La capture

Durant ce long voyage, Dorian s'inquiète le jour et espère la nuit. Cette petite personne courageuse mais fragile se mettra à l'écart un soir de conseil, pour marcher un peu, le cœur lourd, afin d'oublier un instant le danger perpétuel. Quelques minutes suivront avant que l'envoyé du Chaos ne surgisse de l'ombre. Se dévoilant à Dorian, il ne perdra pas une seconde pour ordonner à son Glouton d'attaquer sa proie terrorisée : « *Attaque ! Mange ! Dévore le !* ». Un peu plus tard, de l'agitation et de l'inquiétude se fera sentir parmi les convoyeurs. Dorian n'a pas été aperçu depuis un quart d'heure. A ce moment précis, il refera son apparition, tout penaud, prétendant qu'il est allé satisfaire un besoin naturel. C'est bien entendu le faux Dorian, l'envoyé du Chaos. En aucun cas le MJ devra inciter les joueurs à soupçonner l'intrus car il a des péripéties épicées à leur faire vivre avant.

Trahison !

L'envoyé du Chaos se servira de la notoriété qu'avait Dorian et tentera de convaincre le groupe pour les mener vers le danger.

Il n'accordera aucune importance à sa mort, l'endoctrinement étant fait depuis le plus jeune âge. Il n'est pas malgré tout insensible à la peur et à la menace. Quelques idées vous sont proposées mais d'autres peuvent être ajoutées. Ne soyez pas tortionnaire vis à vis des joueurs car bien de dangers sommeillent encore en Arabie. L'acolyte de Nurgle portant l'anneau ne bénéficiera pas des conseils de Dorian car ce dernier n'est bien sûr pas consentant. Il ne fera pas usure de sa magie pendant l'infiltration, craignant d'être remarqué par un éventuel enchanteur. Il se tiendra même à distance de tout personnage pouvant ressentir la magie.

Tout le long du voyage : Un soir de conseil, un des PJ se rendra compte qu'un objet de valeur en sa possession a disparu. L'envoyé du Chaos l'a dérobé durant une nuit pour le mettre dans les affaires d'un soldat. Si le PJ s'en rend compte à un moment donné, cela pourrait provoquer une tension de groupe et même avoir des conséquences plus graves.

Vers les Terres des Morts : L'envoyé du Chaos tentera de dévier la trajectoire du convoi vers les Terres des Morts. Si les joueurs se laissent prendre au piège et préfèrent cette région aux Marais de la Folie, ils se frotteront aux armées de Nagash. Il sera alors trop tard pour fuir (voir *Les Terres des Morts*).

En Arabie : Après avoir rejoint une cité d'Arabie, l'envoyé du Chaos tentera de se débarrasser une bonne fois pour toute des guides du convoi, à savoir les PJ. Il tentera de les empoisonner dans une auberge. Si les joueurs se débrouillent mal, le convoi risque de prendre un sacré coup dans l'aile (voir *L'Arabie*).

Démasquer la taupe

Il y a plusieurs moyens de s'apercevoir du mauvais sort qui pèse sur le groupe :

1. Les joueurs peuvent commencer à douter du faux Dorian lorsqu'ils verront dans quel pétrin il les traîne. Si quelqu'un remarque l'anneau à son doigt par un **test de Perception difficile (-20%) par PJ et par semaine**, il pourra demander au faux Dorian sa provenance, ce qui peut être source de confusion.
2. Certaines nuits (une par semaine environ), l'envoyé du Chaos s'isolera discrètement du campement pour se recueillir, et par la prière vénérer Grand père Nurgle. Il sera difficile de le remarquer sauf si un PJ particulier tient à rester éveillé ou s'il y a présence d'Elfes dans le convoi (qui ne dorment vraiment qu'une nuit sur trois). S'il est écouté pendant la prière, le MJ devra improviser les paroles de l'envoyé du Chaos à genoux marmonnant à son dieu.
3. Le mimétisme de l'anneau peut parfois échouer si l'acolyte perd confiance en lui (voir la description de l'objet). Des questions déstabilisantes sur l'anneau ou sur des connaissances qu'il n'a pas et qu'il devrait avoir peuvent révéler son identité.

Essayez de ne pas dévoiler sa véritable identité sans que quelques mauvais tours ne soient joués. Si toutefois les joueurs font preuve d'une incontestable lucidité et parviennent à découvrir prématurément son identité, ils pourront directement tenter de libérer Dorian (voir la description de l'anneau).

Les joueurs devront être assez malins pour deviner qu'à part en interrogeant l'acolyte, il n'y a aucun autre moyen de savoir où est le vrai Dorian. **La torture** ou **l'intimidation** peuvent aussi lui faire cracher la vérité. Si on lui promet la vie, il dira comment libérer Dorian. Il fera chanter les PJ en leur disant qu'il ne pourra jamais y arriver sous la menace car il faut une réelle envie de le voir sortir... Et de ce point de vue là, il n'a pas tout à fait tort. S'il est quand même forcé sous la menace, appliquez un malus non pas de 30%, mais de 50%, au test de Force Mentale.

Quoi qu'il en soit, il devra disparaître ou mourir avant d'atteindre dans la Prison des Sables. Si à un moment donné il risque la mort, il informera les PJ qu'il est le seul à pouvoir la faire apparaître, ce qui est absolument faux. S'il trouve la mort avant d'avoir libéré Dorian, les joueurs devront trouver le moyen de le faire par leurs propres moyens. Les voir tenter de maîtriser le Glouton ne manquera pas d'amuser le MJ.

La page déchirée

Lorsque Dorian sera (une fois de plus !) libéré par les PJ, il sortira profondément choqué. Une fois remis de ses émotions, il leur fera part d'un secret qu'il a gardé jusqu'ici, au cas où ses jours viendraient subitement à prendre fin. S'il a certainement déjà confessé aux PJ qu'il était à la base le premier possesseur du Livre Sacré de l'Ordre Noir, il n'a pas encore parlé d'un détail important. Il prit la précaution d'arracher une page du livre avant de le vendre : il s'agit d'une gravure représentant une grande porte de métal sur laquelle est représenté un visage démoniaque. Sous cette gravure est inscrite un quatrain en langage classique :

*« Gardien des ténèbres à travers tous les temps
Entends-nous, tes visiteurs et dignes servants
Epargne nous ces lourdes portes de métal
Laisse nous entrevoir le visage du mal »*

Ce quatrain est en fait essentiel pour passer la porte magique, dans les profondeurs du donjon. Il faut l'énoncer devant elle pour la voir s'ouvrir. Cet élément est fondamental pour pouvoir accomplir la quête de l'Ordre Noir.

~ L'ENVOYÉ DU CHAOS ~

Carrière : Acolyte de Nurgle

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	25%	33	47%	31%	31%	41%	41%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Survie, Torture

Talents : Eloquence, Résistance accrue, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance aux maladies, Rompu au chaos, Sans peur, Troublant

Armes : dague (ceinture)

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Dotations : le même équipement que Dorian, 50 co, **anneau Glouton**

Mutation : Œil supplémentaire (cuir chevelu)



LE GLOUTON : ANNEAU DÉVOREUR D'ÂMES

Connaissances académiques : démonologie

Histoire : Cet anneau tire son pouvoir du Chaos mais la divinité qui lui est associée n'est pas Nurgle. Il a été volé il y a longtemps des mains du culte du sceptre de Jade, vénérant Slaanesh, par des sectateurs de Nurgle. Pour décrire le plus simplement le caractère de l'objet, pensez à un chien féroce.

Ses multiples pouvoirs en font un objet unique :

Choix du maître : L'anneau glouton, comme beaucoup de bêtes féroces, n'obéit qu'à son maître. A sa mort ou s'il est abandonné plus d'une semaine, il choisira le personnage à proximité ayant le plus gros score en Magie, ou en cas de litige, le plus gros score en FM.

Capture : Son maître peut lui ordonner d'attaquer, de dévorer sa victime. Si celle-ci rate son test de Force Mentale, elle voit l'objet grandir, sortir des crocs et l'engloutir en une bouchée. Ceci n'est qu'une illusion que seule la victime terrifiée verra. Par contre elle disparaîtra bel et bien aux yeux des autres (qui n'entendront qu'un grognement sourd), comme aspirée vers l'anneau. Se faire dévorer par le glouton est une péripétie traumatisante qui fait gagner 1 point de Folie. La victime emprisonnée ne se sera pas consciente de ce qu'il lui arrive et s'endormira. Elle se sentira comme enfermée dans une pénombre infinie, sans aucun mur, sans aucune barrière. De nombreux cauchemars la tourmenteront, car le glouton jouera avec son âme.

Mimétisme : La grande utilité de cet objet est que son maître peut prendre l'apparence et la voix de la victime emprisonnée, en l'enfilant simplement au doigt. Satisfait d'avoir l'estomac plein, le Glouton accepte volontiers de faire ce cadeau à son maître. S'il enlève l'anneau à tout moment, le maître reprendra son apparence normale. S'il le remet, le pouvoir reprendra son cours. Il y a cependant une faille, car le mimétisme n'est pas parfait. Si le maître ayant pris l'apparence de la victime est fortement stressé ou démasqué, il devra réussir un test de Force Mentale. S'il est raté, sa forme corporelle va subitement et brièvement redevenir normale avant de reprendre celle de la victime.

Appel de la mémoire : Si un personnage amical à la victime met le Glouton au doigt, il pourra consulter 1D10 fois par jour son âme. Il pourra savoir ce qu'il ressent vis à vis de la situation actuelle (angoisse, confiance, impatience, etc.), ou bien pourra consulter sa mémoire avec une question précise (seulement si son esprit l'autorise, sinon la vision du passé sera noircie), mais il ne pourra pas résoudre d'énigme, donner un avis ou même décider de quoi que se soit. Des tests basés sur l'Intelligence la victime peuvent être nécessaires si les souvenirs consultés sont complexes ou lointains. Seule la personne portant l'anneau entendra des réponses dans le creux de l'oreille. La limite de sa mémoire s'arrête au moment où la victime s'est faite dévorer.

Morsure : Si un personnage qui n'est pas son maître ordonne au Glouton d'attaquer ou bien si on le fait pénétrer dans un lieu saint antagoniste à Slaanesh (comme par exemple un oratoire de Sigmar), il mordra son porteur, lui faisant perdre 1 point de B. Le doigt saignera et cicatrisera quelques jours plus tard. Le Glouton mord aussi à chaque fois qu'on le retire du doigt ou lorsqu'on tente de libérer sa proie.

Libération : Le maître peut demander au glouton de « vomir » sa victime, au risque de lui déplaire. Il devra réussir un test de Force Mentale très difficile (-30%, Commandement +10%) ou bien se faire mordre sauvagement. Ceci pourra être retenté autant de fois que la santé du maître le permettra.

Les Terres Arides (2)

Une fois la Rivière de Sang franchie, le groupe tournera le dos aux principautés pour entrer dans les Terres Arides. Ce sont des contrées sauvages et stériles où l'humain n'a jamais pu persister. De plus, des armées de peaux vertes ont envahi la région. Le capitaine proposera de continuer le voyage en longeant les côtes, afin d'éviter les peaux vertes. Cette « voie Arabe » ou « route de Zandri » est la plus sûre malgré un risque d'attaque toujours présent. Durant le voyage, les convoyeurs remarqueront quelque chose d'intrigant, très loin à l'est. Une mince voile noir recouvre les montagnes du Bord du Monde, ce qui laisse penser d'après le capitaine et d'autres PNJ que des volcans sont entrés en activité et que cela ne présage rien de bon. C'est en fait une manifestation de l'agitation Chaotique naissant de la menace liée à la Masse de Nurgle. Les grands esprits du Chaos s'agitent à l'idée que le Vieux Monde allait peut être de nouveau entrer en guerre.

Le voyage le long des côtes se déroulera sans trop de problèmes. Un matin, les convoyeurs apercevront des caravanes renversées, pillées et des corps en décomposition. Il ne reste rien d'intéressant. Des flèches et des armes gobelines reposant sur le sol ne présagent rien de bon. Ce ne sont pas les traces de pirates mais bien de raids gobelins. Un personnage suivant une carrière martiale pourra identifier en examinant les flèches et armes laissées.

Deux semaines avant que le convoi n'atteigne les Marais de la Folie, l'envoyé du Chaos s'opposera fermement à poursuivre la route de Zandri. D'après lui, les pirates sévissant actuellement dans la Mer du Milieu terrorisent aussi les marchands voyageant le long des côtes, ce qui est faux. De plus, les légendaires armées mortes vivantes de Khemri ne seraient que des superstitions longtemps crues par les voyageurs. Enfin, il soutiendra que les Marais de la Folie (3a) pullulent de maladies mortelles, et pour une fois il n'aura pas tort. Il reviendra aux PJ de soutenir l'envoyé du Chaos ou le capitaine pour valider la route à prendre.

Les Marais de la Folie (3a)

Ce nom a été donné au delta où se déverse la Grande Rivière Mortis. Sur toute sa longueur, ce fleuve garde une apparence boueuse lâchant des émanations verdâtres porteuses de maladies et de malédictions. Toutes les tentatives d'assainissement des lieux par la civilisation humaine ont échoué. Des adeptes de Nurgle entretiennent avec dévotion ce lieu et font en sorte qu'il conserve ses propriétés malsaines.

Les Marais de la Folie sont un passage difficile du voyage car le convoi sera souvent ralenti par de multiples affluents du fleuve. Le niveau n'arrivera qu'aux genoux mais la viscosité limitera

tous les scores de M à 2. L'air bien que respirable est malsain. Tous les tests relatifs aux problèmes de groupe se feront avec un malus de -10%.

La maladie peut frapper quiconque traverse la rivière ou ces marais putrides. Chaque PJ devra réussir un **test de Contagion** pour ne pas contracter le **Scorbut Dément**, une maladie dont la fièvre provoque des hallucinations. Des précisions vous sont données à la page 136 du manuel de base. Une dizaine de soldats seront atteints de cette maladie en traversant les marais. Cette maladie pourrait provoquer des tensions de groupe si un malade venait à faire des aveux compromettants.

Les Terres des Morts (3b)

Si les convoyeurs suivent les mauvais conseils du faux Dorian, ils passeront par cette région. Le danger sera plus grand que tout. D'ici, le voile noir surplombant les montagnes est encore plus visible et inquiétant.

Ces terres sont absentes de toute vie et habitées par des morts-vivants depuis des siècles. Il y a très longtemps, elle fut habitée par des humains. Des prêtres rois régnaient sur des grandes cités souveraines. Nagash était un puissant nécromant et conquérant. Une fois souverain de sa ville natale Khemri, il attaqua les souverainetés voisines. Les prêtres rois formèrent une alliance contre ce traître et envahirent Khemri avant de le chasser à travers les Terres Arides jusque dans les montagnes. Une fois sa défaite proclamée, il empoisonna la Grande Rivière avec l'aide de ses serviteurs, d'une poudre de malepierre, et d'un enchantement maléfique. Actuellement, son corps repose sans paix en un lieu appelé « Désolation de Nagash » située dans les montagnes à l'Est des Terres Arides.

Les grandes nécropoles comme Khemri gisent depuis dans les sables telles des cités mortes vivantes où règnent des prêtres-rois sans vie. Elles sont situées le long de la Grande Rivière Mortis et sont peuplées de morts-vivants également. Chacune de ces cités est en guerre perpétuelle contre ses voisines. Les origines et les causes de ces affrontements ont depuis longtemps été oubliées. Cette contrée est évitée par à peu près tout le monde excepté ceux qui recherchent d'obscurs secrets. Occasionnellement ces cités oublient ce long conflit ritualisé pour se diriger vers l'ouest afin de terrifier le peuple d'Arabie. C'est une expérience rare mais traumatisante pour la population locale.

Mauvaise route

En traversant les Terres des Morts, les convoyeurs apercevront 2 régiments de 20 squelettes en route vers la grande armée de Nagash (voir l'encadré). Pour les profils des squelettes et des lieutenants, utilisez les profils donnés au chapitre d'introduction de la campagne.

FICHE DE BATAILLE : LES TERRES DES MORTS

Victoire : X Automatique O Par objectifs

Objectifs (encadrez les objectifs de victoire) :

Objectif 1 (-1 morts alliés) : 3 squelettes détruits par les PJ

Objectif 2 (-1 morts alliés) : 1 sergent squelette détruit par les PJ

Chronologie des événements :

Round 1 : Les deux armées se font face, les arbalétriers tirent 2 salves de carreaux.

Round 5 : Les épéistes chargent les régiments morts vivants et un combat de mêlée se poursuit jusqu'à la fin.

