

## Scénario "Des choses étranges" Partie 3

Niveau : personnages dans leur première carrière, ou débutant leur deuxième échelon (environ 1000 XP)

Nombre de PJ : 3-5

Matériel nécessaire : Livre de base, éventuellement le supplément de la Boîte d'initiation (non obligatoire).

Résumé : *Otto von Liddendorf s'est révélé être un noble ambitieux prêt à profiter du pouvoir corrompu de l'Entité. Les PJ vont être envoyés dans la bibliothèque d'un ancien monastère à la recherche d'un moyen pour identifier la nature de l'Entité, et ainsi gagner un avantage dans le futur affrontement avec Otto ; mais ce dernier a une longueur d'avance sur eux et tentera de les intercepter...*

**Conseil** : ce scénario est divisé en deux étapes majeures (la course-poursuite et l'infiltration dans le monastère), qui peuvent facilement être divisés en deux sessions de jeu. La répartition de l'expérience peut être divisée entre les deux étapes de l'aventure, mais il ne devrait pas y avoir d'Activités possibles entre elles (elles se succèdent rapidement).



0

Introduction : on peut débiter ce scénario avec les *Activités* des PJ (s'ils ne les ont pas déjà faites à la fin de l'épisode 2) et en traitant d'éventuelles blessures subies précédemment. Mettez en scène les PJ quelques jours après leur retour à Altdorf (ou à Ubersreik, ou dans toute autre cité impériale qui vous semblera appropriée), dans des situations correspondant à leur carrière. Un semblant de vie normale semble se mettre en place quand surgit à l'improviste Paulo Serti, l'enquêteur de la répurpatrice Camilla Dregenoff avec lequel les PJ avaient collaboré lors de leurs recherches sur le domaine Liddendorf. Le Tiléen de petite taille sourit en apercevant les PJ et s'exclame avec son accent méridional :

*« Louée soit Myrmidia, je vous ai enfin trouvé ! La patronne vous cherche depuis plusieurs jours et, croyez-moi, elle n'est pas du genre patiente. Allez-y, suivez-moi... Comment ça vous avez quelque chose à faire ? Madame Dregenoff n'aimerait pas vous attendre davantage. »*

Paulo Serti mène les PJ vers la place forte des Templiers de Sigmar, l'ancre officielle des

répurgateurs impériaux, et force est de constater que le bâtiment ressemble exactement à l'image que l'on attend de la forteresse des chasseurs de sorcières : situé dans le centre-ville d'Altdorf, non loin de l'étréscillant grand-temple de Sigmar, le bastion élève ses remparts de pierres sombres et ses tours lugubres au milieu d'un bras du Reik spécialement creusé pour lui servir de douves. Un féroce contrôle attend le groupe à l'entrée du pont-levis : une escouade d'Interrogateurs aux yeux fanatiques et méfiants fouille tout le monde sans ménagement, y compris Paulo Serti, et entreprend de confisquer leurs armes à chacun.

*« Inutile de vouloir leur résister, explique Paulo. Je n'ai jamais eu de problème pour récupérer mes effets, et pourtant ça fait des années que je travaille ici avec la patronne... Et ça fait des années que ces jeunots me fouillent chaque jour. »*

Les PJ sont ensuite menés à travers un dédale de couloirs sombres et inquiétants, et dans des escaliers qui les font descendre sous terre. Après un énième détour, ils entrent dans une salle aux murs bien épais, uniquement éclairée par quelques torches. Dans un angle, à un bureau, la répurgatrice Camilla Dregenoff est en train de lire une série de parchemins dans l'ambiance rougeâtre des luminaires. Alors que les aventuriers arrivent, un cri déchirant accompagné d'un grésillement se fait entendre non loin, à travers la densité des pierres. Quelques secondes plus tard, un homme inquietant, très maigre dans son habit de cuir maculé de sang sale, s'approche de Camilla et lui remet un nouveau papier. *« D'autres aveux ? »* lui demande-t-elle ; elle commence à parcourir le document quand elle aperçoit les PJ :

