

## Scénario "Des choses étranges"

### Partie 1

Niveau : personnages débutants.

Nombre de PJ : 3-4

Matériel nécessaire : Livre de base.

Résumé : Les PJ vont se retrouver dans le petit hameau de Wörlin au mauvais moment. La fête locale de Soonstill implique en effet de sacrifier un homme viril pour préserver le village des attaques d'hommes-bêtes, et les habitants préfèrent sacrifier un étranger qu'un des leurs...



0

Introduction : Choisir l'un des PJ. Décrire sa longue marche à travers les routes de l'Empire, en lien avec ses motivations personnelles, peut-être vers Altdorf. Après bien des lieues, le PJ a choisi de profiter des services d'un canotier, Ludwig, parlant en patois qui fait remonter des voyageurs vers la capitale sur le Reik. Ces voyageurs sont les autres PJ.

Profitez de la traversée pour faire parler les PJ, pour qu'ils évoquent leur histoire. Certains resteront silencieux. En cas de silence, lire la description suivante :

*La journée s'écoule doucement tandis que vous traversez le Reikland en remontant le courant. De temps en temps, votre batelier sort une voile carrée et profite d'un vent favorable pour faire avancer l'embarcation plus vite ; souvent, quand le courant devient un peu trop fort, il fait débarquer un cheval de trait qui tire l'embarcation de long des chemins de hallage.*

Si un des PJ le souhaite, ou bien qu'un des joueurs choisit d'ignorer le groupe pour regarder les berges, il est possible de faire un test de **Perception** auditive ou visuelle ; un PJ peut aussi tenter la compétence **Intuition**. En cas de réussite, rien n'est clairement distingué, mais le PJ a l'impression d'être observé, ou de percevoir un mouvement à la frontière de son champ de vision, comme une forme s'échappant derrière un arbre...

Sur l'heure de midi, le batelier Ludwig arrête son esquif sur une plage de galets, afin de laisser son cheval brouter un peu et le maigre équipage déjeuner. Un des matelots ou des PJ remarquera alors quelques traces de sang sur une pierre, quelques gouttes. « Bah ! Sûrement une bête blessée par un loup » grognera un des matelots. Les joueurs peuvent décider d'ignorer cela ou de chercher l'origine de ce sang. Dans ce cas, ils peuvent procéder à un test de **Perception** étendu, à trois degrés de réussite, en deux rounds (Ludwig crie en effet aux PJ de ne pas aller trop loin, car ils vont bientôt partir). Il est possible de se soutenir (p.155 du livre de règles).

- En cas d'échec, ou de refus de fouiller, les PJ ne trouvent rien. Ils ne seront pas au courant de la présence d'hommes-bêtes dans les environs et risqueront de se faire prendre en embuscade plus tard.
- En cas de succès, les PJ tombent sur un campement abandonné et en ruine. Ce n'était pas un grand campement, mais les quelques tentes qui le constituaient sont éventrées, et du sang séché est visible dans les hautes herbes. Un nouveau test de **Perception** réussi permettra de trouver une bourse contenant 1 Pièce d'Argent (PA) : étrange pour une

éventuelle attaque de voleurs... Un PJ ayant l'idée d'inspecter les alentours pourra tenter un test de **Pistage** pour suivre une des traces de sang, et tomber sur un bras mâchonné par des crocs et tenant encore un arc, avec 10 flèches non loin.