Round 25 : fin du combat et victoire des alliés

Bilan des morts alliés prévu (sans l'aide des PJ) : 16 (1 au minimum)

Notes : Si le nombre de combattants PNJ est supérieur à 70, déduisez 4 morts du total.

Rounds écoulés :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Victimes ennemies (uniquement pour les objectifs simples):

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Alliés sauvés (morts évitées) :

OOOOO OOOOO OOOOO

+..... +..... +..... +..... +..... +..... +.....

SURVIVANTS :

NAGASH EST DE RETOUR

Le roi des morts songe depuis longtemps à reprendre son droit de règne dans le Vieux Monde. Il tient entre autre à récupérer la Masse de Nurgle, pour l'utiliser comme une arme de siège. Cette idée mûrit dans son esprit retenu prisonnier de son sarcophage depuis deux siècles.

Le moment où les PJ franchiront la Sanglante, près de son royaume, sera ressenti par Nagash. Cela déclanchera en lui la crainte d'être devancé dans sa quête. Il sentira qu'un atout de valeur peut lui filer entre les doigts s'il ne réagit pas. Le glas des morts sans paix sera sonné lorsque le convoi traversera les Terres Arides. Une grande armée se rassemblera dans la cité de Khemri, dans les Terres des Morts. Elle se mettra ensuite en marche en direction de la Prison des Sables. Si les convoyeurs commettent l'erreur de passer par cette région, ils se frotteront à quelques uns de leurs régiments.

Quoiqu'il advienne, le convoi des PJ est censé arriver à destination avant l'armée de morts-vivants réunie. Mais dès leur arrivée en Arabie, ils seront informés, sur des **tests de Commérages** réussis, de la présence de morts-vivants aux frontières est, en provenance des Terres des Morts. Des raids ont déjà fait des centaines de victimes dans les villages les plus reculés. On n'a pas vu cela depuis des siècles. Des prophètes ont annoncé publiquement qu'une grande guerre contre les morts était amorcée, comme cela se produisit jadis. D'autres affirment même avec raison que si cette armée parvenait à ses fins en Arabie, les armées d'Archaon profiteraient de cette diversion pour se remettre en marche dans l'Empire.

Ce stress supplémentaire n'a que pour but de donner conscience aux joueurs de l'importance capitale de leur quête. S'ils venaient à échouer, cette incursion du Chaos pourrait bien être fatale à l'Empire. Mais s'ils reviennent victorieux, les éruptions volcaniques cesseront et le calme reviendra dans le Vieux Monde, du moins pour quelques temps.



L'Arabie (4)

L'Arabie est un énorme empire composé de plusieurs califats, le tout dirigé par un sultan. La société arabe est dominée par un fondamentalisme religieux et sa technologie n'est pas aussi avancée que celle de l'Empire. Il y a environ mille ans, le sultan Daryus-e Qabir a lancé une série de guerres religieuses contre le Vieux Monde, toutes sans succès.

Rencontrer des PNJ sur la route

Les convoyeurs n'ont jusqu'à présent jamais ou exceptionnellement croisé d'autres humains ou humanoïdes durant leur voyage. Une fois les frontières est de l'Arabie passées, ils pourront en croiser plus souvent. Ceux-ci peuvent être des convois de marchands, des brigands, ou autres selon votre imagination.

Les villes d'Arabie

Cette courte étape sert principalement à ravitailler les réserves du convoi et à se reposer. Les joueurs trouveront sans problème tous les services normalement disponibles et pourront se faire soigner. L'eau coûte cher en ces lieux. Une semaine d'eau pour une personne, soit 3 outres pleines, revient à 3 co et 300 points d'encombrement au total. Il ne devrait rien se passer de particulier dans ces villes, à part bien sûr un incident de groupe s'il doit avoir lieu. La suite du voyage sera impraticable pour les caravanes. Il sera facile de trouver des hangars peu onéreux et fiables en ville et les PNJ se chargeront des frais. Les convoyeurs voyageront désormais légers, emportant tout le nécessaire de survie (eau, vivres, tentes et armement).

L'empoisonnement

Si l'envoyé du Chaos est toujours en vie, la tentative d'empoisonnement aura lieu un soir dans une auberge. Son absence pourra être remarquée pendant une matinée si un joueur demande de ses nouvelles. Il se sera fourni en poison auprès d'un apothicaire frauduleux. Les PJ mangeront certainement à la même table. Dans les cuisines, il empoisonnera le plat qui devra leur être destiné, avec une dose de **Belladone** par PJ. Un test de **Perception** (Préparation de poisons +20%) devra être réussi pour remarquer un goût étrange. Procédez aux règles d'empoisonnement si les PJ se laissent avoir. Après cet événement certainement meurtrier, les soupçons à l'égard de l'envoyé devraient atteindre un paroxysme. Ils le rattraperont facilement à un coin de rue pour lui régler son compte. Si malgré tout ils ne voient rien, il poursuivra l'aventure avec eux.

LA BELLADONE

Aussi appelée belle dame ou cerise du diable, la belladone est utilisée par les femmes estaliennes comme produit de beauté. Une seule goutte dilate les pupilles. En cas d'ingestion, l'empoisonnement à la belladone est souvent confondu avec une manifestation de la rage car la victime présente une sécheresse de la bouche et de la gorge, d'étranges éruptions écarlates et des convulsions. La victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir au bout d'un nombre d'heures égal à son BE x 2. (Arsenal du Vieux Monde, page 71)

Le désert d'Arabie (5)

Dans cette étape, le MJ devra faire ressentir la difficulté de la marche. Les joueurs devront se sentir submergés par ces dunes qui rendent leur recherche de plus en plus pénible. La chaleur accablante, les longues journées de marche et le poids de l'équipement rendent le désert propice aux incidents de groupe. La difficulté des tests de Charisme augmentera : ils seront désormais assez faciles (+10%).

Les PJ ne se souviendront qu'approximativement de l'endroit où ils ont été menés durant l'épisode du rêve. Si Dorian a été libéré, il pourra guider le convoi jusqu'au cercle des 6 tours, grâce à la compétence **Orientation**. Le chemin sera tout tracé. Autrement, un des PJ devra posséder cette compétence pour pouvoir arriver à destination.

Le convoi arrivera par le nord-ouest du désert. Il s'étend de 400 km d'est en ouest et de 200 km du Nord au sud. Chaque jour de marche, 12km seront parcourus à pied. Les réserves en eau ne permettent pas de voyager plus de 10 jours. Il en faudra 7 pour rejoindre le cercle des tours, mais un oasis situé à proximité permettra de renouveler ces réserves.

Les Tempêtes

Une tempête peut éclater dans le désert. Cela ne constitue pas une grande menace en soi mais peut engendrer des pertes inattendues en matériel voire même des conflits au sein du groupe. Un **test supplémentaire de Charisme assez facile** (+10%) devra être réussi suite à cet incident pour ne pas subir un problème de groupe.

Expérience

Il est préférable d'attribuer les points d'expérience gagnés lors de cette première partie du scénario avant d'entamer l'ultime étape de l'aventure.

20 xp (16 morts alliés) à 100 xp (1 mort allié) pour avoir détruit le camp des gobelins Nez-Cassés

30 xp pour avoir démasqué l'envoyé du Chaos ; +20 xp si cela se produit avant de pénétrer dans les Terres des Morts ou les

Marécages de la Folie ; +10 xp si cela se produit avant d'atteindre l'Arabie

20 xp pour ne pas être passé par les Terres des Morts

20 xp pour avoir survécu aux morts vivants en route vers Kehmri

10 xp pour avoir survécu à l'assassinat

20 xp pour avoir libéré Dorian du Glouton

10 xp pour chaque problème de groupe totalement réglé

5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile

0 à 50 xp par parties pour la qualité de l'interprétation du personnage

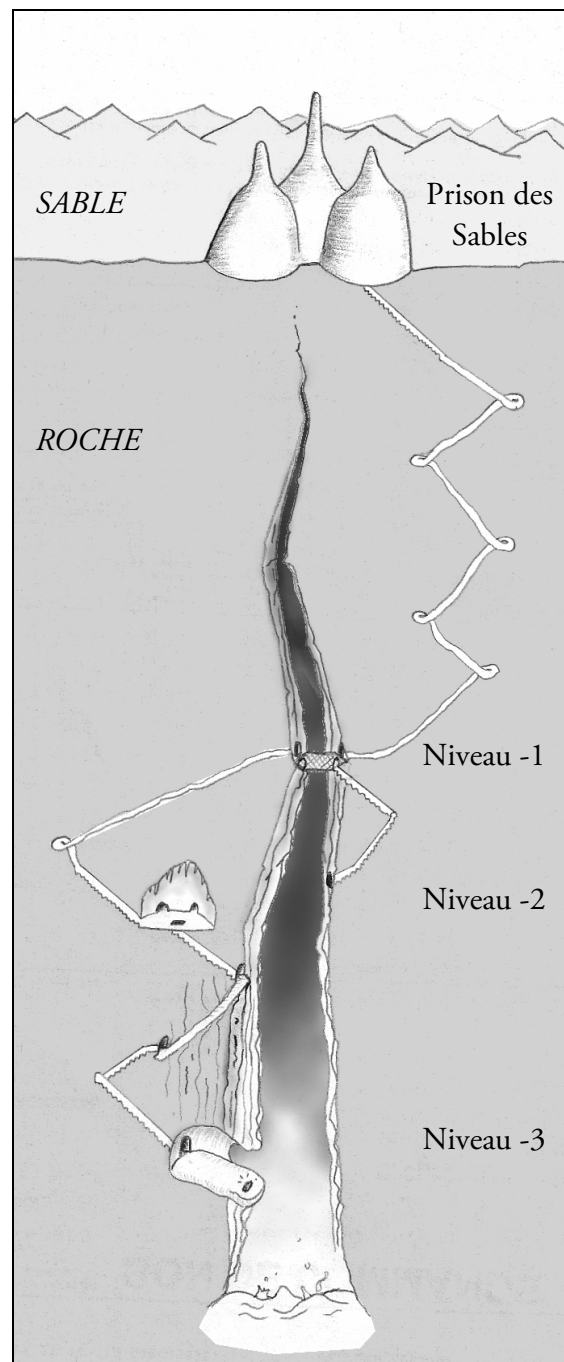
LA PRISON DES SABLES

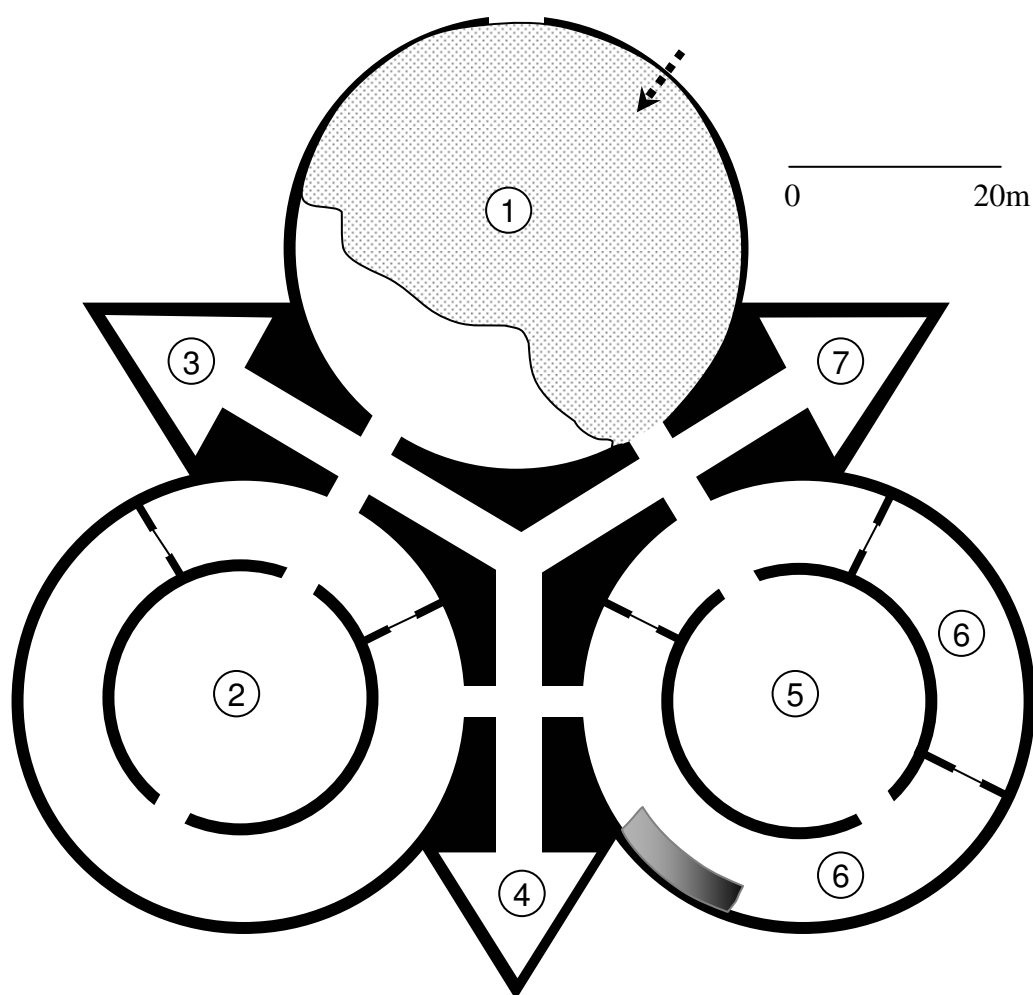
Approche et découverte du site

Les 6 colonnes de pierres entourant la Prison de sables étaient de simples tours de guets. Elles sont écroulées pour la moitié d'entre elles. La forteresse que vont visiter les aventuriers n'est que la partie émergée d'un complexe souterrain.

Lorsque les joueurs finiront par atteindre le lieu même qu'ils ont visité dans leur rêve, ils apercevront un étrange cône de pierre de 6m de diamètre et de 10m de hauteur érigé sur le sol. Un PJ réussissant un **test d'Intelligence** reconnaîtra la Prison des Sables et comprendra qu'il s'agit de sa partie émergée, le reste étant recouvert par le sable. Au sommet, une forme géométrique particulière est gravée : les compétences **Connaissances académiques (théologie ou démonologie)** permettront de reconnaître un symbole de Nurgle.

Le problème évident qui se posera sera de comprendre comment pénétrer à l'intérieur. Un PJ réussissant un **test de Perception** apercevra des fissures importantes sur la structure. Quelques coups portés avec des armes contondantes suffiront à casser le mur, laissant une ouverture assez large pour faire passer 2 hommes en largeur. A partir de maintenant, les PJ seront les éclaireurs du convoi. Le capitaine attendra leur signal avant de faire avancer les régiments. Il est préférable de procéder étage par étage. Lorsque les PJ arriveront à la salle funéraire, le convoi de soldats les rejoindra.





Rez-de-chaussée

L'étrange architecture géométrique de ce bâtiment est ancienne. Elle ne ressemble à aucun style occidental. On a du mal à interpréter son origine même avec des connaissances dans le domaine. La Prison des Sables est constituée essentiellement de trois dômes, chacun ayant une forme conique rappelant une coquille de mollusque. Deux d'entre eux se sont cassés et le sable les a partiellement engloutis. Tout semble être abîmé, rongé par le temps. Ce bâtiment était une place forte secrète pour le culte de Nurgle et il fut ensuite envahi par l'Ordre Noir. L'usure apparente n'est pas due au temps mais à la Masse de Nurgle. Elle fut sortie de son coffre durant une période courte mais suffisamment longue pour endommager gravement la structure. Les vestiges du culte du chaos sont en grande partie saccagés.

1. Hall d'entrée

Une fois à l'intérieur, les PJ se rendront compte que la partie émergée du cône n'est rien comparée au reste. La salle descend à 30m de profondeur, mais elle est presque totalement ensablée. A 1m sous leurs pieds, la structure a été cassée

horizontalement et le sable s'est engouffré. Ce hall d'entrée servait de hangar pour le bétail et de salle d'entraînement. Il n'y a rien d'important dans cette salle, excepté la grande porte d'entrée, désormais ensablée. La partie non ensablée dévoile une ouverture menant à un corridor.

2. Réfectoire et dortoir

Ces salles circulaires sont partiellement ensevelies sous le sable ayant pénétré par une fracture du mur. Il ne reste rien de valeur ici. On pourra juste identifier les vestiges des meubles. Les cuisines étaient au centre de la pièce, les tables disposées autour et le dortoir situé à la périphérie du dôme.