*« Ah ! Approchez, j'ai encore besoin de vous ; rassurez-vous pour commencer, vos dossiers ne risquent plus de tomber entre des mains trop zélées, je m'en suis assurée. Cependant votre enquête sur le domaine Liddendorf a mis en évidence des éléments extrêmement perturbants dans l'affaire du baron Otto, pour ne pas dire : des éléments extrêmement graves. J'ai pu rassembler de quoi tenter un procès auprès de la Diète du Reikland, le seul organe capable de condamner un noble, et j'ai besoin de vous comme témoins pour soutenir l'accusation. C'est une mission simple : vous n'aurez qu'à raconter dans le détail votre opération à Liddendorf. Sans mentir. Bien sûr, vous n'êtes pas obligés de tout raconter depuis le début... Nous broderons une petite fable sur votre recrutement pour éviter de trop en dire sur ce qui s'est passé à Wörlin. Inutile de remuer les vieux dossiers, n'est-ce pas ? »*

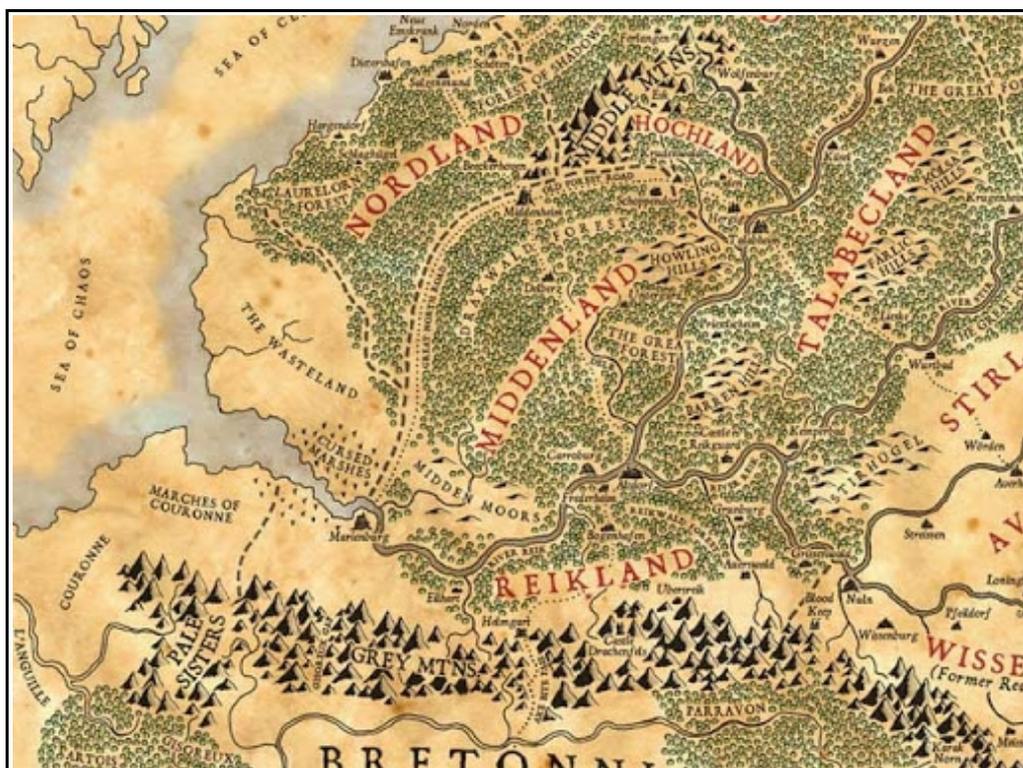
Camilla terminera sa tirade sur un petit clin d'œil qui se voulait chaleureux mais qui fera frissonner les aventuriers aux tripes les moins accrochées, puis elle leur fera un petit geste de la main avant de se pencher de nouveau sur sa feuille de parchemin. Comme les PJ auront sûrement envie de lui demander des détails, elle se redressera avec l'air surpris et courroucé du meneur qui n'a pas l'habitude d'expliquer ses décisions :