**Étape 1** : Si les PJ ont découvert le campement et qu'ils en ont informé le batelier, celui-ci s'exclame avec son accent inimitable :

*« Par Manaan ! Les pauvres vilains qui camspoient ici ont dû subir malemort... Tristes bougres... Cela ne m'estonne point malheureusement, messires. On a ouï dire de pas mal de manants occis ces dernières lunes le long du Reik. M'est avis que c'est un coup des Enfants des Forêts, ces mustants et autres monstres. Vaudroit mieux que nous fassions étaspe à Wörlin. C'estoit un village sûr, sans danger et à l'abri. Cela vaudroit mieux. »*

Si les PJ refusent cette proposition ou n'ont pas découvert le campement lors de l'introduction, passez au cadre « **Dans la gueule du loup** ». Sinon, ils parviennent à la fin de l'après-midi à proximité de Wörlin (cf. p.286 du livre de règles). Les rives de ce côté du Reik sont bordées de grands saules courbés dont les longues traînes de feuilles viennent tremper dans les eaux du fleuve. Le hameau est à première vue invisible, mais Ludwig fait adroitement manœuvrer son équipage entre des îlots rocheux et la bourgade apparaît soudain.

### Dans la gueule du loup :

Si les PJ veulent continuer à tout prix leur croisière sur le Reik, ils seront pris en embuscade à la tombée de la nuit par la harde d'hommes-bêtes qui rôde dans les environs et qui a déjà massacré les campeurs. Les hommes-bêtes commenceront par leur tirer dessus avec leurs Ungors, à coup d'arcs, avec deux à trois Ungors par PJ (CT 30, à distance +7).

Ne procédez à des échanges de tirs que si des PJ peuvent répliquer. Sinon, insistez bien sur le déluge de flèches et imposez une touche à chaque PJ sur une localisation aléatoire, avec test d'**Esquive** qui minore les dégâts de 1 pour chaque DR, et les augmente de 1 pour chaque degré d'échec. Il n'y a pas de cachette sur cette barge à fond plat. Si vos PJ abattent quelques Ungors à distance, insistez sur le fait que d'autres prennent leur place, et que leur nombre semble inépuisable, et que le courant est trop fort au centre du grand Reik pour que le frêle esquif puisse espérer avancer avec sa seule voile.

Le combat est en fait perdu d'avance tant l'ennemi est nombreux. Un test de **Perception** réussi informera les PJ que de nombreux autres hommes-bêtes infestent les rives du fleuve, de part en part. Si les PJ s'obstinent, vous pouvez faire nager quelques Gors vers l'embarcation pour la prendre d'assaut.

Les PJ plus clairvoyant proposeront à Ludwig de rebrousser chemin, ce qui nécessite une opération complexe pour arrêter la course du navire et le faire repartir dans le sens du courant. Dans ce cas, il est nécessaire de réussir un test étendu de **Ramer** avec 5 degrés de réussite. Un test de **Voile** réussi au préalable baissera de deux crans le nombre de DR nécessaire. Tant que le test étendu ne sera pas terminé, 1D3 joueurs subiront un impact de flèche à chaque round.

Wörlin est un village de pêcheurs sans prétentions. Les PJ pourront cependant observer de grands entrepôts ainsi qu'un débarcadère plutôt imposant au centre du village. Ludwig leur expliquera alors que beaucoup de marchandises transitent par ici car il s'agit d'un des endroits les plus sûrs de la région de par son aspect caché. De nombreux marchands y stockent leur marchandises en partance pour Marienburg ou vers Nuln, car les taxes y sont bien moins

importantes qu'à Altdorf, et certaines caravanes terrestres viennent embarquer ici. Le village n'a cependant jamais été un marché à proprement parler, et les marchandises qui y transitent n'y sont pas vendues.

Une des premières choses que remarqueront les PJ à leur arrivée sur les quais est la joyeuse activité qui agite la bourgade. Il y a ostensiblement plus de monde dans les rues que le village ne semble pouvoir accueillir d'habitants. Des hommes vigoureux rient en faisant rouler des tonneaux de bière vers des tables qu'apprêtent de belles femmes en habits de fête. Des enfants se poursuivent et jouent un peu partout. Plusieurs musiciens règlent leurs instruments sur une estrade improvisée. Les quais de déchargement sont visiblement désertés par les dockers mais plusieurs habitants viennent fêter Ludwig quand il accoste, et accueillent chaleureusement les PJ. Des PJ avec la compétence **Ragot** peuvent tenter un **test Assez Facile (+20)** et ainsi apprendre une des informations suivantes pour chaque DR :