Une fois dans le réfectoire, les joueurs auront l'impression de ne pas être seuls. Le tragique empoisonnement des chevaliers qui a eu lieu ici a rendu l'atmosphère plus pesante. A la lumière des torches, les PJ remarqueront des ombres immobiles dans les recoins de la pièce. Ce sont des esprits tourmentés de chevaliers de l'Ordre Noir. Ces fantômes errent sous la forme d'ombre sur les murs. Leurs murmures seront méconnaissables et il ne sera pas possible d'entrer en communication avec eux. Si un PJ cherche à le faire, il devra réussir un **test d'Intelligence** pour

comprendre qu'ils les mettent en garde contre un danger à venir. Leur profil est sans importance.

Tout personnage entrant dans la salle devra immédiatement réussir un **test de Force Mentale** ou être victime de la **Malédiction des Vies Passés**. La victime vit les souvenirs du défunt avec un tel réalisme qu'il a du mal à distinguer la vie du mort de la sienne. Le personnage doit réussir un second **test de Force Mentale** sous peine de gagner un point de folie. Cette malédiction sera levée une fois que les morts-vivants de l'Ordre Noir seront délivrés (voir plus loin). Si le personnage ne se débarrasse pas de la malédiction dans un délai d'un mois, il revit l'expérience. S'il développe un trouble mental suite à cette malédiction, les souvenirs de la créature prennent le dessus et le personnage perd son identité. Il débutera une carrière de base aléatoire et le défunt prendra le contrôle du PJ. Une description complète de cette malédiction se trouve à la page 102 du supplément *Le Seigneur Liche*.

3. Cachot

Deux épaisses grilles de fer se succèdent à 2m d'intervalle et donnent sur une pièce triangulaire vide, sans fenêtre. Une odeur de saleté a persévéré. Les grilles sont fermées et les clés perdues. Ce cachot est entièrement vide.

4. Quartiers du Magus

C'est ici que vivait le Magus du culte de Nurgle. Cette salle a été vidée de son contenu mais les gravures de Nurgle sont persistantes sur les murs. Les ornements témoignent d'un certain luxe. Une des pierres du mur sud-est est en fait une dalle pivotante qui cache un coffre fort. Il est resté en bon état mais il est fixé au mur, fermé et piégé (malus de 20% aux tests de crochetage). A l'intérieur, il y a 102 pièces d'or arabes (équivalent à 97 co). Si le piège n'est pas ou mal désamorcé, un gaz acide sous forte pression jaillira de petits orifices creusés sur l'armature métallique. Le puissant composé atteindra les bras et le visage de la victime, qui subira des dégâts de BF 4 amortis par 1 PA au maximum. Un **test d'Agilité** réussi permettra de ne subir que la moitié des dommages. Toute armure portée à ces localisations s'endommagera et perdra 1 PA. Si les points de B perdus sont supérieurs à 10, la victime en partie défigurée perdra définitivement 5 points de Sociabilité.

5. Salle de cérémonie

Cette salle servait autrefois de lieu de rituels et de sacrifice en la gloire de Nurgle. Il ne reste plus que des socles de statues détruites et toute symbolique a été effacée.

6. Salle du conseil et bibliothèque

Ces salles se trouvent à la périphérie sud de la salle de cérémonie. La première est un vaste bureau qui servait de quartier général. Un escalier rectiligne descend vers l'étage inférieur. Le contenu de cette ancienne bibliothèque interdite a

été incinéré dans sa totalité. Des tas de charbons témoignent des livres qui ont été brûlés. Il n'y a plus rien d'intéressant à trouver ici.

7. Laboratoire

Une épaisse couche de poussière recouvre cette salle, qui a partiellement été vidée de son contenu après le passage de l'Ordre Noir. Il y a beaucoup d'éclats de verre au sol et des instruments scientifiques : bassines, verreries, composés alchimiques divers. Les morceaux de verre sont des restes de potions maléfiques créées par les esprits tordus des sectateurs et détruites par les chevaliers. Celles qui ont été jugées utiles ou saines ont été emportées par Hubert le Vif et ont rejoint la collection d'élixirs dans le tombeau de Gavaar. Cependant, deux fioles en bon état sont curieusement restées sur une table. Ce sont **2 potions de vol** dont l'effet sur le buveur est similaire au sort de magie mineure. Elles sont utilisables mais présentent chacune des effets secondaires : changement de couleur (gris) pendant une heure, perte spontanée de cheveux. Un personnage peut tenter d'identifier une potion en réussissant un test unique de **Connaissances académiques (magie)**. Il n'y aura pas d'autre tentative possible en cas d'échec.



Non loin des PJ, une créature issue des expériences les plus folles demeure encore en vie dans un coma profond. Elle est conservée dans un coffre solidement fermé de chaînes et de cadenas, contenant un liquide extrêmement âpre et irritant. S'il s'acharnement à vouloir l'ouvrir et prennent le temps de casser un à un les cadenas, la bête leur sautera dessus dès qu'ils ouvriront le coffre.

~ **CRÉATURE FIXÉE** ~

Cette chose difficilement descriptible est à jamais scellée dans sa geôle. Son corps jaunâtre et flasque ne peut en sortir. Tels des tentacules, quatre longs bras extensibles et mous jailliront du coffre pour tenter d'enlacer les PJ et de les étouffer. L'odeur extrêmement irritante et suffocante dégagée par le liquide dans lequel ce monstre baigne est absolument insupportable.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	-	43%	56%	55%	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	18	4	5	-	0	0	0

Compétences : aucune

Talents : Lutte

Règles spéciales :

- *Strangulation* : la créature tentera uniquement d'étouffer ses adversaires, au maximum 4 à la fois. Procédez avec les règles habituelles du pugilat et considérez qu'elle tentera de faire subir des dégâts dès qu'elle aura une prise sur quelqu'un.
- *Formol* : Tout personnage situé à 4 m ou moins de la créature sera suffoqué et irrité en respirant les vapeurs toxiques du liquide conservateur. A chaque round, s'il rate un test d'Endurance, il ne pourra rien faire d'autre que tousser et souffrir. Le reste du temps, tous les tests basés sur des caractéristiques ou des compétences subiront un malus de 20%.

Armure : aucune

Points d'armure : corps 0, bras 0

Armes : aucune

Niveau -1: la faille

Un étroit tunnel long de 50m, creusé dans la roche, succède rapidement à l'escalier de pierre. Il zigzague en descendant vers les profondeurs. Après 5 minutes de descente prudente, une lourde et lumineuse porte d'acier aux pourtours intacts empêche quiconque de continuer son chemin. Un étrange symbole runique laisse présager qu'elle demeure scellée par un pouvoir magique. On distingue de fines entailles sur la porte : plusieurs personnes ont essayé en vain de détruire l'obstacle. Il faut prononcer les mots de la page déchirée du livre sacré pour qu'elle s'ouvre comme elle l'a fait plus d'un siècle auparavant. Si cela n'est pas encore fait, Dorian parlera de cette page déchirée aux PJ, et sa lecture lèvera l'enchantement. Un mystère demeure : comment les chevaliers de l'Ordre Noir ont-ils pu franchir la porte ? Il suffisait simplement de faire parler un sectateur haut placé.



Le décor succédant à la porte est surprenant. Les PJ se retrouvent sur une épaisse grille de métal rouillée. A des dizaines de mètres au-dessus et des centaines de mètres au-dessous d'eux s'étend une immense faille naturelle, verticale et étroite. Une douce et chaude lumière rougeâtre émane des abysses de cette cassure creusée dans la roche. Un léger bruit de bouillon se fait entendre. Il s'agit d'une coulée de lave en fusion alitée au fond de la crevasse. La grille n'est pas en bon état et des morceaux se sont détachés par endroits. Elle permet de rejoindre le côté opposé de la faille. La vue est vertigineuse et n'inspire pas confiance à ceux qui vont marcher dessus. Trois ouvertures ont été creusées dans la roche, deux sur le côté est, une à l'ouest. Les PJ sont arrivés par celle située au nord est. Chacune donnera sur un escalier en colimaçon creusé dans la roche. Pour tout personnage regardant vers le bas, un **test de Perception facile (+20%)** réussi permettra d'apercevoir quelques dizaines de mètres plus bas, sur le côté est de la faille, une autre ouverture donnant sur le vide. Il faudra donc choisir entre les deux voies accessibles par la grille pour continuer l'exploration, mais une seule est la bonne.

Voie nord est : C'est par cette voie que les PJ sont entrés dans la faille

Voie sud est : Si les PJ ont vu l'ouverture en contrebas et s'ils font preuve de logique, ils comprendront que seule cette voie, située du même côté de la faille, pourrait y mener. Un vétuste escalier de pierre descend en tournant légèrement vers la gauche. Un piège menace en fait quiconque s'y aventurera. Après avoir descendu quelques mètres, un « clic » se fera entendre et toutes les marches s'aligneront brusquement. Les victimes se retrouveront sur un gigantesque toboggan ayant pour seule issue de vide donnant sur la faille. Heureusement, les structures sont vétustes et ont laissé des aspérités auxquelles les personnages pourront se rattraper.

La descente dure 3 rounds à partir du déclenchement du piège et tout personnage pourra tenter un **test d'Agilité** à chaque round pour se rattraper à une aspérité et ainsi sauver sa vie. On peut en accorder un quatrième au dernier instant précédent la chute. Si tout a échoué, un point de destin sera perdu pour se retrouver miraculeusement accroché par les habits à un ridicule bout de métal. Considérez que Dorian réussira son test au bout du deuxième round.

Voie ouest : Cet escalier n'est pas piégé. C'est aussi la voie à prendre pour rejoindre l'étage inférieur.

Niveau -2: la salle funéraire

Cette grande salle de 50m de large au plafond haut servait autrefois de lieu de cérémonie pour le culte de Nurgle. Lorsque l'Ordre Noir s'empara de la Prison des Sables, il la fit transformer par les charpentiers nains en une grande salle funéraire, en hommage au millier de chevaliers ayant péri dans

le désert. Bien entendu, tous les corps ne gisent pas ici, beaucoup ne furent pas transportés jusqu'au donjon. Les corps des chevaliers victimes de l'empoisonnement (voir l'introduction) résident aussi en ces lieux.

C'est une vaste cavité naturelle de la roche qui a été creusée par endroits pour être aménagée. Le sol est plat et la voûte, recouverte de stalactites, atteint 8 m de hauteur. 4 galeries ont été creusées par les charpentiers nains pour placer les corps des chevaliers dans des catacombes. En face de l'entrée, à l'opposé de la salle, s'élève une estrade sur laquelle est disposée le sarcophage de Heinrich le Guide. Quelques mètres devant lui, un large escalier de 4 m de large, creusé dans le sol, s'enfonce vers la faille.

Ici, une épreuve majeure de la campagne attend les joueurs. Les quelques 200 squelettes des défunts qui peuplent les catacombes vont s'animer pour exterminer les profanateurs de leur sanctuaire. Ils sont divisés en régiments et chacun à un vétéran squelette à sa tête. Lorsque tous les PNJ seront descendus dans cette salle, ils se réveilleront et rejoindront leurs rangs, comme sur un champ de bataille. Heinrich le Guide sortira de son tombeau peu après que les régiments se soient formés. Il faudra quelques instants pour que les morts-vivants s'organisent, laissant juste le temps aux soldats alliés d'en faire autant. Chaque régiment de squelettes portera un étendard qui les distingue. L'armée de morts vivants est composée comme suit :

- La liche de Heinrich, protégée par sa garde personnelle composée d'un régiment de 12 vétérans squelettes, à la tête de 4 régiments de 16 squelettes, dont un composé d'archers.
- Le revenant de Konrad le Sanglier, à la tête de 4 régiments de 16 squelettes, dont un composé d'archers.
- Le revenant de Claus le Béni, à la tête de 4 régiments de 16 squelettes, dont un composé d'archers.

Comment gérer la bataille

Le camp des PJ constatera très vite qu'il n'aura aucune chance contre la supériorité numérique des morts-vivants. Si les joueurs ont bien retenu la leçon du tombeau de Gregor, ils comprendront qu'en détruisant les morts-vivants hiérarchiquement élevés (excepté les vétérans), ils viendront rapidement à bout de ceux qui leurs sont subordonnés. Les revenants et la liche formeront donc les cibles privilégiées de cette bataille, pourvu que les joueurs aient compris ce système. Les revenants participeront activement au combat, n'hésitant pas à venir au front, ce qui donnera l'occasion aux PJ de les affronter. La liche elle, restera en retrait avec sa garde personnelle, à galvaniser ses troupes et à éventuellement incanter des sorts. Si un revenant vient à être détruit, ses régiments subordonnés s'effondreront dans les 2 rounds consécutifs. Heinrich utilisera alors le pouvoir de l'anneau pour les réanimer les uns après les autres et les placer sous son commandement, ce qui ne manquera pas d'agacer les joueurs.

La destruction des revenants n'est donc qu'une solution provisoire, un moyen de gagner du temps, avant de devoir s'attaquer au cœur du problème.

La décision de combattre directement à la liche pour venir à bout de cette armée fera tôt ou tard surface parmi les joueurs. Si la voie menant jusqu'à elle est encombrée de squelettes, il existe trois moyens d'y parvenir. Premièrement : léviter par-dessus les troupes. Cela nécessite l'intervention d'un enchanteur ou d'un objet tel qu'une potion de vol. Plusieurs d'entre elles ont été disponibles au cours de l'aventure. Le joueur qui prendrait le risque d'y aller pourra bénéficier de quelques points d'expériences supplémentaires en récompense pour son courage. Deuxièmement : foncer dans le tas pour percer les lignes ennemies jusqu'à la liche. 3 PJ au maximum pourront s'atteler à cette tentative hautement périlleuse. S'ils venaient à échouer, ce serait la fin de la campagne. L'aide de jeu *Les combats de masse*, à la fin de la campagne, vous propose une règle pour traiter ces percées au cœur des troupes ennemies. Autrement, vous pouvez utiliser vos propres règles. Troisièmement : profiter du passage ouvert par la destruction d'un revenant et de ses chevaliers pour se frayer un chemin jusqu'à la liche.

Le combat contre Heinrich ne sera pas simple. Si un seul PJ s'engage dans un duel contre lui, un semblant de chevalerie émergera des squelettes et ils formeront un cercle autour du combat, laissant l'occasion au héros de prouver sa valeur. Si plusieurs PJ s'attaquent simultanément à Heinrich, alors un maximum de squelettes du régiment des vétérans se ruera sur eux pour le défendre. Le reste de l'armée sera concentrée sur le front contre les PNJ alliés. Durant la bataille, tout personnage s'écartant de la mêlée sera pris pour cible par les squelettes archers. Ces derniers resteront inactifs le reste du temps, pour éviter de toucher leurs confrères.

Au départ de la bataille, les troupes alliées obéiront au PNJ le plus gradé. Il leur ordonnera d'adopter une formation défensive sur trois lignes, en demi-cercle autour de l'entrée de la salle, afin d'assurer une éventuelle retraite (voir le plan). La fiche de bataille qui vous est proposée est à utiliser avec l'aide de jeu *Les combats de masse*, mais vous pouvez l'adapter à votre propre méthode. Pour les chevaliers, les lieutenants ou vétérans, ainsi que les revenants de l'Ordre Noir, prenez respectivement les profils des squelettes, lieutenants et revenants qui sont détaillés au chapitre d'introduction de la campagne. Le revenant de Konrad portera une armure de plaques complète rouillée (3 PA) et celui de Claus portera une armure de mailles complète rouillée (2 PA).

La victoire sur l'armée de l'Ordre Noir ne constitue pas l'acte le plus important de cette campagne, même s'il s'est avéré sanglant. Laissez les joueurs se réjouir avant de continuer. Le sarcophage contenait le **parchemin VIII** et un coffre rempli de pièces (220 co). Une fois le souffle repris et les premiers soins donnés, le dénouement de leur quête approchera enfin.

~ HEINRICH LE GUIDE ~ FONDATEUR DE L'ORDRE NOIR

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	35%	40%	40%	52%	89%	89%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	35	4	4	4	4	0	0

Compétences : Commandement +10%, Connaissance académiques (généalogie/héraldique, histoire, magie, nécromancie +10%), connaissances générales (Empire, Nains), Focalisation +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (magick +10%), Langues (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception +10%, Sens de la magie +10%

Talents : Armes naturelles, Effrayant, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (*alarme magique, armure aethyrique, dissipation, silence, marche dans les airs*), Maîtrise (armes lourdes), Mains agiles, Méditation, Mort-vivant, Projectile puissant, Sans peur, Sombre savoir (nécromancie), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- *Nécromancie supérieure* : Heinrich n'est pas limité dans le nombre de morts-vivants qu'il peut animer et contrôler, ni dans la portée de son emprise sur ces créatures.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète rouillée)

Points d'armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2

Armes : épée

Dotations : anneau de vie éternelle, composants pour sorts

Perspective d'éradication : très difficile

ANNEAU DE VIE ÉTERNELLE

Connaissances académiques : nécromancie

Histoire : Cet anneau hors du commun fut récupéré par Heinrich sur un nécromant rival, dans sa quête de la vie éternelle. Son pouvoir est pervers et il condamne son possesseur à l'errance. Malgré cela, la légende dit qu'il ne reste jamais éternellement aux mains du même propriétaire.