*« Oui... Concernant votre rémunération... Ce procès, c'est une étape importante dans cette affaire ; mon trésorier vous remettra 2 Co chacun après la Diète, et, si vous veniez à être particulièrement efficaces, nous pourrions sûrement voir avec lui pour vous remettre quelques babioles de notre armurerie. Ce n'est pas vous qui m'aviez demandé ça la dernière fois ? Non, je me trompe ? Vous savez, moi et le petit personnel... Bref, en attendant, vous allez suivre Paulo et partirez demain pour le pavillon de campagne de sa Majesté l'Empereur. Oui, notre souverain est à la chasse, ou tout du moins l'allègue-t-il pour éviter d'abreuver les espions de ses ennemis depuis le début de cette histoire à Ubersreik. Or là où est l'Empereur, là est la Diète. Vous partirez en diligence, afin d'y arriver au plus vite ; entre temps Paulo doit faire un petit détour au nord des monts Hägercrybs, vers Grosslin, au Monastère de Sainte Mithroeg, afin d'obtenir un document indispensable à la tenue du procès. Vous restez avec lui, vous ne touchez à rien, et nous nous retrouvons là-bas dans quelques jours. Entre temps, réjouissez-vous : c'est l'Ordre des Templiers de Sigmar qui paie. Mais n'en abusez pas : les derniers qui ont joué avec leurs notes de frais ont terminé entre les mains expérimentées d'Ingo, le plus doué de mes tortionnaires. »*

Les aventuriers pourront alors voir la silhouette filiforme du bourreau se redresser dans l'ombre et les observer de ses yeux exorbités, tandis que les gémissements de douleur dans la pièce d'à côté se

muent lentement en râles. Un PJ qui voudrait marchander avec la répurgatrice, accompagnée de son bourreau, au fin fond des geôles de la forteresse des Templiers de Sigmar devrait réussir un test de **Calme** avant d'entamer un **test spectaculaire de Marchandage**. La répurgatrice peut accepter d'augmenter un peu le salaire des PJ, jusqu'à 3 Co maximum. Si par hasard la réussite au test de Marchandage était extraordinaire, de l'ordre de 5 DR, elle pourra proposer aux PJ de remplacer le salaire de tout le groupe par une Faveur majeure (cf. p. 198 du livre de règles pour le fonctionnement des Faveurs). Ce sera soit l'or soit la faveur.

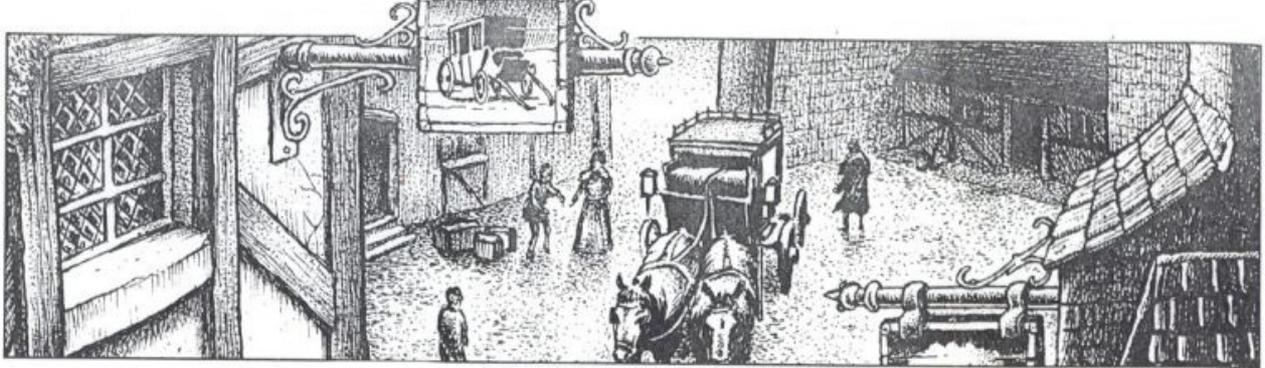
Les PJ ont désormais le reste de la journée pour prendre les dispositions nécessaires à leur départ. Paulo Serti leur donne rendez-vous le lendemain matin au relais de coche . Il leur précise qu'il s'occupera des vivres en achetant des denrées fraîches sur le chemin, et que les auberges de la route leur fourniront de quoi dormir. Vu les sommes qu'il prend avec lui, ils peuvent bien envisager 10 jours de voyage sans avoir à se préoccuper des vivres ; et le trajet jusqu'à Grosslin puis jusqu'au pavillon de chasse impérial ne devrait durer que 5 jours.