- « *C'est Sonnstil ce soir ! Ça va être la grande fête de l'été !* »
- « *On va chanter, manger, danser ! C'est la fête des Saules, arrosons les Saules pour que la nouvelle année soit belle !* »
- « *Vivement les concours de Sonnstil ; le gros Archill va lancer le duel de boisson, la tombola est lancée, et je suis sûr que c'est Günther qui va gagner l'épreuve du bras de fer, comme l'année dernière.* »
- « *Le cercle des hameaux est au complet, la cérémonie de cette année s'annonce très belle !* »

Il y a une auberge assez cossue à Wörlin, le *Relais du Grand Père Reik*, normalement destinée aux marchands qui transitent par le hameau. Elle est hélas bien remplie ce soir-là, et l'aubergiste ne pourra proposer aux aventuriers que quelques places au dortoir commun pour 10 sous par tête. Pour s'excuser, il se dira prêt à offrir le couvert à l'écart si les PJ ne veulent pas participer à la fête, dans la salle à manger désertée par les clients vu que la fête a lieu dehors.

Dans cette salle se trouve une femme qui ne participe pas à la fête, aux cheveux auburns, avec un visage taillé à la serpe et des yeux noisette. Elle porte d'amples vêtements de voyage élimés et semble plongée dans la lecture d'un parchemin qu'elle rangera dès que quelqu'un s'approchera. Un PJ tentant un test d'**Intuition** pourra remarquer qu'elle ne semble pas du tout à l'aise dans ses vêtements, et quelqu'un possédant le talent **Sens aiguisé (vue)** pourra discerner des runes cabalistiques qui sont en fait des lettres en **Langue (Classique)** expliquant la façon de procéder à un ancien rituel de purification. Cette femme est en fait Amelia Rosenstraus, une prêtresse de Shallya qui voyage incognito (d'où l'inconfort) et qui est venue enquêter à Wörlin à la suite de visions divines qu'elle a subies un an plus tôt, au milieu d'un cercle de pierres de la Reikwald. Elle a pour but de mettre fin au rituel secret de Sonnstil qui nourrit un esprit corrompu. Une fois interrogé, le tavernier pourrait informer les PJ que cette femme a été aperçue assez fréquemment dans les environs ces derniers temps, mais qu'elle n'a suscité aucune méfiance particulière.



### Profiter de la soirée :

Des PJ opportunistes ou peu conscients des enjeux pourraient vouloir participer à la fête de Sonnstil et ainsi gagner quelques prix. Les activités de la soirée ont lieu dans l'ordre suivant, et à une heure fixe :

– **Concours de bras de fer** (21H00) : le traditionnel concours de force du village opposera les PJ qui le désirent à Günther, le champion en titre, et permettra au gagnant de remporter une Arme de poing (hache) d'une valeur de 2 Co possédant l'atout *Pratique* (cf. page 292 du livre de règles). Si plusieurs PJ veulent participer, ils doivent d'abord lutter les uns contre les autres avec un test de **Force opposé** jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Le vainqueur pourra alors affronter Günther (Force 48). Attention : un échec impressionnant (-4 ou -5) vous occasionnera une blessure critique *Déchirure musculaire* au bras (p.175 du livre de règle) ; un échec stupéfiant (-6) causera un résultat *Cassure nette* sur ce même tableau.

– **Duel de boisson** (22H00) : l'imposant Archill est le tenant du titre de ce traditionnel concours de beuverie dont le prix est une Mule d'une valeur de 5 Co. Pour battre Archill, il faut réussir un test étendu de **Résistance à l'alcool** en 4 rounds, demandant au mois 5 DR. En cas d'échec ou de statut Ivre, c'est Archill qui gagne.