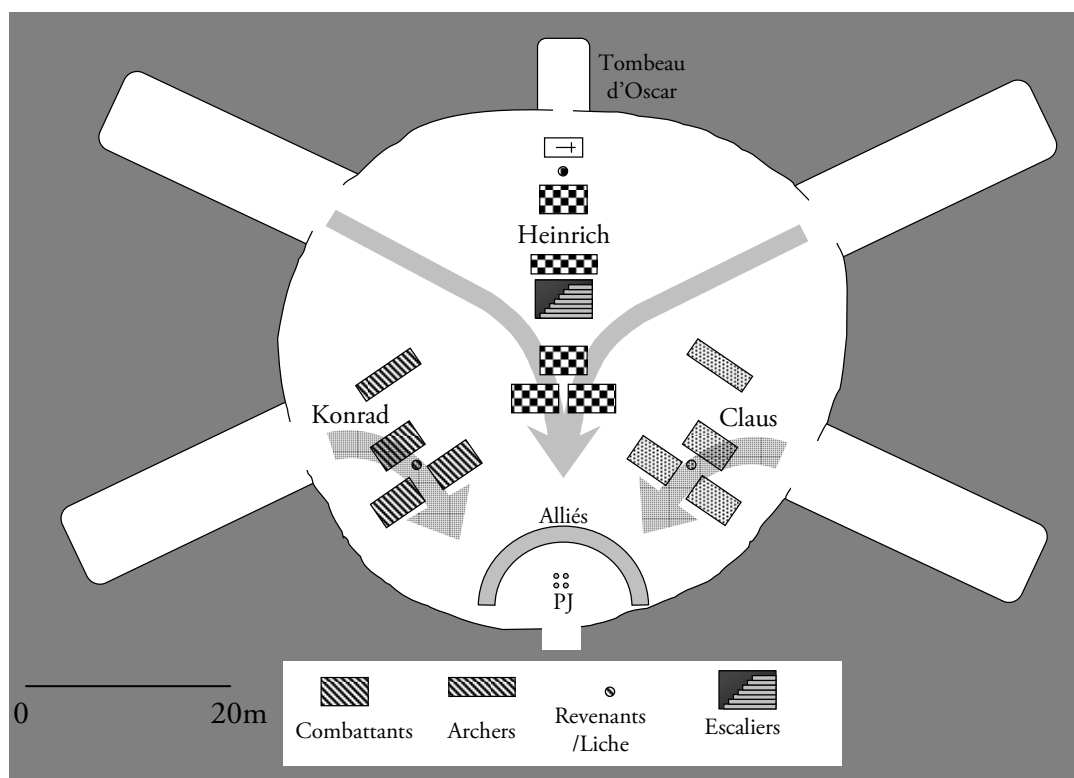
Pouvoirs :

Ne peut être retiré du doigt sans amputer ce dernier

+10 B

Le possesseur ne subit plus les effets du vieillissement et ce de manière éternelle. Même mort, il continuera à errer en portant cet anneau.

Le possesseur peut lancer le sort **Animation des morts** à volonté



FICHE DE BATAILLE : LA SALLE FUNÉRAIRE

Victoire : ☐ Automatique ☒ Par objectifs

Objectifs (encadrez les objectifs de victoire) :

Objectif 1 (-1 morts alliés) : 3 squelettes détruits par les PJ

Objectif 2 (-1 morts alliés) : 1 sergent squelette détruit par les PJ

Objectif 3 (-10 morts alliés) : 1 revenant détruit (et ses régiments démantelés)

Objectif 5 : vaincre Konrad avant le round 25

Objectif 5 : destruction de la liche

Objectif 6 (-40 morts alliés) : destruction de la liche avant le round 20

Objectif 7 (-30 morts alliés) : destruction de la liche avant le round 40

Objectif 8 (-20 morts alliés) : destruction de la liche avant le round 60

Chronologie des événements :

Round 1 : Les deux armées s'organisent. Les morts-vivants forment les rangs et hissent les étendards. Les alliés se disposent en demi-cercle face à eux.

Round 2 : Les arbalétriers échangent quelques projectiles avec les squelettes archers. Quelques hommes seront blessés par les flèches. Les squelettes combattants forment un front épais et marchent vers la mêlée.

Round 8 : Début de la mêlée. Les archers morts-vivants cessent leurs tirs. Au fur et à mesure, les blessés se retirent pour céder la place aux remplaçants.

Round 15 : Konrad en première ligne avec quelques squelettes font une percée dans les rangs alliés et pénètrent dans le demi-cercle. Une panique s'installe et l'on appelle à l'aide.

Round * : Le capitaine sonne la retraite. La poignée de survivants fuit devant les morts vivants.

Bilan (sans l'aide des PJ) : 10 survivants

Notes : *La bataille durera autant de rounds qu'il y aura de soldats PNJ au départ.

Rounds écoulés :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Victimes ennemies (uniquement pour les objectifs simples):

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Alliés sauvés (morts évitées) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
+..... +..... +..... +..... +..... +..... +.....

Poussée 1 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Poussée 2 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

SURVIVANTS :

LA FIN DU VIEUX MONDE ?

Il se peut que dans cette campagne les PJ ne parviennent pas à détruire ni même à atteindre la Rongeuse. S'ils doivent s'avouer vaincus avant la fin du scénario, ils devront fuir la région au plus vite. Les armées de Nagash en marche vers le désert d'Arabie prendront alors le relais. Le roi des morts parviendra à s'emparer de l'arme ultime et planifiera une attaque sur l'Arabie. Au fil des mois, il assiègera les grandes cités et fera grandir son effectif parmi les victimes. L'Arabie subira le même destin que celui du pays de Kislev durant la Tempête du Chaos. Des milliers de réfugiés erreront sur les routes de leur pays dévasté. L'armée de Nagash, plus puissante et peuplée que jamais, se mettra alors en route vers le nord. Les Terres Arides, les Principautés Frontalières et enfin l'Empire seront ses prochaines cibles. Face à une telle masse de combattants, il y aura peu de chances pour que l'humanité connaisse une fin glorieuse. Archæon et ses troupes attendront de voir l'Empire s'affaiblir avant d'assiéger de nouveau Middenheim. L'Ulthuan ainsi que tous les alliés des hommes entreront à leur tour dans cette ultime guerre. Si vous tenez à faire vivre cette période apocalyptique aux joueurs, donnez leur une chance de sauver l'Empire dans votre propre campagne !



Le tombeau d'Oscar

Cette crypte creusée sur un des côtés de la salle funéraire est dédiée au sorcier de bataille ayant malgré lui provoqué la chute de l'Ordre Noir (voir le chapitre d'introduction). Son journal personnel est caché avec précaution sous sa dépouille décomposée. Il sera trouvé sur un **test de Fouille** réussi, mais le personnage s'y aventurant devra réussir un **test de Force Mentale assez facile (+10%)** au préalable. Malheureusement, sa lecture n'est plus possible vu la dégradation avancée du papier. On lira simplement des morceaux de phrases marquant un regret par endroits « *Je n'ai pas pu..., je n'ai pas voulu...* ». Sur les murs, 6 étoffes très soignées (valant 5 co chacune) décrivent le drame de l'empoisonnement par étapes. S'ils veulent comprendre les raisons de la disparition de l'Ordre, ils peuvent les observer attentivement.

Sur la première est dessiné un templier à cheval suivi d'un grand nombre de chevaliers à pied. Il s'agit de Heinrich suivi de son armée. La seconde illustre la bataille du désert d'Arabie, contre les créatures et sectateurs de Nurgle. La troisième montre un repas festif où des hommes en armure boivent du vin et lèvent leur verre. Sur la quatrième on voit un homme en robe, agenouillé devant un oasis, plongeant un manche de bois dans l'eau. Il s'agit d'Oscar empoisonnant l'eau avec la Masse de Nurgle. La cinquième représente l'empoisonnement et la mort des chevaliers. Elle ressemble à la troisième mais les langues bleues sont tirées et les mains sont portées à la gorge. Enfin, la sixième montre un groupe d'une quinzaine de chevaliers en armure traversant le désert, menés par l'un d'entre eux, portant sur son épaule une arbalète scintillante (une aura l'entoure sur l'étoffe). Cet homme n'est autre que Hubert le Vif. Parmi eux, un scribe tient sous son bras un livre et une plume dans l'autre main. Il s'agit du fameux Otto Lloga et du livre sacré de l'Ordre Noir.

Niveau -3: La Salle Bannie

L'escalier de pierre descend tout droit en direction de la faille. On distingue une lumière rouge émanant du bas. Il s'agit d'une ouverture vers la grande faille. Elle donne sur un sentier en pente, large de 2m, longeant la paroi de la faille. La vue vertigineuse sur le ravin et l'air chaud remontant de la coulée de lave sont particulièrement déstabilisants. 50 m plus bas, au bout du sentier, une autre ouverture creusée vers l'intérieur de la faille donne sur un escalier descendant. Après un dernier virage, les marches retournent à nouveau en direction de la faille.

Au bout de l'escalier, les joueurs découvriront une grande salle voûtée naturelle. Elle mesure environ 50 mètres de diamètre et est largement ouverte sur la faille, en face des escaliers. Sur un **test de Perception difficile (-20%)** réussi, un PJ remarquera de nombreuses fissures sur la voûte. Quelques dizaines de mètres plus bas, de la lave en fusion coule lentement. Les lieux baignent dans une faible lumière rougeâtre et une chaleur suffocante. Si l'on prend le temps d'analyser, cette salle ressemble étrangement à une cavité buccale : les escaliers représentant l'œsophage et l'ouverture vers la faille représentant la bouche. Le sol ressemble même à une langue. Il est légèrement en pente et creusé sur les côtés. Une épaisse couche de poussière recouvre le sol. Au bout de la « langue », 10 m devant le ravin, on distingue un petit autel sur lequel est posé quelque chose. Sous la poussière se cache un coffre couvert de runes. Il est totalement scellé à l'autel mais son couvercle n'est pas verrouillé par une serrure. Dans ce coffre est contenue la fameuse arme démon, la Rongeuse. Les runes du coffre annulent tout ses pouvoirs mais elle les récupérera si par malheur quelqu'un la retire. L'ultime épreuve attend maintenant les joueurs.



LA RONGEUSE, MASSE D'ARME DE GRAND PÈRE NURGLE

Connaissances académiques : théologie

Histoire : Les champions et les démons, bien qu'utiles aux dieux du Chaos, ne sont que des pantins à leurs yeux. Ainsi Nurgle a-t-il un jour décidé d'utiliser un démon majeur pour enchanter une arme afin de lui conférer des pouvoirs immenses. Cette masse d'arme fut forgée bien avant l'essor de l'humanité. Cet objet magique a été la cause d'on ne sait combien de milliers de souffrances et de morts. Son pouvoir est grand en conséquence.

Il existe deux moyens de libérer l'entité qui en est retenue prisonnière. Premièrement, si le possesseur de la masse faillit au combat en la tenant, le grand immonde retenu dans l'arme apparaîtra à 3m de lui. Deuxièmement, quiconque lira à haute voix les petites inscriptions gravées en langage classique sur le manche libèrera le démon de la même façon. Dans tous les cas, la masse vidée de son entité ne gardera que les pouvoirs *Altération des structures* et *Carnage de l'eau*. Le démon libre est soumis normalement à l'instabilité et retournera dans l'arme s'il en est victime ou s'il en prend lui-même la décision. S'il subit un coup critique, il ne sera pas tué mais retournera dans la masse d'arme.

Quiconque prendra la masse ou l'effleurera devra immédiatement effectuer un test de Force Mentale. S'il est raté le personnage concerné la saisira instinctivement, sans hésitation. Une fois l'arme portée, un second test de Force Mentale doit être fait. S'il est à nouveau raté, le porteur attaquera le personnage le plus proche. S'il se sépare de la masse plus d'une minute avant de la reprendre, les mêmes tests seront à refaire. Si ces deux tests sont réussis ou s'il n'y a personne à proximité ou si un affrontement est terminé, il faudra refaire un test de Force Mentale assez facile (+10%) chaque jour pendant une semaine et enfin un test assez facile (+10%) par an, à condition de toujours garder l'arme et de ne pas la laisser traîner quelque part.

Le but de cet arme démon est double : soit libérer le Grand Immonde et le laisser répandre son immondice à travers le monde, soit que son possesseur grimpe la hiérarchie militaire pour semer la guerre et la maladie, grâce à cette formidable arme de siège. Les détails relatifs aux armes démons sont précisés à la page 204 du *Tome de la Corruption*. Mais pour permettre d'inclure cet artefact essentiel dans le déroulement de la campagne, les détails le concernant vous sont fournis.

Pouvoirs :

L'aura magique d'une arme démon est puissante et immédiatement perceptible par tout personnage doté du talent Sens la magie.

Les armes démons peuvent blesser n'importe quelle créature quelles que soient ses immunités.

+ 60 % à la Capacité de Combat.

Le porteur peut subsister la Force Mentale du grand immonde à la sienne.

Le porteur accède à tous les talents et compétences du Grand Immonde.

Absorption de force : dès que l'arme démon est utilisée et tue une cible, elle absorbe la valeur de Force de sa victime. On divise ce nombre par 3. Un tiers va au dieu Nurgle, un autre nourrit la lame qui le conserve une journée durant. Ensuite pour chaque tranche de 10% du tiers restant, le porteur bénéficie d'un bonus de +10% en Force pendant une journée. Si le total des bonus accumulés égale le triple de sa Force normale, le porteur s'effondre et reste évanoui durant une journée.

Altération des structures : Partout où la masse de Nurgle est amenée, les bâtiments et structures naturelles s'abîment à une vitesse affolante dans un diamètre de 5 km. Cela ne concerne pas les structures métalliques. Chaque jour, 10% des bâtiments seront détruits et 20% sinistrés. Tant qu'il restera des bâtiments debout, il y aura des effondrements et des victimes : chaque jour 5% de la population mourra et 10% sera blessée en milieu urbain. En milieu rural, divisez ces scores de moitié. Les structures faites de terre et de roches friables seront particulièrement affectées, se retrouvant réduites à un tas de gravats en quelques heures.

Carnage de l'eau : Si la masse est trempée dans une source d'eau potable, celle-ci se met à bouillir et devient mortelle pour quiconque la boira. Le buveur subira l'effet une heure après en avoir bu et mourra en se tordant de douleur. Plongée dans une rivière, la masse empoisonnera l'eau durant une semaine.

Esprit du démon : Le Grand Immonde prisonnier du marteau s'ennuie et cherche à en sortir. Il est capable d'influencer les âmes corruptibles dans un rayon de 1km, dans leurs rêves ou dans leurs songes. Le MJ devra décrire au rêveur des cauchemars où il se voit se décomposer vivant et où il se sent de plus en plus conquis par la beauté des maladies infectieuses. Tant qu'il sera « orphelin », le Grand Immonde choisira une victime sur laquelle il se concentrera. Il optera prioritairement pour ceux qu'il (ou son dieu Nurgle) aimerait le plus voir se décomposer. Une fois par semaine la victime devra réussir un test de Force Mentale ou bien obéir à un de ses désirs, qui sont de deux ordres. Premièrement, contaminer un maximum de personnes et répandre l'infection. Deuxièmement, le libérer au moment opportun. C'est la seule chose qu'Oscar ait réussi à éviter, et pas la moindre.

L'erreur magistrale

Il existe un seul moyen de se débarrasser de la Rongeuse : la saisir pour la jeter dans le flot de lave en fusion. Cela paraît très simple mais il n'en est rien. Cette fois les joueurs ne devront pas se méfier du danger extérieur mais d'eux-mêmes.

A la vue du coffre, chaque joueur devra effectuer en secret un **test de Force Mentale**. Seuls le maître de jeu et eux-mêmes devront en connaître le résultat. Il devra consulter les joueurs tour à tour et chuchoter les intensions de leur personnage en fonction du résultat obtenu. Tous ceux qui auront réussi leur test seront libres de leurs actes. Les autres n'auront qu'une envie en tête : se saisir de la Rongeuse, non pas pour faire le mal, mais persuadés qu'ils auront une meilleure raison que leurs voisins de le faire. Instinctivement, ils ne supporteront pas que quelqu'un d'autre la prenne ou désire la détruire. Les joueurs devront rapidement se faire une raison pour accepter cette idée. Dorian et les soldats assisteront impuissants à la scène et surtout méfiants envers les PJ. Une once de paranoïa devrait rapidement naître au sein du groupe.

Plusieurs arguments peuvent être avancés par les PJ voulant empêcher la destruction de la masse maudite ou s'emparer d'elle. En voici quelques uns pour vous guider, mais les joueurs ou vous-même en trouveront certainement d'autres.

- « *C'est du suicide ! Jeter un objet si puissant dans le feu de la création se soldera par une énorme explosion. Nous serions tous engloutis sous la coulée de lave. Il faut d'abord s'éloigner un peu, donnez la moi* ».
- « *Je ne vous fais pas confiance, vous allez prendre la masse et la garder pour vous, votre regard est corrompu !* »
- « *Je suis ici la personne la plus apte à résister à l'emprise de cette chose. Depuis le début je n'ai jamais ressenti la moindre attirance envers elle* ».
- « *Nous avons là une formidable arme de siège qui pourrait être retournée contre son camp, si on l'utilise correctement. Gardons là et servons nous d'elle contre les armées du Chaos* ».

Si un joueur veut rallier quelques PNJ à sa cause, il pourra en convaincre autant que ses compétences et talents ne le lui permettent, et s'il réussit un **test de Charisme**. Les joueurs devront obligatoirement jouer le jeu s'ils ont raté leur test. S'ils font mine de rester impassibles, annoncez leur que leur personnage va tenter de se saisir de la masse d'arme ; et s'il ne peut pas, il usera de la violence.

Si le débat ou la dispute s'éternise, soyez impitoyable. Les principaux concernés auront détourné leur attention une minute du coffre et un PNJ totalement anodin se sera emparé de la masse par mégarde. Il ne résistera pas à son emprise et se jettera frénétiquement sur le groupe de PJ dans l'espoir de les massacrer. Il sera mis à mort par ses confrères si les PJ ne le font pas, libérant ainsi le démon (voir la description de l'arme

démon). Autrement, si l'envoyé du Chaos est encore en vie, il se fera un plaisir de s'en charger à sa place.

Tout personnage bien intentionné se saisissant de la masse d'arme devra réussir un **test de Force Mentale** ou entrer en frénésie (voir sa description). Si la corruption de la Rongeuse a été évitée de toute part, le personnage sera libre de la jeter dans le magma à condition qu'il parvienne à éviter les assauts des autres personnages. La quête ultime sera alors accomplie (voir plus loin).

Tout personnage mal intentionné, c'est à dire ayant raté un des deux test de Force Mentale, entrera directement en frénésie une fois en possession de l'arme démon et s'en prendra à ses coéquipiers. Si les PJ gardent du bon sens, ils essayeront d'immobiliser leur coéquipier plutôt que de le tuer. Mais ce petit jeu risque de durer, car il y a de fortes chances qu'un PJ corrompu par la Rongeuse tente de s'en emparer, entrant à son tour en frénésie contre les siens. Dès qu'un PJ subira le moindre coup critique, le démon sortira de la masse d'arme et apparaîtra à 3m de lui.

L'effondrement

Parallèlement à cela, un détail important doit être pris en compte. Le pouvoir d'*Altération des structures* aura repris son cours dès que la Rongeuse sera sortie du coffre. Auparavant, il avait déjà bien entamé et fragilisé la roche naturelle avant qu'il ne soit annulé par les runes du coffre. Un léger grondement de la roche se fera alors ressentir, des fissures apparaîtront peu à peu dans le décor et par endroits des morceaux de roche tomberont de la voûte. Le sol tremblera de plus en plus. La dégradation de la roche s'accroîtra au fil des secondes et vous devrez bien faire ressentir aux joueurs la gravité de la situation.

Un maximum de 20 rounds après que la Rongeuse ait été retirée du coffre, la « langue » de la salle bannière se décrochera et glissera lentement, entraînant tout ce qui est posé dessus vers le magma en fusion, des dizaines de mètres plus bas. N'oubliez pas de gérer en secret ce compte à rebours. Les PJ devront donc réagir et régler leurs différends assez vite pour espérer s'en sortir. S'ils ne l'ont pas fait et se retrouvent sur la langue lorsqu'elle se décroche, ils auront deux tentatives pour réussir un **test d'Agilité** et atteindre les escaliers à temps. Que les joueurs se débarrassent ou non de la masse d'arme dans les délais, le sort de la salle bannière et de toute la faille sera le même. L'effondrement est programmé et irréversible.

Le Grand Immonde

Si le démon est libéré, la Rongeuse videra son contenu : un amas de viande flasque éjecté violemment au sol. Par endroits, des bulles éclateront, laissant s'échapper une nuée de mouches. Le grand immonde apparaîtra de façon théâtrale, s'élevant de son lit de chair. Les nurglings ne tarderont pas à sortir, à dégouliner de son ventre, puis à se ruer vers les soldats, car ils

auront faim ! Une terrifiante épreuve commence, mais elle ne devra pas durer longtemps. L'Altération des structures suit son cours et a gravement lésé la structure de la roche. De toute façon, même si les personnages résistent à la terreur, il serait totalement fou d'essayer ne serait-ce que d'approcher ce démon. Si le grand immonde est apparu, l'effondrement décrit précédemment aura lieu 3 rounds après le début du combat. Le démon sera déséquilibré et emporté par l'éboulement. Il aura cependant le temps de contaminer son entourage et seulement quelques chanceux y échapperont.

Lorsque les PJ atteindront les escaliers, tout le sol se détachera derrière eux et s'effondrera dans les abîmes. Environ la moitié des soldats auront péri entre les assauts du démon et l'effondrement.

~ GRAND IMMONDE ~

Le grand immonde ressemble à Nurgle lui-même : immense, vert de peau et boursofflé par les maladies. Pus et sanie s'écoulent de furoncles et d'ulcères scintillants sur sa peau lépreuse. Des organes en putréfaction débordent par les plaies de sa peau répugnante. Bien que leur apparence soit horrible et écoeurante, les Grands Immondes ont une nature grégaire et même sentimentale ; ils sont fiers des maladies et des exploits de leurs fidèles. Le démon peut vomir un flot de sang, d'asticot, de bave et d'autres saletés putrides qui noie ses victimes dans des ordures contaminées. La présence seule de ce démon suffit à tuer tellement ses émanations sont nocives. Une description complète du grand immonde vous est fournie dans le *Tome de la corruption* à la page 261.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
84%	0%	65%	68%	43%	89%	89%	45%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
6	69	6	6(8)	4	4	0	3

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement +10%, Connaissances académiques (démonologie +20%, magie +20%), Focalisation, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (arabe, eltharin, gobelinoïde, kislevite, langage sombre, nain, reikispiél), Lire/écrire, Natation, Perception +20%, Sens de la magie

Talents : Ambidextrie, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups puissants, Eloquence, Magie mineure (Manipulation distante, Silence), Magie noire, Magie vulgaire (Chaos), Maîtrise (fléaux), Orateur né, Puissance imparable, Sens aiguisés, Sombre savoir (Nurgle), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales : en raison de la liste étendue des règles spéciales propres aux grands immondes, seules celles susceptibles d'intervenir dans cette campagne vous seront détaillées. De plus amples informations sont disponibles dans le *Tome de la Corruption*.

- *Chair corrosive, Chair putréfiée, Infecté, Instabilité, Mucus persistant, Torrent de corruption* : cf. le *Tome de la Corruption*.
- *Couvée de nurglings* : le grand immonde est un véritable vivier ambulant pour les nurglings qui infestent sa masse et se battent pour trouver et têter les meilleurs recoins de chair cancéreuse. A chaque round de combat, (1D10/2-)1 nurglings sont éjectés du corps du grand immonde, atterrissant chacun dans une case adjacente différente. Les nurglings aident aussitôt leur maître en mordillant les chevilles de ses ennemis.
- *Mutations du Chaos* : griffes, nuage de mouches, obèse. Tirez 1D10-5 mutations supplémentaires. Modifiez le profil en conséquence.
- *Peste* : les personnages qui survivent à une rencontre avec un nurgling peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un nurgling a fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance très difficile (-30%) sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.
- *Pestilence ambiante* : le seigneur de la puanteur laisse échapper des gaz extrêmement nocifs qui chargent l'air de corruption. Toute créature située dans un rayon de 48 mètres (24 cases) de ce monstre doit réussir un test d'Endurance très difficile (-30%) sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : griffes et dents, fléau

Perspective d'éradication : Impossible



~ NURGLINGS ~

Les nurglings sont des répliques miniatures de Grand-père Nurgle, ne mesurant pas plus de 30cm de hauteur. Ils grouillent dans la chair malade des grands immondes, tétant le pu nauséabond des furoncles et se chamaillant pour attirer l'attention de son maître. Au terme de leur croissance, ces minuscules créatures éclosent de pustules dans la chair du Grand Immonde et sont constamment renouvelées dès qu'elles sont projetées au loin, écrasées voire dévorées par leur maître. Des germes de nurglings se répandent dans les traînées de bave laissées par les grands immondes. Quiconque marchera au travers servira d'hôte à ces parasites du système sanguin, qui loggeront ensuite dans leur abdomen. Après s'être suffisamment nourris de leurs excréments, les nurglings sortiront de leur hôte par la bouche ou pas l'anus. Cette expérience traumatisante fera gagner entre 1 et 3 points de folie à la victime. Les nurglings attaquent souvent en nuées, où ils mordillent les jambes et les chevilles de leurs adversaires. Une description complète des Nurglings vous est fournie dans le *Tome de la corruption* à la page 242.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	30%	21%	23%	60%	25%	30%	25%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7	2	2(4)	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Esquive, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Natation, Perception

Talents : Ambidextrie, Aura démoniaque, Sans peur, Troublant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- **Instabilité :** à chaque round où un nurgling est blessé au corps a corps sans réussir à faire perdre le moindre point de blessure en retour, il doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.
- **Mutation du Chaos :** Nuage de mouches. 50% de chances de présenter une autre mutation.
- **Peste :** les personnages qui survivent à une rencontre avec un nurgling peuvent malgré tout avoir été vaincus. Toute créature à qui un nurgling a fait perdre au moins 1 point de Blessures doit réussir un test d'Endurance à la fin du combat sous peine de contracter une maladie choisie par le MJ.

Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes et dents (BF-2)

Perspective d'éradication : Assez facile



La fin

Lorsque la Rongeuse atteindra le magma, que ce soit par le biais d'un PJ ou par l'écroulement du sol, une onde de choc traversera les corps. A ce moment, le niveau de la lave s'élèvera cruellement, projetant des gerbes de feu verticalement. La sensation de fragilité de la faille s'accroîtra : tout gronde et tremble. Il faut maintenant fuir au plus vite. Tous les personnages se mettront à courir pour sortir de la Prison des Sables. Désormais n'imposez plus trop de dangers aux joueurs car ils ont mérité leur retraite. Un peu de stress ne leur fera pas de mal en voyant des craquelures se former au sol, la grille du niveau -1 flancher sous leurs pieds, ou encore un personnage coincé sous les décombres les appeler à l'aide.

Une fois au grand air, le sol tremblera encore légèrement. Quelque chose d'immense se prépare : la roche située au dessus de la faille s'effondrera et tout ce qu'elle supportait sera emporté. Les personnages assisteront à un événement spectaculaire. Une gouttière de plusieurs centaines de mètres de long va se dessiner devant eux, et le sable s'y engouffrera. La Prison des Sables, située en plein milieu, s'enfoncera lentement avant de disparaître dans les profondeurs. La grande faille sera désormais visible de l'extérieur, formant un ravin aux abîmes incandescents. Elle brûlera encore quelques jours avant d'être peu à peu recouverte de sable. D'ici là les PJ seront loin, heureux d'avoir survécu, fiers d'avoir été plus forts que les dieux !

EPILOGUE

Le voyage du retour aura peu d'attrait pour les joueurs. Il ne faut pas oublier de la citer même si tout devrait bien se passer. Selon les rumeurs locales, les pirates ont été chassés de la mer depuis deux semaines et les joueurs pourront embarquer dans un navire pour rejoindre le Vieux Monde. Ils n'auront plus rien à craindre des malédictions ou du dragon noir. Les chevaliers reposent maintenant en paix. Le seul souci des PJ sera maintenant de survivre aux maladies s'ils ont fait face au grand immonde.

Nagash aurait bien pu conquérir de vastes terres s'il avait pu prendre possession de la Rongeuse. Au lieu de cela, il ne cherchera pas à se venger et repartira amer dans son royaume, ses armées disparaissant avec lui. Il attendra une prochaine occasion pour accomplir son dessein.

Si les joueurs ont été engagés par la comtesse Elise, un grand banquet sera organisé en leur honneur parmi celui des chevaliers victorieux. Une récompense de 100 co sera offerte à chacun. Un petit peu partout dans l'Empire, une rumeur se répandra. L'Electrice Elise aurait permis d'éviter la fin du Vieux Monde grâce à une poignée d'hommes ayant défié les puissances du Chaos en Arabie. Sa notoriété sera décuplée au sein des Electeurs, comme elle l'avait souhaité. Tout citoyen de Talabheim aura 30% de chances d'avoir entendu parler des PJ et leurs futurs tests de Commérage et de Charisme gagneront un bonus de 30% dans cette cité. Encore une fois, les PJ auront la possibilité d'entamer directement une des carrières suivantes au service de la comtesse et de la cité, au coût de 100 xp sans besoin de terminer la carrière actuelle :

Champion de justice
Chevalier

Eclaireur
Espion
Héraut
Intendant
Noble
Politicien
Sergent de la milice

Tous ont le droit de refuser et de rendre les armoiries de Talabheim en guise d'affranchissement. Si un service honorable sera demandé par la suite à la comtesse, elle portera secours au groupe dans la mesure de son possible, sans tout de même se déplacer en personne.

Après cette aventure et ayant récapitulé toute l'histoire de l'Ordre Noir, Dorian présentera un mémoire à l'université en vue d'obtenir une place au sein des érudits d'Altdorf. Conscient qu'il n'aurait jamais pu réaliser son recueil sans l'aide des PJ, et demeurera éternellement leur ami. Il peut être amusant de tenter de faire récapituler les grandes lignes du parcours de l'Ordre Noir aux joueurs. S'il s'avère qu'ils ont tout compris, un bonus d'expérience peut leur être offert.

La nouvelle arrivera tôt ou tard aux oreilles d'Andréas Volbert, le maître de la guilde des marchands d'Altdorf. Il abandonnera définitivement toute investigation sur l'Ordre Noir. Il sera possible alors d'acquérir le livre sacré en le marchandant auprès de lui. Mais il faudra tout d'abord faire preuve de courtoisie et de fair-play pour ne pas le faire grincer des dents et réveiller sa nature rancunière. Le prix de départ s'élèvera à 94 co, la somme précise que les aventuriers lui ont coûté durant cette histoire. Cette vieille connaissance tient toujours à avoir le dernier mot !

EXPERIENCE

10 à 20 xp pour avoir vaincu la créature formolée
30 à 60 xp pour avoir participé à la destruction des morts-vivants, en fonction des dangers encourus et des pertes subies
60 xp à un joueur pour avoir triomphé de Heinrich dans un duel
10 xp pour avoir compris l'histoire du drame lié à Oscar
10 à 20 xp à chacun pour avoir compris l'essentiel du destin de l'Ordre Noir
1 point de destin pour avoir détruit la Rongeuse, épargnant un grave péril au Vieux Monde

30 xp pour avoir survécu à l'apparition du grand immonde, ou
50 xp au personnage ayant résisté à la corruption de la Rongeuse et l'ayant jetée dans le magma
5 ou 10 xp à un joueur pour toute autre idée ingénieuse ou action très utile
0 à 50 xp par parties pour la qualité de l'interprétation du personnage

PERSONNAGES PRETRES

Les personnages suivants ont un profil et une histoire qui conviennent assez bien à la campagne. Un bref descriptif de leurs antécédents et de leur personnalité vous est donné. Vos joueurs seront libres de choisir entre utiliser leur propre personnage et en incarner parmi eux. Il est cependant déconseillé de créer un nouveau personnage sans expérience pour débiter la campagne.