– **Grande tombola de Sonnstil** (23H00) : le village a organisé une loterie en rassemblant des donations, le prix des billets et une petite partie des bénéfices des taxes portuaires, pour un total de 3 Co. Tout PJ peut participer en payant 4 sous de cuivre et ainsi avoir 1 chance sur 100 de gagner le prix, contenu dans un petit coffret mis en évidence sur l'estrade du village. Un PJ plus entreprenant pourrait vouloir voler le coffret mais ce ne sera pas facile, car le coffret est surveillé et verrouillé en permanence. Il faudrait pour cela réussir deux tests d'**Escamotage** opposé à la **Perception** d'une valeur de 39 de la gardienne, Griselda, qui possède les clefs : un pour le coffret et un autre pour les clefs. Sans les clefs, il est possible de tenter de crocheter la serrure avec la compétence appropriée, ou d'aller fracasser le coffre un peu à l'écart, mais cette dernière solution risque d'attirer l'attention. Un voleur un peu plus malin que la moyenne pourrait tenter de passer sous l'estrade et de forer plancher et coffret (test de **Discretion** si vous avez un outil approprié), ou de faire boire Griselda en réussissant un test de **Charme opposé au Calme** de Griselda (valeur de 35). Passé 23H00, le larcin sera découvert. Si les soupçons venaient à tomber sur les aventuriers, cela risque de virer au passage à tabac et à la confiscation de leurs biens, en amende ; ou de les propulser directement à l'étape 2 du scénario...

Il est enfin possible de procéder à des tests de **Pari** pour tenter de gagner un peu d'argent ou de recourir aux compétences **Divertissement**, **Musicien** ou **Représentation** pour participer à la fête ou détourner l'attention.

Le problème de cette fête est en effet que Sonnstil est l'occasion, à Wörlin, de renouveler le pacte qui unit le village à la Reine Saule, une très ancienne divinité datant des temps préhistoriques qui protège l'endroit en échange d'un sacrifice annuel. Les villageois n'ont bien sûr pas envie de sacrifier un des leurs, et l'arrivée des PJ grâce à Ludwig va permettre de régler le problème. C'est pourquoi les villageois vont tout faire pour capturer certains des PJ (pas tous nécessairement). Pour cela, ils ont plusieurs façons de procéder, chaque échec menant à l'étape suivante :

– **Droguer les boissons et/ou les repas**. Si un des PJ participe au Duel de boisson, il fera une cible de choix. Sinon, les villageois proposeront fréquemment à manger et à boire gratis aux PJ, avec beaucoup d'affabilité et d'invitations. Un test de **Calme accessible (+20%)** permet de refuser

poliment ces propositions, avec des bonus ou malus selon le degré de méfiance des PJ. L'aubergiste peut aussi leur proposer un repas gratuit et drogué en dédommagement du manque de place. Les plats et boissons sont drogués à la Belladone, qui entraîne les PJ vers un profond sommeil au bout de 2-3 heures s'ils ratent un test de **Résistance** après l'ingestion. Un PJ avec le talent **Sens aiguisé (goût/odorat)** peut avoir une chance de déceler une anomalie.

– **Attirer les aventuriers vers la clairière.** Le sacrifice aura lieu dans une clairière, durant la nuit, à l'écart du village. Les villageois peuvent inviter les PJ à s'y rendre de deux façons : soit par la fête, en les conviant aux danses qui y auront lieu ; soit en faisant semblant de leur demander de l'aide en urgence en leur expliquant que les anciens du village – le « cercle des hameaux » – a un problème avec une créature. Un test d'**Intuition** demandé et réussi par un joueur peut donner quelques soupçons. Quelques hommes parmi les plus costauds les mèneront alors dans la forêt en courant afin de les mener vers un piège, un grand filet de pêche relié à un mécanisme de capture qui fera un beau paquet avec les malheureux ratant un test d'**Esquive difficile (-20%)**. Ceux qui rateront ce test subiront 2 états **Empêtré** d'une Force de 55. A moins que certains s'esquivent et défendent leurs camarades, des villageois surgiront de tous les côtés avec les piques de milicien pour capturer les futurs sacrifiés.