Note : Si vous ne savez pas comment réunir ces quatre aventuriers au départ de l'aventure, Adelind Jochutz sera contactée seule par Hans Norfeld, l'agent de la guilde des marchands. En plus de la scène décrite en début de campagne, il lui demandera de trouver des coéquipiers et de demander un soutien auprès du culte de Morr. Elle cherchera donc à recruter des aventuriers à proximité. Gollentok Grumberg et Hans Gaertner y répondront immédiatement. Au temple de Morr le plus proche, tous feront la connaissance d'Edmund Kummel qui sera ravi d'agir pour la pacification d'éventuels morts sans repos.

Adelind Jochutz est née dans un village Middenlandais, baignée dans les rumeurs et légendes que racontait son père. Ce bûcheron l'a élevée seul, sa mère étant morte de la variole verte lorsqu'elle avait 4 ans. Elle a reçu l'éducation d'un garçon, sans aucun traitement de faveur. Aujourd'hui c'est une jeune femme, farouche et ténébreuse. Sous ses allures rustres et ses cheveux raides se cache un beau visage. Elle ne se laisse approcher par aucun homme et sait se défendre depuis qu'elle côtoie le milieu du crime. Un simple regard menaçant de sa part suffit à calmer les ardeurs des plus pervers. La sévérité marquée sur son visage impose le respect. Sous ce masque rigide se cache une certaine sensibilité qu'elle dévoilera rarement aux plus intimes. Fascinée par les histoires de trésors et de cryptes cachées qu'elle a entendu durant son enfance, elle cherche à faire fortune en se mettant sur leur piste.

Gollentok Grumberg fait partie des rares nains de l'Empire qui sont purement originaires des Montagnes du Bout du Monde. Il est militaire de formation et a longtemps défendu les souterrains de cités naines désormais abandonnées. Lorsque la Tempête du Chaos a fait rage, il est précipitamment retourné

vers Middenheim pour rejoindre sa famille, inquiet de son devenir. Il rejoint la cité après le siège d'Archaon et apprend que ses proches n'étaient plus là. Il n'a jamais réussi à savoir s'ils étaient encore en vie et depuis il les cherche désespérément sur les routes de l'Empire. Errant désormais à Altdorf, ce nain déraciné cherche au petit bonheur la chance les mêmes valeurs qu'il a connu durant sa vie : loyauté, bravoure, camaraderie. La nostalgie et l'amertume s'emparent de lui alors qu'il perd l'espoir de retrouver les siens. Pour y remédier, il décide de se joindre à un groupe d'aventuriers honnêtes en quête d'argent dûment mérité.

Edmund Kummel est rentré tôt au sein du culte de Morr et n'a jamais connu ses parents. Son apparence inspire autant de gaieté qu'une pierre tombale. Son visage ovoïde taché d'un gros nez lui a valu quelques moqueries durant son enfance. Malgré tout, ce jeune homme grand et sec comme une branche morte inspire de la sympathie à son entourage. Il est tendre, attentionné et très serviable. De nature assez réservée et peu impliquée, les prêtres du culte de Morr ne sont pas tout à fait convaincus de son entière dévotion. Son courage et sa détermination, bien que présents, restent cachés au fond de lui. Bien conscient de cela, il n'attend qu'une occasion pour partir à l'aventure et dévoiler son vrai visage.

Comme tout bon écuyer, **Hans Gaertner** aspire à devenir un grand chevalier. Ce garçon plein d'entrain a quitté le milieu familial il y a quelques années pour se mettre au service de sire Hermann Josch, un chevalier proche de la retraite. Fils de commerçant bourgeois, il a reçu une éducation soignée et connaît les bonnes manières. Il aborde la vie avec enthousiasme et ambition mais n'a jamais fait face au réel danger. Sa naïveté et son manque d'expérience sont susceptibles de le tromper ou le rendre vulnérable à la corruption du Chaos. Son maître a disparu depuis deux mois alors qu'il devait se rendre dans le Talabecland pour une simple visite chez un ami. Il n'y a désormais plus d'espoir de retrouver un homme seul perdu dans la Grande forêt. Hans désirait vraiment lui succéder mais il doit se résoudre à chercher du travail. Il décide alors de partir à l'aventure en quête d'une cause juste qui pourrait l'élever à un statut aussi noble que celui qu'il prétendait avoir.

Personnage

Nom : Adelind Jochutz
 Race : Humaine
 Carrière actuelle : Pilleur de tombes
 Anciennes carrières :

Détails personnels

Âge : 26 ans Sexe : F
 Couleur des yeux : Noir Taille : 1,64 m
 Couleur des cheveux : Brun Poids : 60 kg
 Signe astral : Gnuthus le Buffle Nbre de frères et sœurs : 0
 Lieu de naissance : Middenland
 Signes distinctifs : Boucle d'oreille

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	29	35	34	29	37	33	29	31
Avancé	+10	-	-	-	+10	+10	+10	+5
Actuel	34	35	34	29	42	38	34	36

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	2	4	0	0	2
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel	1	11	3	2	4	0	0	2

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Dague - ceinture	10		BF-3			
Epée	50		BF			

Armures

Armure de base

Type : Points d'Armure

Armure avancée

Type :	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Veste en cuir	50	bras, corps	1

LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur :
 Meneur de jeu :
 Campagne :
 Année de campagne :

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
8 m	16 m	24 m

Fortune

Total	Actuel
2	

Blessures

Total	Actuel
11	

Points d'Armure

Tête : 0 (01-15)
 Corps : 1 (56-80)
 Bras droit : 1 (16-35)
 Bras gauche : 1 (36-55)
 Jambe droite : 0 (81-90)
 Jambe gauche : 0 (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Talents

Car.	Acquis	+30%	+20%	Bonus	Total
(F)	☐	☐	☐	☐	☐
(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
(F)	☐	☐	☐	☐	☐
(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
(Ag)	☒	☐	☐	☐	☐
(Ag)	☒	☐	☐	☐	☐
(Ag)	☐	☐	☐	☐	☐
(F)	☒	☐	☐	☐	☐
(Int)	☒	☐	☐	☐	☐
(Int)	☒	☐	☐	☐	☐
(F)	☒	☐	☐	☐	☐
(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
(F)	☐	☐	☐	☐	☐
(Int)	☒	☐	☐	☐	☐
(E)	☐	☐	☐	☐	☐
(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
(Int)	☐	☐	☐	☐	☐

Description et bonus

[illegible]

Équipement

Enc. max
202/290

[illegible]

Argent

Couronnes d'or	Pistoles d'argent	Sous de cuivre
26	17	

Pts d'expérience

Actual	Total
	500

Folies

Compétences avancées

[illegible]

Personnage

Nom : Gollentok Grumberg
 Race : Nain
 Carrière actuelle : Combattant des tunnels
 Anciennes carrières :

Détails personnels

Âge : 64 ans Sexe : M
 Couleur des yeux : Marron Taille : 1,50 m
 Couleur des cheveux : Châtain Poids : 70 kg
 Signe astral : Nbre de frères et sœurs : 3
 Lieu de naissance :
 Signes distinctifs :

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	41	31	31	47	22	30	34*	25
Avancé	+10	-	+5	+5	+10	-	+5	-
Actuel	51	31	31	52	27	30	39*	25

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	5	3	0	0	1
Avancé	+1	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel	2	12	3	5	3	0	0	1

Armes

Nom	Eac	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Dague - ceinture	10		BF-3			
Marteau de guerre	50		BF			
Bouclier	50		BF-2			Défensive, spé.
Arbalète	120		4	30/60	1	

Armures

Armure de base

Type : Points d'Armure

Armure avancée

Type :	Eac	Parties couvertes	Pts d'Armure
Manteau de mailles	80	corps, jambes	2
Veste de cuir	50	bras, tronc	1
Jambières de cuir	20	jambes	1

LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur :
 Meneur de jeu :
 Campagne :
 Année de campagne :

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
6 m	12 m	18 m

Fortune

Total	Actuel
1	

Blessures

Total	Actuel
12	

Points d'Armure

Tête : 0 (01-15)
 Corps : 3 (56-80)
 Bras droit : 1 (16-35)
 Bras gauche : 1 (36-55)
 Jambe droite : 3 (81-90)
 Jambe gauche : 3 (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complete	Attaque brutale	complete
Attaque standard	de mi	Attaque prudente	complete
Charge	complete	Course	complete
Dégainer	de mi	Feinte	de mi
Désengagement	complete	Manœuvre	de mi
Incantation	variable	Parade	de mi
Mouvement	de mi	Posture défensive	de mi
Rechargement	variable	Retardement	de mi
Se lever/ monter en selle	de mi	Saut	complete
Utiliser une compétence	variable		
Visée	de mi		

Talents

Car.	Acquis	+30%	+20%	Bonus	Total
(F)	☐	☐	☐		
(Soc)	☐	☐	☐		
(Soc)	☐	☐	☐		
(Soc)	☐	☐	☐		
(F)	☐	☐	☐		
(Soc)	☐	☐	☐		
(Ag)	☐	☐	☐		
(Ag)	☐	☐	☐		
(Ag)	☐	☐	☐		
(F)	☒	☐	☐		
(Int)	☐	☐	☐		
(Int)	☐	☐	☐		
(F)	☐	☐	☐		
(Int)	☐	☐	☐		
(Soc)	☐	☐	☐		
(F)	☐	☐	☐		
(Int)	☒	☐	☐		
(E)	☐	☐	☐		
(Int)	☐	☐	☐		
(Int)	☐	☐	☐		

Talents	Description et bonus
---------	----------------------

[illegible]

Équipement

Enc. max
587/620

[illegible]

Argent

Couronnes d'or	Pistoles d'argent	Sous de cuivre
16	19	

Pts d'expérience

Actual	Total
	500

Folies

© COPYRIGHT GAMES WORKSHOP LTD 2005. TOUS DROITS RÉSERVÉS. VOUS POUVEZ PHOTOCOPIER CETTE PAGE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PERSONNEL.

Personnage

Nom : Edmund Kummel
 Race : Humain
 Carrière actuelle : Initié de Morr
 Anciennes carrières :

Détails personnels

Âge : 29 ans Sexe : M
 Couleur des yeux : Taille : 1,85
 Couleur des cheveux : Poids : 70
 Signe astral : Vobiste le pâle Nbre de frères et sœurs : 1
 Lieu de naissance : Reikland
 Signes distinctifs : Gros nez

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	29	25	28	33	34	36*	36	34*
Avancé	+5	+5	-	+5	-	+10	+10	+10
Actuel	34	25	28	33	34	41	46	39

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	2	3	4	0	0	3
Avancé	-	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel	1	10	2	3	4	0	0	3

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Masse d'arme	50		BF			
Couteau - ceinture	10		BF-3			

Armures

Armure de base

Type : Points d'Armure

Armure avancée

Type :	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure

LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur :
 Meneur de jeu :
 Campagne :
 Année de campagne :

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
8 m	16 m	24 m

Fortune

Total	Actuel
3	

Blessures

Total	Actuel
10	

Points d'Armure

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

Compétences de base

(Rappel: si non acquis: Cat./2)

(Rappel: si non acquis: Cat./2)	Car.	Acquis	+10%	+20%	Bonus	Total
Canotage	(F)	☐	☐	☐	☐	☐
Charisme	(Soc)	☒	☐	☐	☐	☐
Commandement	(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
Commérage	(Soc)	☒	☐	☐	☐	☐
Conduite d'attelages	(F)	☐	☐	☐	☐	☐
Déguisement	(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
Déplacement silencieux	(Ag)	☐	☐	☐	☐	☐
Dissimulation	(Ag)	☐	☐	☐	☐	☐
Équitation	(Ag)	☐	☐	☐	☐	☐
Escalade	(F)	☐	☐	☐	☐	☐
Évaluation	(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
Fouille	(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
Intimidation	(F)	☐	☐	☐	☐	☐
Jeu	(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
Marchandage	(Soc)	☐	☐	☐	☐	☐
Natation	(F)	☐	☐	☐	☐	☐
Perception	(Int)	☒	☐	☐	☐	☐
Résistance à l'alcool	(E)	☐	☐	☐	☐	☐
Soins des animaux	(Int)	☐	☐	☐	☐	☐
Survie	(Int)	☐	☐	☐	☐	☐

Talents

[illegible]

Compétences avancées

[illegible]

Équipement

Enc. max
102/280

[illegible]

Argent

Confidence
10

Pistoles d'argent
1

Soum de caivre

Pts d'expérience

Actual

Total	500
-------	-----

Folies

Personnage

Nom : Hans Gaertner
 Race : Humain
 Carrière actuelle : Ecuyer
 Anciennes carrières :

Détails personnels

Âge : 21 ans Sexe : M
 Couleur des yeux : Marron Taille : 1,75 m
 Couleur des cheveux : Châtain Poids : 70 kg
 Signe astral : Dragomas le Dragon Nbre de frères et sœurs : 2
 Lieu de naissance : Reikland
 Signes distinctifs :

Profil de personnage

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	36	33	33	31	29	29	32*	31
Avancé	+10	+5	+5	+5	+5	-	-	+5
Actuel	46	33	33	31	34	29	32	36

Profil secondaire

	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	12	3	3	4	0	0	3
Avancé	+1	+2	-	-	-	-	-	-
Actuel	2	13	3	3	4	0	0	3

Armes

Nom	Enc	Groupe	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs
Dague - ceinture	10		-3			
Epée	50		-			
Bouclier	50		-2			

Armures

Armure de base

Type : Points d'Armure

Armure avancée

Type :	Enc	Parties couvertes	Pts d'Armure
Cagoule de mailles	30	tête	2
Gilet de mailles	60	corps	2
Veste de cuir	50	corps, bras	1

LE JEU DE RÔLE

Nom du joueur :
 Meneur de jeu :
 Campagne :
 Année de campagne :

Mouvement de combat

Mouvement	Charge	Course
8 m	16 m	24 m

Fortune

Total	Actuel
3	

Blessures

Total	Actuel
13	

Points d'Armure

Tête : 3 (01-15)
 Corps : 3 (56-80)
 Bras droit : 1 (16-35)
 Bras gauche : 1 (36-55)
 Jambe droite : 0 (81-90)
 Jambe gauche : 0 (91-00)

Liste des actions

Action de base	Type	Actions avancées	Type
Attaque rapide	complète	Attaque brutale	complète
Attaque standard	demi	Attaque prudente	complète
Charge	complète	Course	complète
Dégainer	demi	Feinte	demi
Désengagement	complète	Manœuvre	demi
Incantation	variable	Parade	demi
Mouvement	demi	Posture défensive	demi
Rechargement	variable	Retardement	demi
Se lever/ monter en selle	demi	Saut	complète
Utiliser une compétence	variable		
Visée	demi		

(Rappel: si non acquis: Cat./2)

Compétences avancées

[illegible]

Talents	Description et bonus
Acuité auditive	
Coups puissants	
Etiquette	
Maîtrise	Armes de cavalerie
Sang-froid*	

Équipement

[illegible]

Couronnes d'or
16

Couronnes d'or
16

Pistoles d'argent
3

Soum de caivre

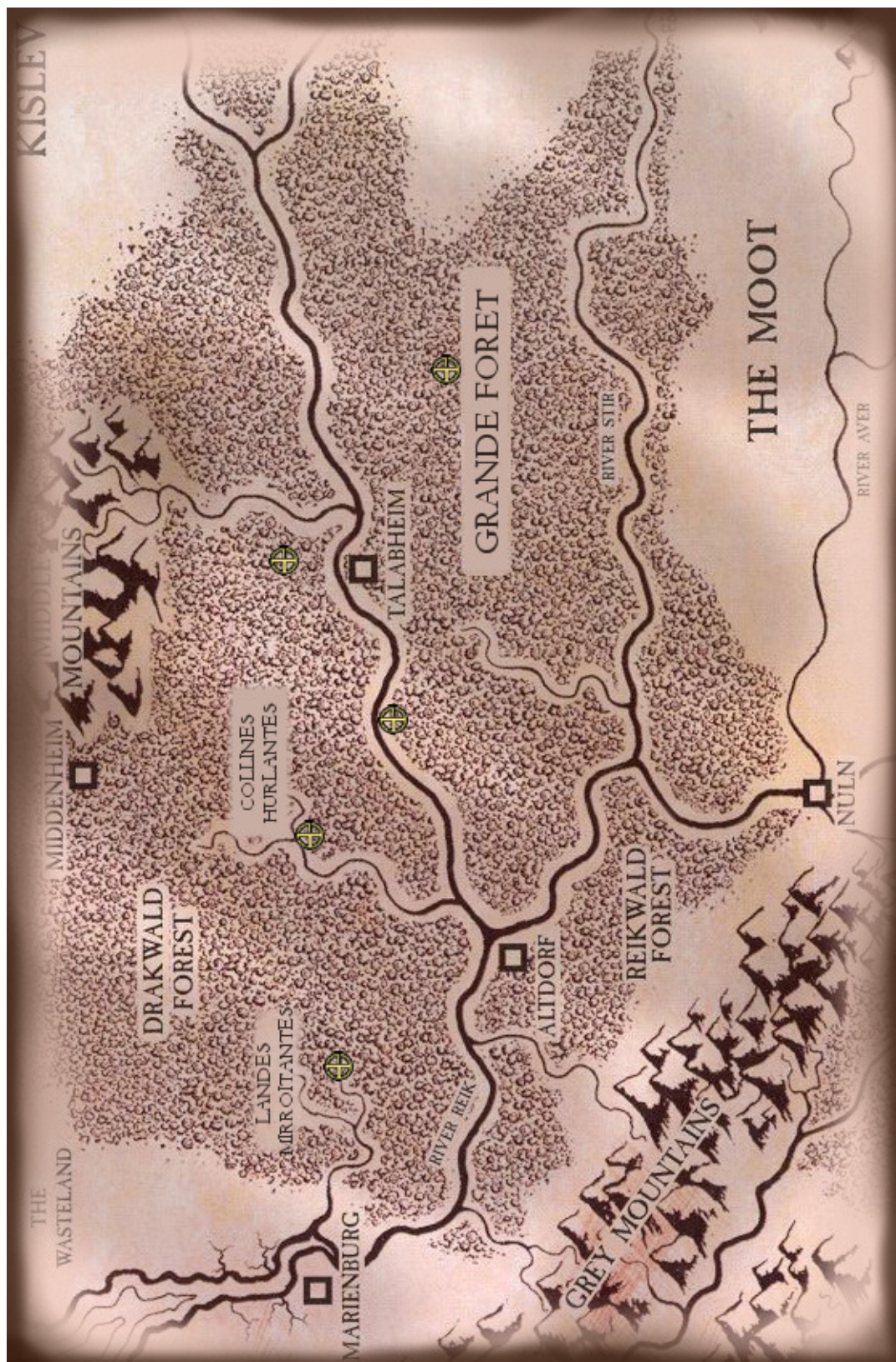
Actuel

Total	500
-------	-----

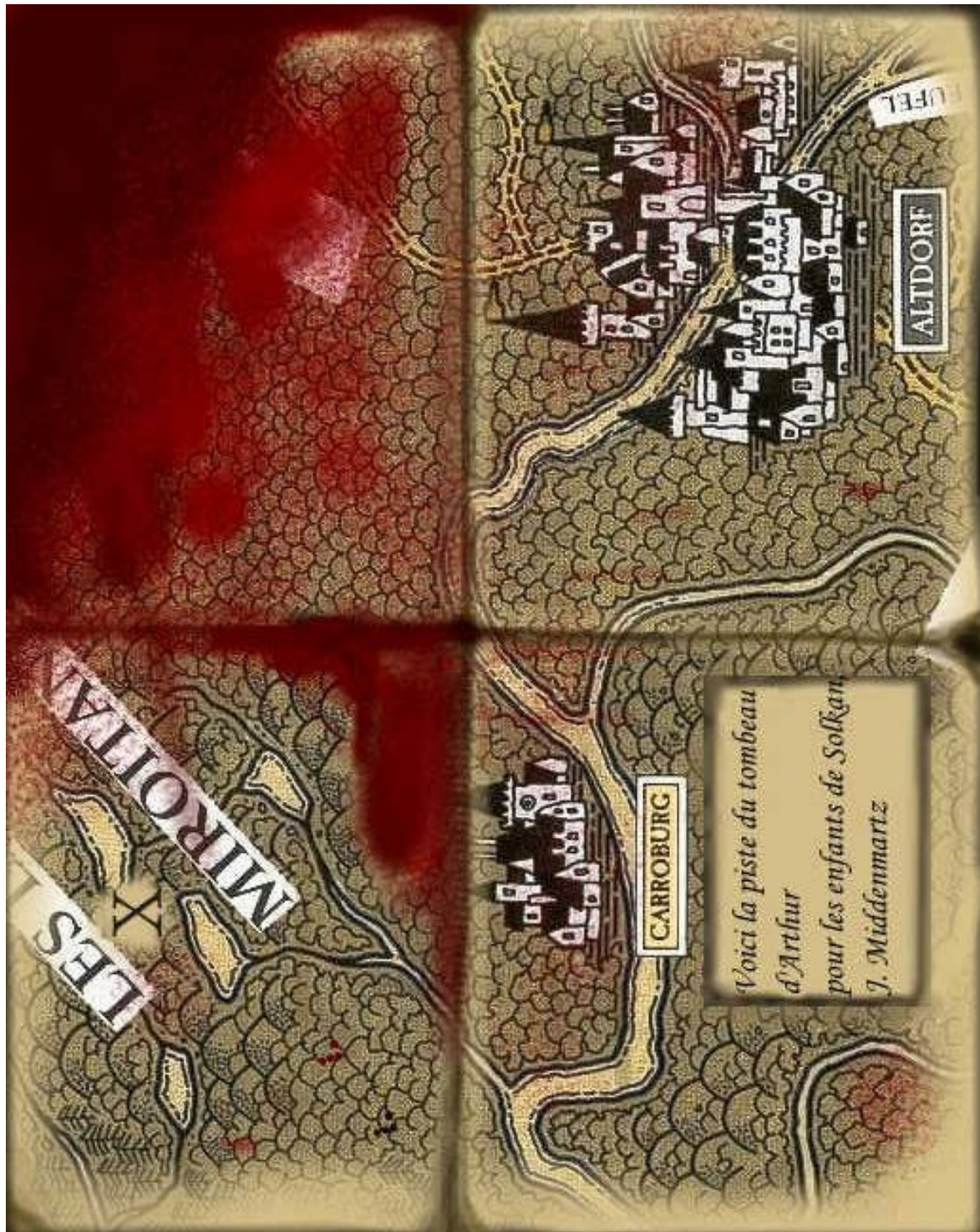
© COPYRIGHT GAMES WORKSHOP LTD 2005. TOUS DROITS RÉSERVÉS. VOUS POUVEZ PHOTOCOPIER CETTE PAGE UNIQUEMENT POUR UN USAGE PERSONNEL.

DOCUMENTS

Carte de la guilde des marchands d'Altdorf destinée aux joueurs :



Carte au trésor :



QUE JUSTICE SOIT FAITE !

Durant cette campagne, les PJ auront peut être l'occasion d'avoir affaire à la justice, que ce soit pour régler leurs différends avec un ou plusieurs personnages ou pour répondre devant une accusation. Un procès devant un juge n'aura lieu que dans le cas où la justice ne sera pas directement rendue par un personnage assermenté (gradé de la garde, patrouilleur ou répurateur). Si vous ne possédez pas le supplément *Les Héritiers de Sigmar*, voici un résumé de la façon de traiter rapidement le déroulement d'un procès. Souvenez-vous qu'en tant que MJ vous êtes libres de décider vous-même de ce déroulement si les règles ne vous conviennent pas et surtout si les joueurs font preuve d'une grande ingéniosité. Jouez le procès en fonction des préférences de vos joueurs. S'ils aiment les débats prolongés, faites leur vivre le procès en temps réel. Si au contraire cela va les ennuyer, ne le résumez qu'avec de simples jets de dés.

La règle n°1 dans un tribunal est la présomption de culpabilité. L'accusé doit répondre devant une accusation portée sur lui et prouver son innocence. La victoire dépend en partie des prestations des avoués et des témoignages. On simule le procès avec trois tests de compétences opposés. L'avoué qui remporte deux tests est le vainqueur.

Phase 1 : Ouverture des débats

Chaque avoué expose ses arguments basés sur les textes de lois. La parole vient d'abord au camp de la défense puis au camp des accusés. Faites un **test de Connaissances académiques (droit) opposé**. Si une des parties ne possède pas d'avocat, faites un **test de Connaissances générales difficile (-20%)**.

Phase 1 : Les témoins

Chaque avoué interroge les témoins du camp adverse pour déceler des incohérences. Le juge prend part aussi au débat et interroge les témoins. Faites un **test de Perception opposé**.

Phase 3 : Conclusions

A la fin du procès, dans le même ordre, chaque avoué résume ses arguments et tente de convaincre le juge. Ce dernier donne son verdict avant de prononcer la sentence. Faites un **test de Charisme opposé**.

Il est évidemment possible de faire pencher la balance vers son camp par d'autres moyens : tricherie, corruption, etc. Des modificateurs peuvent s'appliquer à chacun des tests :

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ DES TESTS AU COURS D'UN JUGEMENT			
Difficulté	Modificateur de compétence	Phase du procès	Exemple
Très facile	+30%	2	Les témoins de l'adversaire sont des criminels, des étrangers ou des clochards.
Facile	+20%	3	Le client est d'une classe sociale plus élevée que l'accusateur ou l'accusé.
Assez facile	+10%	1	Le client est membre de la guilde ou de l'Église qui régit le cas.
Moyenne	+0%	Toutes	Aucune circonstance particulière.
Assez difficile	-10%	3	Le client a déjà fait l'objet de condamnations.
Difficile	-20%	3	Le client est accusé de commerce avec le Chaos.
Très difficile	-30%	2	De nombreux témoins dignes de foi ont assisté au crime.

LES COMBATS A GRANDE ECHELLE

Une aide de jeu pour Warhammer JRF (1^{ère} et 2^{nde} éditions), adaptable pour la majorité des JDR médiévaux fantastiques. Par Groule (groule@hotmail.com) et Agonamba, septembre 2007

Introduction

Warhammer JDRF est un jeu qui se prête facilement aux batailles épiques, impliquant plusieurs dizaines, voire centaines de personnages. Voici une méthode simple pour satisfaire les désirs des MJ ne voulant pas se plonger dans une masse de jets de dés chaotiques. Elle a été testée et fonctionne parfaitement lorsque ces batailles impliquent de nombreux PNJ alliés et ennemis, et non pas une poignée de PJ surpuissants contre une multitude de PNJ. L'idée est de consacrer plus de temps à la préparation de la scène qu'à sa gestion lors de la partie. Le principe consiste à partir d'une issue de la bataille prédéterminée et de réduire le nombre de victimes alliées en fonction des actes accomplis par les PJ. Dans cette aide de jeu, deux préparations sont nécessaires avant de traiter une bataille. Elles vous sont détaillées ci-dessous.

1. Dresser une chronologie des événements

Le hasard ne peut pas être le seul maître du destin si on veut simplifier la gestion d'une bataille. Le MJ devra déterminer à l'avance l'issue du combat dans le cas où les PJ ne feraient rien, ainsi que le nombre de tours qu'il doit durer. Sur la fiche de bataille (fournie à la fin du document), il doit donc établir un nombre de morts parmi les alliés, ainsi qu'une chronologie des événements. Ces derniers peuvent être par exemple des manœuvres de régiments alliés et ennemis, des affrontements, la destruction d'un engin de siège, la fuite d'un régiment, l'arrivée de nouveaux régiments en renfort, etc. Les PJ agiront au cœur de la bataille en étant témoins de cette chronologie, sans pour autant la modifier.

Attention ! Les événements de la chronologie de doivent jamais impliquer directement les PJ. La raison est simple : il est impossible de prévoir où se posteront et que feront ces derniers à un moment donné de la bataille.

Retenez aussi que la fiche de bataille n'est qu'un support pour gérer tout type de bataille, même les plus simples. Ne vous sentez pas obligés de remplir la chronologie : parfois un ou deux événements suffisent.

Lorsque le MJ a établi le sort d'une bataille (victoire ou défaite), le total des morts alliés et une chronologie des événements, il peut passer à l'étape suivante.

2. Fixer des objectifs

En fonction des agissements et des performances des PJ, le nombre de morts et de blessés parmi les alliés ainsi et donc le dénouement du combat pourront varier. Gardez en tête que les PJ sont des héros, aussi faibles soient ils comparés à leurs alliés. Pour utiliser à bien cette aide de jeu, il faut donner une dimension épique à la bataille et ne pas se contraindre à rester cartésien dans les moindres détails. Le destin d'une bataille va donc dépendre en grande partie des agissements des PJ. Les joueurs doivent en sortir en ayant le sentiment d'avoir influencé le cours de l'histoire. Le moyen qu'on leur donne pour ressentir leur impact se matérialise par des objectifs. Il en existe deux types : les objectifs simples et les objectifs de victoire.

Les objectifs simples, lorsqu'ils sont atteints, diminuent le nombre de victimes parmi les alliés au dénouement du combat. Ils peuvent pour la plupart être répétés. Si les PJ agissent avec héroïsme et astuce, ils pourront réduire le nombre de morts alliés et peut être même faire pencher la balance en faveur de leur camp.

Exemples d'objectifs simples :

- -1 mort allié pour chaque ennemi vaincu
- -5 morts alliés pour une arme de siège détruite
- -20 morts alliés si le pont-levis est abaissé avant le round 20

Les objectifs de victoire doivent être obligatoirement atteints pour que le camp allié puisse remporter la bataille. Ils peuvent aussi avoir la même fonction que les objectifs simples, à savoir réduire le nombre de morts alliés. Si le MJ a décidé dans la chronologie que la bataille devait être systématiquement remportée par le camp allié, il n'y aura pas d'objectif de victoire à atteindre.

Exemples d'objectifs de victoire :

- Réussir à repousser le camp adverse du pont avant le round 30 pour permettre au reste de l'armée de passer.
- Détruire le canon ennemi avant le round 20 (-20 morts alliés).
- Réduire le nombre de morts alliés de 50

NB 1 : Notez qu'un nombre total de morts alliés à sauver peut constituer en soi un objectif de victoire, simple mais efficace.

NB 2 : Comme vous l'avez constaté, il est possible de fixer une limite dans le temps pour certains objectifs.

Les victimes

On entend par « victime » tout personnage ennemi mis hors d'état de nuire, même de façon temporaire, pour une cause physique ou mentale. Cela comprend les individus ayant perdu au moins 7 points de blessures dans un même round, ceux ayant subi un coup critique, les tués, les assommés, les confus, les immobilisés d'une quelconque manière, même de façon temporaire. Le dénombrement des victimes est important pour la suite, c'est pourquoi une fiche de bataille vous est fournie. Ne confondez pas « victimes » ennemies et « morts » alliés.

Déroulement de la bataille

Maintenant que tout est en place, le MJ n'a plus qu'à gérer ce qui se passe autour des PJ. Le reste de la scène de bataille est une toile de fond qu'il décrira en suivant simplement sa chronologie. N'hésitez pas à décrire des combats et des scènes de mise à mort sans pour autant les exagérer. Ainsi les PJ pourront voir des alliés tomber ci et là sans qu'ils soient comptabilisés, tout se fera à la fin par un calcul rapide à l'aide des objectifs. Cela peut paraître simpliste au premier abord mais les joueurs n'y verront que du feu et se fondront dans l'action en ayant l'impression (et c'est le cas) de pouvoir changer les choses. De plus, cela simplifie l'évaluation des récompenses en expérience : plus il y a de survivants, meilleur c'est.

Au départ, les PJ peuvent se placer n'importe où du moment qu'ils restent à proximité des alliés. Durant la bataille, ils ne sont pas obligés d'intégrer un régiment, ils peuvent agir librement, en rejoindre un comme en quitter un selon leur bon vouloir. L'attention des ennemis envers eux ne doit pas être particulière ; ils sont considérés comme les autres personnages, sauf si un grade particulier les en distingue.

Enfin, notez qu'il est essentiel que le MJ fasse une simulation approximative de la bataille avant de la faire jouer. Il est important de bien paramétrer la chronologie et les différents tarifs des objectifs avant de commencer.

Victoire et défaite

Si les PJ n'ont pas réussi à atteindre les objectifs de victoire, la bataille est alors perdue. Les morts alliés sont indiqués dans la chronologie.

Il y a 2 moyens d'obtenir une victoire du camp allié :

Cas n°1 : le MJ peut l'avoir décidée à la base dans la chronologie.

Cas n°2 : les PJ doivent accomplir les objectifs de victoire.

Dans les deux cas, déduisez le nombre de morts en soustrayant les alliés sauvés au bilan des morts prévu. Le nombre de PNJ impliqués dans la bataille, de quelques dizaines à plusieurs milliers, n'influe en rien l'utilisation des 2 cas

A la fin d'une bataille, une estimation des blessés graves peut être faite suivant ce calcul simple : nombre de morts +1D10x10%. Restez approximatifs dans vos calculs, ne sortez pas de calculatrice !