– **Prendre les aventuriers en embuscade.** Si les PJ sont trop méfiants, les villageois organiseront une embuscade, en particulier si les PJ tentent de s'enfuir. Les villageois connaissant bien les environs, cela leur permettra de prendre les PJ par surprise, sauf si un des joueurs désigné au hasard réussit un test de **Perception**. N'oubliez pas que certains joueurs auront peut-être le talent **Flairer les ennuis** pour éviter d'être surpris. Un combat s'engage avec des villageois (cf. annexes) armés de bâtons de combat et de lasso et deux fois plus nombreux que les PJ. Ils tenteront en priorité de capturer des PJ en les assommant ou en les immobilisant avant de les bâillonner, laissant fuir les autres dès qu'au moins un sera capturé. A cause de la nuit illuminée par la lune Mannsleib, tous les combattants n'ayant pas le talent **Vision nocturne** (et donc les villageois eux-mêmes) auront une pénalité de -10 à leurs tests. N'oubliez pas qu'une fuite à travers les bois est ralentie pour tous ceux qui n'auraient pas les talents appropriés.

Enfin, des aventuriers méfiants pourraient remarquer, s'ils y font attention, quelques allées et venues en périphérie du village, menant à la clairière de l'étape 2.



**Étape 2** : Le « cercle des hameaux », les anciens des villages locaux, s'est rassemblé dans une clairière non loin du village. C'est dans cette clairière que doit avoir lieu le sacrifice qui protégera la région durant une année supplémentaire. Un saule bien plus grand que les autres se trouve au centre de cette clairière : il s'agit de la Reine Saule, un esprit des forêts corrompu par le chaos et capable d'appeler les hardes d'hommes-bêtes locales à travers le réseau des saules qui parsème la région.

La cérémonie commence un peu après minuit, au moment du réveil assoiffé de la Reine Saule. Tout PJ avec le talent **Seconde vue** pourra alors être amené à tenter un test de **Perception** lui permettant de remarquer le vents de *Ghyran*, le vent de vie, qui se répand en gouttes sur le sol et semble ruisseler vers cette clairière en se mêlant au *Dhar* maléfique. La Reine Saule exige un sacrifice effectué sur ses racines tortueuses, et que le sang soit déversé dans une anfractuosité à la base du tronc. Ce trou ne s'ouvre que la nuit de Sonnstil ; il donne sur une membrane de peau veinée et palpitante, comme à l'intérieur d'une bouche.

Si des aventuriers ont été capturés lors de l'étape 1, ils reprendront conscience au moment de la cérémonie, ligotés et réveillés grâce aux vapeurs de Soude commune (cf. p.307 du livre de règles). Ils verront les villageois derrière eux, dans la clairière, danser de façon extatique, tandis que le cercle des saules déversera du sang d'animal en offrande sur les racines de la Mère Saule, en rapprochant petit à petit les versements de la « bouche » de la Reine Saule. A chaque versement, les PJ pourront remarquer que les branches des saules environnant frémiront malgré l'absence de vent.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter dans cette partie du scénario :