Les poussées

Les phases de « poussées » correspondent à la situation où un groupe de combattants alliés, aidés des PJ, tentent de repousser le groupe adverse dans la direction opposée à la leur. Dans une bataille rangée où l'espace n'est pas restreint, il n'est pas possible d'effectuer une poussée. Le lieu de bataille doit être canalisé (pont, route bordant une falaise) ou bien le groupe attaqué doit être clairement dos au vide avant le début de la confrontation.

Chaque round, lors d'une poussée, il y a plusieurs résultats possibles : soit le groupe allié recule face à l'ennemi, soit il stagne, soit il le fait reculer. A chaque round, notez le nombre de victimes ennemies faites par les PJ et déduisez en le résultat sur la poussée :

- 0 victime ennemie deux rounds consécutifs : le camp allié recule de 6 m (3 cases)
- 0 victime ennemie : Statu Quo
- 1 victime ennemie : le camp allié avance de 6 m (3 cases)
- 4 victimes ennemies : le camp allié perce l'ennemi et avance de 12 m (6 cases)

NB : Une victime parmi les PJ compte comme -1 victime ennemie.

Le MJ peut modifier ces tarifs ou d'autres détails comme il le souhaite. Par exemple si l'un des deux camps a une force de frappe beaucoup plus importante que l'autre, (cavaliers humains contre gobelins par exemple), vous pouvez ajouter une victime par round en sa faveur. Cela reste cependant facultatif.

Dans certains cas, les phases de poussées peuvent être décidées par les PJ. Cependant, une phase de poussée ne doit pas avoir d'influence sur la chronologie fixée par le MJ. En effet, sa durée et sa finalité (échec ou réussite) vont varier en fonction

des agissements des PJ et si elle était influente, les événements chronologiques qui lui succèderaient ne seraient plus les mêmes. Pour empêcher cela, le MJ doit prévoir à l'avance toutes les éventuelles poussées qui auront lieu durant la bataille. Pour chaque poussée envisagée, il y a alors deux possibilités :

Soit elle n'a pas de grande importance. Elle constituera alors un objectif simple pour les PJ s'ils s'en mêlent et permettent la réussite de la poussée du camp allié. Son point de départ devra juste être signalé dans la chronologie.

Exemple d'objectif simple : -30 morts alliés si les PJ aident un régiment d'épéistes à passer le pont bloqué par les ennemis, pour qu'il vienne en renfort au reste des troupes.

Soit elle a une importance capitale dans la bataille. Elle devient un objectif de victoire.

Exemple d'objectif de victoire : les PJ doivent aider les alliés à lever le blocus du pont avant le round 20 pour permettre au reste de l'armée de passer (-30 morts alliés). Autrement les alliés périront sous les salves de flèches.

Traverser un groupe ennemi

Un ou plusieurs PJ peuvent tenter, pour une raison ou une autre, de traverser un groupe ennemi dans une direction donnée, au péril de leur vie. Le principe est le même que lors d'une poussée, sauf qu'il n'y aura pas de recul des PJ, mais seulement un statu quo ou une avancée. Considérez qu'ils subiront au maximum les attaques de 3 adversaires par PJ. S'ils sont bien groupés, chacun d'eux ne devrait pas affronter plus de 2 adversaires. Ces phases de poussées particulières ne nécessitent pas d'être prévues à l'avance par le MJ.

Différences d'effectifs

Les combats ne sont pas toujours équilibrés dans une bataille. Lorsqu'un groupe a un effectif 2 fois plus nombreux que le groupe adverse au front, donnez un bonus de +10% à la CC de ses combattants. Lorsqu'il est 3 fois plus nombreux, ce bonus s'élève à +20%. C'est une extrapolation des règles de base. Elle ne s'applique pas pour les poussées où il y a autant de

combattants au front d'un côté que de l'autre, même si les groupes sont de tailles différentes.

Lorsqu'un groupe d'archers ou de francs tireurs visent un groupe donc font partie les PJ, le problème est différent, mais tout aussi simple. Il suffit d'estimer approximativement à combien de projectiles les PJ devront faire face. S'il y a autant de tireurs que d'individus visés, alors chaque PJ devrait subir un tir. S'il y en a deux fois plus, chaque PJ subit 2 tirs, etc.

Les duels

Dans toute bataille épique, il y a des duels. De manière générale, ils impliquent un personnage important de chaque camp. Si le MJ décide de donner lieu à un duel (et cela risque d'être assez fréquent), il faudra simplement le mettre en scène en évitant de le perturber avec des éléments extérieurs. S'il a lieu au milieu d'une bataille rangée entre un PJ et un PNJ aguerris, les combattants proches s'écarteront pour laisser place au combat. Si les PJ ne sont pas forcément de grands guerriers, ils ont aussi droit à leur duel ! Ajustez alors le niveau de l'adversaire à celui du PJ et faites-le se dérouler hors de la bataille rangée. Tout est question de mise en scène. Les duels peuvent faire partie des objectifs ou de la chronologie mais attention cependant à ne jamais prévoir de duel impliquant les PJ dans la chronologie de base.

Règle optionnelle : les événements aléatoires

La liste d'événements que vous trouverez ci-dessous est facultative et peut être utilisée pour animer vos batailles. Retenez bien que le MJ est roi ! Il est libre de l'utiliser comme il l'entend et de modifier les événements. Ces derniers interviennent surtout pour mettre de l'ambiance dans le jeu et devront être adaptés dans la plupart des cas. Evitez de les rendre importants ou trop périlleux.

Le principe d'utilisation conseillé est le suivant : chaque round, lancez 1D10 : si le résultat donne 0, un événement à lieu. Il faudra ensuite tirer 1D100 et se référer à la table suivante :

D100	Événement
01-06	Coup de main : Un PNJ venant d'en finir avec son adversaire décide de prêter main forte aux PJ durant D10/2 tours de jeu.
07-10	Renforts alliés : Si les PJ font partie d'un régiment de combattants, des PNJ d'un groupe allié démantelé le rejoignent. L'effectif face au régiment ennemi est alors doublé (bonus de 10% aux tests de CC)
11-14	Brèche ennemie : Appliquez les mêmes règles que pour "Brèche alliée" en inversant les camps. Cet événement ne peut avoir lieu que si les PJ sont dans une phase de poussée en bataille rangée.

15-22	Opportunité : Un PJ remarque qu'un ennemi isolé lui tourne le dos. Il n'est pas à portée de charge mais presque. Procédez aux jets de discrétion et de perception appropriés pour gérer cet événement.
23-26	Projectile allié : Appliquez les mêmes règles que pour "Projectile ennemi" en inversant les camps. Les PJ doivent être à proximité d'un groupe ennemi.
27-30	Flèche alliée perdue : Une flèche (ou un carreau d'arbalète) perdue heurte soudainement l'ennemi qu'un PJ est en train de combattre ou le plus proche. Calculez les dégâts normaux subis.
31-33	Trouvaille : Sur un jet d'observation très facile (+30%) réussi, un PJ aperçoit un objet de valeur sur un cadavre ennemi. Il peut s'agir d'une arme de bonne qualité, d'un bijou, ou d'autre chose dont la valeur est supérieure ou égale à 10 Co. Mais cela détourne son attention : si le MJ le désire, un autre événement à lieu simultanément. Tirez à nouveau les dés sur la table des événements et suivez les instructions. Le PJ devra réussir un nouveau test de perception (la difficulté est laissée à la discrétion du MJ) pour ne pas rester focalisé sur l'objet.
34-35	Moins une ! : Un PJ est bousculé et trébuche sur une aspérité du terrain. Quand il se retourne, un adversaire le surplombe prêt à lui porter le coup de grâce. Le PJ n'a plus que le temps de fermer les yeux. Au moment où il croit recevoir le coup, il ne sent rien, mais du sang coule sur son visage. Une arme apparaît au milieu du torse de l'adversaire, qui finit par tomber sur le PJ. Un PNJ se trouve derrière et fait un clin d'oeil au PJ. Mais un adversaire arrive dans son dos et le décapite avant que le PJ ne puisse réagir. Le PJ devra dépenser une action complète pour se relever.
36-39	Fumée : Une vague de fumée d'origine quelconque (incendie, poussière, fumigènes...) se propage dans un rayon de D10 x 5m durant 1 heure et gêne la vision des PJ. Tous les personnages subiront un malus de 10% aux tests de Perception et de CT jusqu'à ce qu'ils sortent de la zone enfumée.
40-47	Pluie : Le temps se gâte et une pluie battante s'abat sur les environs en D10 minutes. Tout personnage combattant sous la pluie subira un malus de 5% aux tests de CT pour tous les tirs (sauf armes à feu) à longue portée
48-54	Vent : Le vent se lève en 1d10 rounds. Un malus de 10% aux tests de CT est donné pour tous les tirs (sauf armes à feu) à longue portée. Si cet événement est tiré une seconde fois, le vent se transforme en tempête. Augmentez ce malus à 20% et donnez un malus de 10% aux tests de CT pour les tirs à courte portée.
55-57	Panne matérielle : L'arme de siège la plus proche des PJ s'est enrayée et ne pourra plus tirer durant D10+10 rounds. Cela peut permettre bien des opportunités.
58-59	A l'aide ! : Un PNJ terrorisé ou déboussolé supplie les PJ de l'aider. Il gêne les PJ et apporte donc un malus de 10% à leur CC. Il faudra réussir à un test de Commandement pour le remettre d'aplomb, le neutraliser ou le laisser se faire massacrer par les adversaires (avance ou recul dans la poussée), ce qui aura pour effet d'annuler le malus de 10%. Si le test de Commandement est particulièrement bien réussi (de 30% ou plus), alors ce même PNJ, regonflé à bloc, apporte un soutien vaillant aux PJ le round suivant (+10% à la CC des PJ) avant de retourner à nouveau dans le coeur de la mêlée.
60-63	Panique des animaux : S'il y a des animaux servant de montures sur le champ de bataille et de préférence à proximité d'un ou plusieurs PJ, un groupe d'entre eux paniquera soudainement et foncera dans leur direction. Tout personnage situé dans un rayon de 5m autour des PJ sera menacé. S'il rate un test d'Agilité, il percutera l'animal et subira des dégâts égaux au BF-3 de l'animal.
64-66	Effondrement ! : Si un ou plusieurs PJ sont à proximité d'un bâtiment, un bout s'en détache sous l'impact d'un projectile d'artillerie. Procédez alors aux mêmes règles que pour « Projectile » à la fois pour les PJ et pour leurs adversaires directs.
67-69	Perte : Un des PJ se rend compte qu'il a perdu un objet lui appartenant lors d'un combat. La valeur de cet objet doit être comprise entre 5 et 15 Co. Sur un jet d'observation facile (+20%) réussi, il voit où se trouve

	cet objet. La distance qui le sépare de lui est de 1D10 x2 mètres. A vous de déterminer un lieu bien ennuyeux à atteindre (tombé par dessus une muraille, tombé aux pieds d'un ennemi, etc.) Prendra-t-il le risque d'aller le chercher ?								
70-73	Menace imminente : Quelque chose menace un ou des PNJ importants alliés et les PJ sont les seuls à le voir. La menace peut être directe (une pièce d'artillerie ou un tireur isolé le visant, un adversaire qui s'approche de lui dangereusement) ou indirecte (un mur dégringolant à proximité, un gobelin volant, une salve de flèches tirée dans sa direction) mais devrait laisser le temps aux PJ d'intervenir de justesse. Les PJ peuvent ne rien faire et dans ce cas le PNJ sera heurté (le MJ devra estimer la gravité des dégâts). Sinon, un jet d'Agilité réussit permettra d'écarter le PNJ à temps. Une réussite importante (de 30% ou plus) permettra au PJ d'éviter le coup, autrement il sera touché. Un échec signifie que le PNJ (et éventuellement le PJ) est heurté.								
74-75	Dégringolade : Le sol s'est dérobé ! Un PJ tombe soudainement mais se rattrape au bord de justesse. S'il est sur un pont de bois, le plancher a cédé. S'il est sur de la terre ferme, il s'agit d'une ancienne fosse ou d'un piège de chasse oublié. Il peut simplement s'agir d'un sol glissant sur lequel le PJ a bêtement glissé. Dans tous les cas, il mettra une action complète pour se relever et sera considéré comme sans défense jusqu'à ce qu'il soit debout.								
76-79	Projectile ennemi : Un projectile (rocher, gobelin volant...) est lancé en plein milieu de la mêlée. Un PNJ hurle le signal d'impact imminent. Deux PJ côte à côte (ou un seul PJ le cas échéant) doivent réussir un test de Perception puis d'Agilité pour échapper au projectile. S'ils ratent le jet de perception, un PNJ les pousse (jusqu'à deux PJ à la fois) en dehors et meurt à leur place. Les PJ subiront tout de même des dégâts comme s'ils avaient raté le jet d'Agilité. S'ils ratent le jet d'Agilité, le projectile les heurte pleinement et ils subissent un coup de BF 4 (voir les règles sur les projectiles). Si le projectile est de grosse taille (rocher ou autre), il ne percute pas les PJ directement mais les bouscule.								
80-83	Flèche ennemie perdue : Une flèche (ou un carreau d'arbalète) perdue heurte soudainement un PJ. Calculez les dégâts normaux subis.								
84-87	Brèche alliée : Si les PJ sont dans une phase de poussée en bataille rangée, la ligne de front alliée se désunit, ce qui crée une brèche par laquelle risque de s'engouffrer l'ennemi. Le PNJ commandant le groupe allié (s'il y en a un) n'a rien vu ou ses ordres restent vains. Si les PJ ne font rien, le groupe allié va fortement reculer à la fin du round, victime d'une percée ennemie. Les PJ doivent motiver leur groupe, en réussissant un test de Commandement. S'ils se jettent au coeur de la brèche pour la combler en se battant comme des diables, ils obtiennent un bonus de +10% à leur test. S'ils font au moins une victime parmi les rangs ennemi, ce bonus monte à +20%. <table> <tr> <th><u>Taux de Réussite</u></th><th><u>Résultat</u></th></tr> <tr> <td>Echec</td><td>Percée ennemie de 12m</td></tr> <tr> <td>Réussite</td><td>La brèche est comblée, statut quo</td></tr> <tr> <td>Réussite +30%</td><td>La brèche est comblée et le groupe allié avance de 6 m.</td></tr> </table>	<u>Taux de Réussite</u>	<u>Résultat</u>	Echec	Percée ennemie de 12m	Réussite	La brèche est comblée, statut quo	Réussite +30%	La brèche est comblée et le groupe allié avance de 6 m.
<u>Taux de Réussite</u>	<u>Résultat</u>								
Echec	Percée ennemie de 12m								
Réussite	La brèche est comblée, statut quo								
Réussite +30%	La brèche est comblée et le groupe allié avance de 6 m.								
88-91	Duel : Un PNJ va provoquer un PJ en duel. Si le PJ concerné est puissant, le PNJ sera un gradé ennemi. S'il est faible, le PNJ sera un simple combattant qui le provoquera en dehors d'une bataille rangée.								
92-94	Surprise : Un PNJ ennemi tente de prendre un PJ isolé par surprise en s'approchant discrètement derrière lui. Procédez aux jets de discrétion et de perception appropriés pour gérer cet événement.								
95-98	Renforts ennemis : Appliquez les mêmes règles que pour "Renforts alliés" en inversant les camps. Cet événement ne peut avoir lieu que si les PJ sont impliqués dans une bataille rangée.								
99-00	Charge monstrueuse : Si une créature ennemie d'au moins 3 mètres de haut est présente dans la bataille, elle charge soudainement les PJ.								

FICHE DE BATAILLE

Victoire : ☐ Automatique ☐ Par objectifs

Objectifs (encadrez les objectifs de victoire) :

Objectif 1 (.... morts alliés) :
Objectif 2 (.... morts alliés) :
Objectif 3 (.... morts alliés) :
Objectif 4 (.... morts alliés) :
Objectif 5 (.... morts alliés) :
Objectif 6 (.... morts alliés) :
Objectif 7 (.... morts alliés) :
Objectif 8 (.... morts alliés) :
Objectif 9 (.... morts alliés) :
Objectif 10 (.... morts alliés) :

Chronologie des événements :

Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Round ... :
Bilan des morts alliés prévu (sans l'aide des PJ) :
Notes :

Rounds écoulés :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Victimes ennemies (uniquement pour les objectifs simples):

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Alliés sauvés (morts évitées) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
+..... +..... +..... +..... +..... +..... +.....

Poussée 1 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Poussée 2 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

Poussée 3 (5 cases par round, pour compter les victimes ennemies) :

OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO
OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO OOOOO

SURVIVANTS :