- **Les aventuriers ont été capturés** : dans cette situation très inconfortable, un des PJ risquera de perdre un des ses points de Destin... Pour éviter cela, certains PJ devront tenter de délivrer leurs camarades, soit en ne se faisant pas capturer, soit en parvenant à dissimuler sur eux-même leur dague en réussissant un test d'**Escamotage opposé à la Perception** (30) des villageois. S'ils parviennent à se libérer, ils risquent fort d'être repérés par les villageois, à moins de réussir une très bonne diversion. Si aucune solution n'est trouvée, un des PJ choisi au hasard est sacrifié et perd un Point de Destin, ce qui représente l'intervention d'Amelia Rosenstraus (cf. plus bas). Si un PJ a participé à la fête et diverti les villageois, il pourra demander au MJ de relancer une fois le test de hasard qui l'a désigné pour le sacrifice : les habitants de Wörlin ne sont pas en effet des personnes cruelles, simplement des humains qui veulent que leur village et leurs proches puissent vivre en paix, et rechigneront à sacrifier quelqu'un d'aussi sympathique.
- **Les aventuriers ont pris contact avec Amelia Rosenstraus** : la prêtresse Amelia s'est rendue à Wörlin pour enquêter sur les raisons qui ont poussé sa déesse à lui transmettre une vision. Elle a découvert la vérité sur la Reine Saule, et sait qu'il s'agit d'un esprit des forêts corrompu depuis des millénaires par le Chaos. Elle interviendra au moment du sacrifice si un des PJ a été capturé (cf. plus haut), retirant ses lourds habits de voyage au milieu de la clairière pour dévoiler une tenue aux teintes vertes sur un corps mince mais séduisant, et sa voix puissante exhortera les villageois à arrêter le rituel. Cependant, sans aide, elle ne parviendra pas à faire renoncer ces gens à leur cérémonie multi-séculaire. Des PJ ayant pris contact avec Amelia durant la soirée et ayant gagné sa confiance (ce qui ne sera pas facile – Amelia pourrait croire que les PJ sont des villageois chargés de la capturer pour le sacrifice) pourraient s'associer à son projet de purification de la Reine Saule. Pour cela, Amelia a besoin d'empêcher le sacrifice en convainquant les villageois et en entamant le rituel décrit sur son parchemin. Il y aura deux difficultés : la première est de trouver les arguments qui marcheront sur les villageois. Un test de **Charme difficile (-20) opposé** au test de **Calme assez facile (+20)** des villageois doit être réussi. Les difficultés de ce test peuvent être minorées par des talents comme **Orateur** ou **Grand orateur**, par certains arguments proposés par les joueurs ou par une interprétation convaincante de ce discours. Les avantages des villageois peuvent être amoindris grâce à un test de **Commandement** bien utilisé pour rappeler leurs devoirs à ces citoyens impériaux face aux préceptes de Sigmar, en proposant à Amelia d'invoquer le pouvoir de Rhya pour montrer la corruption de ces terres, etc. Les joueurs vont devoir être inventifs. La deuxième difficulté tient au rituel lui-même, s'il peut être effectué. Dans ce cas, rendez-vous dans l'étape 3.
- **Les aventuriers veulent régler le problème seuls** : il est possible de tenter de régler le problème de la Reine Saule sans avoir recours à de l'aide. En effet, le bois ça brûle... Des PJ terre-à-terre pourraient tenter de mettre le feu à la Mère Saule. Cela déclencherà la colère des villageois, paniqués à l'idée que leur divinité protectrice disparaisse ou veuille se venger. Plusieurs obstacles se dresseront devant les PJ : il faudra obtenir une certaine quantité de matière inflammable (il faudra sûrement aller fureter dans les entrepôts du village), ne pas se faire repérer lors du larcin et du transfert jusqu'à la Mère Saule, et enfin réussir à mettre le feu et empêcher les villageois de l'éteindre ou de lyncher les aventuriers. Si la Mère Saule est détruite, passez à l'étape 3.
- **Les aventuriers veulent quitter l'endroit au plus vite** : si les PJ ne veulent pas prendre de risque, ils peuvent tenter de quitter le village pendant que la cérémonie a lieu. Si les villageois n'ont pas réussi à faire de prisonnier, référez-vous à la fin de l'étape 1 (« **Prendre les aventuriers en embuscade** »). Sinon, s'ils ont réussi à échapper aux villageois ou ont laissé un des leurs derrière eux (ou trouvé une autre victime à sacrifier), passez à l'étape 3.



**Étape 3** : Le climax de la fête de Sonnstil approche. Selon les choix des aventuriers, plusieurs cas de figure peuvent se présenter dans cette dernière étape du scénario :

– **Si les joueurs aident Amelia à réaliser le rituel**, ils vont vite remarquer quelque chose d'anormal. Une fois qu'Amelia aura disposé plusieurs pierres étranges au pied de la reine Saule et entonné des incantations à Rhya dans une prière fervente, en **Langue (classique)**, les PJ vont remarquer des signes de révolte dans les branches des arbres, et comme un murmure de protestation dans les troncs. Peu de temps après, une harde d'hommes-bêtes se fera entendre au loin. Les PJ n'auront que peu de temps pour mettre en place la résistance. Il faudra convaincre les villageois de coopérer jusqu'au bout, voire utiliser la compétence **Commandement** ou **Intimidation**. Des PJ inventifs pourraient trouver quelques solutions pratiques pour barricader la zone ou se faire prêter des armes. Une fois le temps de préparation passé, les hommes-bêtes passent à l'attaque et cherchent à se débarrasser d'Amelia afin d'interrompre le rituel. Placez 1 Ungor par PJ ainsi qu'un Gor menant le groupe ; vous pouvez ajouter des ennemis supplémentaires si les aventuriers n'ont pas réussi à convaincre assez de villageois de leur prêter main-forte, ce qui représentera le fait que les PJ sont débordés. Amelia ne participera pas au combat mais sera fréquemment visée et/ou attaquée par les hommes-bêtes sans adversaire direct.

Si le rituel est interrompu avant la fin du combat, passez directement à la fuite des joueurs (cf. plus bas). Sinon, Amelia parvient à chasser la corruption qui étreignait l'arbre millénaire, mais à besoin au dernier moment qu'un des aventuriers transperce avec la paroi de peau à la base de l'arbre avec une dague très ancienne faite de silex (elle ne peut le faire elle-même car elle doit maintenir le rituel pendant ce temps). Pour le sort du PJ s'occupant de cette tâche, cf. le cadre « **L'Entité** ».

– **Si les joueurs ont détruit la Reine Saule**, cette dernière se vengera en envoyant une harde d'hommes-bêtes détruire le village. Les villageois bouleversés accourront alors pour tenter de sauver leurs proches restés sur place, et la lueur d'un nouvel incendie commencera à se faire voir au dessus de la frondaison des arbres. Les PJ auront quelques minutes pour prendre une décision (s'enfuir directement / aider les villageois / aller voler dans les entrepôts / aller voler un bateau pour s'enfuir) avant de se retrouver pris en chasse par des hommes-bêtes, avec 1 Ungor par PJ et un Gor menant le groupe. Une fois en fuite, appliquez le paragraphe suivant. Un groupe s'éternisant un peu trop dans le village risque d'attirer davantage d'hommes-bêtes vers lui.

– **Si les joueurs ont fui le village** et les villageois sans régler le problème de la Reine Saule, ils vont sûrement se retrouver dans la forêt (ou sur le fleuve pour les plus malins) au moment où le sacrifice aura lieu. Insistez alors sur le vertige qui les étreint sous l'effet du flux de magie qui parcourt la zone. Leurs tempes bourdonnent, un vent surnaturel agite les saules tout autour d'eux. Des murmures semblent agiter les branches des arbres courbés qui les entourent, et la pression dans leur crâne augmente au point de faire s'évanouir ceux qui échouent à un test de **Résistance**, les contraignant sûrement à accoster s'ils étaient en bateau. Tous pourront voir pendant quelques instants les troncs des saules prendre l'aspect d'une peau humaine trop étirée, comme prête à craquer. Cette expérience traumatisante forcera chacun des aventuriers à faire un test de **Calme intermédiaire (+0)** et à subir 1 Point de Corruption en cas d'échec. Si l'un des PJ qui s'évanouit, faites-le toucher un de ces troncs et référez-vous au cadre « **L'Entité** ».



### L'Entité :

Un PJ traversant l'obscur paroi de la Reine Saule prendra un gros risque. Il entrera en effet durant quelques instants dans l'intermonde qui relie la réalité aux Royaumes du Chaos. Pour cet aventurier, l'environnement autour de lui sera entièrement noir, même si le PJ pourra voir ses membres comme s'il était en plein jour. Rien ne sera visible à l'horizon, si ce n'est une sorte de statue grotesque, représentant un humanoïde de dos, à la peau grisâtre, assis par terre, dans une position pensive, avec une sorte de couronne de cornes sur la tête. Si le PJ tente de contourner la statue, il ne parviendra cependant jamais à en voir la face ; la statue semble paradoxalement toujours lui présenter son dos. Le seul moyen de quitter l'intermonde sera de toucher l'Entité, qui se tournera alors en un instant vers le PJ pour le fixer de ses yeux noirs et terrifiants.

Le PJ se réveillera alors instantanément dans le monde réel, le souffle rapide et le nez en sang, mais sans autre traumatisme apparent. Un test de **Calme Intermédiaire (+0)** sera cependant nécessaire ; en cas d'échec, le PJ subira 1 Point de Corruption, et sera marqué pour le reste de la campagne « Des choses étranges ».



**Conclusion** : La fin de ce scénario peut énormément varier selon les choix et le résultat des combats menés par les aventuriers. Il y aura vraisemblablement des blessures à soigner et des explications à donner. Les villageois pourraient être redevables aux aventuriers et leur devoir des excuses, ou faire retomber tous leurs malheurs sur les PJ selon la situation. Les villageois ne roulant pas sur l'or, il ne faut pas s'attendre à une grosse récompense. Dans tous les cas, les PJ reprennent leur route vers Altdorf une fois le scénario fini, et peuvent envisager des Activités (cf. p.195 du livre de règles).

Les joueurs gagneront des PX selon leur implication dans le scénario et le résultat de ce dernier :

Avoir fui le village sans rien régler	75 PX
Avoir tenté de régler le problème de la Reine Saule, ou avoir détruit cette dernière.	100 PX
Avoir réussi à purifier la Reine Saule.	125 PX
Pour le joueur étant entré en contact avec l'Entité	+25 PX

Vous pouvez aussi accorder un bonus de 25-50 PX aux joueurs ayant très bien interprété leurs personnages.

Des PJ ayant coopéré efficacement avec Amelia Rosenstraus peuvent ajouter cette prêtresse de Rhya parmi leurs connaissances, si elle a survécu bien sûr. Un groupe ayant purifié la Reine Saule peut également noter dans son historique qu'il est désormais apprécié par les habitants de Wörlin (seulement si aucun villageois n'a été tué au combat) ; un groupe ayant détruit la Reine Saule devra au contraire noter qu'il y sera détesté par les survivants de l'attaque d'hommes-bêtes.

Si un des PJ est entré en contact avec l'Entité, vous pourrez lier ce scénario avec la suite de la campagne « Des choses étranges ».

**Annexes :****Villageois :**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

**Traits :** Préjugé (étrangers)

**Villageois avec lasso :** A Distance +3 (portée 6), Constricteur.

**Villageois avec bâton de combat :** Arme +7, Atouts d'armes *Défensive* et *Assommante*.

**Villageois avec pique :** Arme +7, Atouts d'armes *Empaleuse*.

Amelia Rosenstraus, prêtresse de Rhya :

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	26	31	30	42	33	46	31	48	50	45	16

**Compétences :** Athlétisme +15, Calme +15, Charme +5, Corps-à-corps (Base) +10, Guérison +5, Intuition +10, Perception +10, Prière +15, Ragot +5, Recherche, Résistance +5, Savoir (Théologie) +5

**Talents :** Affable, Béni (Rhya), Invocation (Abri de Rhya, Caresse de Rhya, Récolte de Rhya), Lire/écrire, Visions sacrées.

**Possessions :** vêtements, , dague, arme de poing (massue), relique (dague en silex), symboles de Rhya, robes de cérémonie, habits de voyage

**Gor :**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

**Traits :** Arboricole, Arme +7, Armure 1, Cornes +6, Rage, Vision nocturne.

**Ungor :**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

**Traits :** Arboricole, Arme +6, Vision nocturne, A distance +7 (25)