Les aventuriers ont jusqu'au lendemain pour préparer leur départ. Au delà des achats habituels, un PJ peut tenter de se procurer une carte du chemin du voyage. Pour cela, une simple visite à la bibliothèque locale suivi d'un test de **Métier (Cartographe)** permettra de mémoriser le trajet, voire de le recopier si le personnage dispose du matériel nécessaire. Si les PJ n'ont pas les compétences nécessaires, il est possible de se rendre chez un cartographe professionnel et de lui demander une carte du trajet, ce qu'il fournira pour 3 PA ; si les PJ veulent dépenser moins, il est possible de tenter de recopier une carte en ne payant qu'une seule PA et en réussissant un test de **Dextérité** (un PJ ayant le talent **Artiste** ou un métier lié au dessin verrait ce test être **Facile (+40)**).

## Étape 1 : Le trajet jusqu'à Grosslin.

**Résumé :** lors de leur voyage en direction de Grosslin, la diligence des PJ va être attaquée par des hommes d'Otto qui tenteront de les capturer. Après s'être échappés, il faudra aux aventuriers emprunter une voie détournée, en passant à travers les bois. Ils y rencontreront un être à la marge, le charbonnier Jörgen, qui acceptera de les guider vers Grosslin, malgré un secret bien compromettant.



Le lendemain, Paulo Serti attend les aventuriers au relais de coche local, au pied d'une diligence à laquelle sont attelés quatre chevaux frais. Le cocher, Morceil, est un être chauve et au nez couperosé, dont la bouche puante la bière ne s'ouvre que rarement, et souvent pour bâiller. Il est en train de terminer d'accrocher des bagages et des colis sur le toit de la diligence quand les aventuriers arrivent. Trois femmes sont également présentes et restent discuter entre elles : si on les presse de questions, elles ne révéleront qu'elles ne sont que trois sœurs rendant visite à une de leurs cousines venant de mettre au monde son premier enfant, dans le village lointain de Reterch. Si un PJ possède une carte, il se rendra compte que Reterch est bien sur le chemin.

Les deux premières journées du voyage se dérouleront sans accroc. Insistez sur le calme de ce voyage et sur les arrêts réjouissants dans les auberges fortifiées, le long du chemin, au cours desquels le taciturne Morceil se saoule à la bière tiède pendant que les garçons d'écurie remplacent ses coursiers par des chevaux frais. Il peut être utile de noter pendant cette pause narrative les positions de chaque aventurier dans le carrosse : il y a 6 places dans la diligence même (une est prise par Paulo Serti), trois places sur le coupé, à l'avant (une est prise par Morceil) et trois places sur la rotonde arrière, au milieu des bagages des trois sœurs. Si un PJ a une monture et souhaite cavalier à côté de la diligence, informez-le que c'est possible mais que, à le faire toute les journées durant, il risque de fatiguer sa monture.

A la fin de la deuxième journée de voyage, les trois sœurs se font déposer à un carrefour, au bord de la forêt : le village de Reterch n'est plus bien loin dans cette direction.

### L'embuscade :

Alors que la diligence entame sa dernière journée de route, Paulo Serti informe les aventuriers qu'il leur reste à traverser le village de Ress avant d'atteindre Grosslin dans la fin de la journée. Tout se déroule sans accroc jusqu'à l'approche de midi ; alors que les PJ somnolent ou discutent, interrompez-les en faisant vibrer l'encoche d'une flèche non loin de leur visage : un projectile vient de les viser, et des cavaliers surgissent de tout côté pour les prendre en embuscade ! Si par hasard un des PJ était resté à veiller sur les environs pour éviter d'être surpris, il peut tenter un test de **Perception** pour éviter de subir l'État *Surpris*. Si ses DR sont importants, il peut avoir aperçu de loin les assaillants et peut prévenir ses coéquipiers.

Dès les premiers instants de l'embuscade, le cocher Morceil hurle de terreur et saute dans les

fourrés, abandonnant la diligence à elle-même. Paulo Serti hurlera aux PJ de vite reprendre les rênes.

### Qui sont les cavaliers ?

Le profil et le nombre des ennemis dépendra du résultat du scénario précédent :

Si les PJ sont parvenus à faire éclater la corruption d'Otto von Liddendorf au grand jour (par exemple en débusquant le Mystérieux Inconnu avant le jour 4), il y a de fortes chances que les mercenaires des Stries Jaunes aient quitté Otto, afin de ne pas être mêlés à cela. Dans ce cas, ce seront les hommes d'Otto, en livrée bleu sombre et rouge, qui poursuivront les PJ : utilisez le profil du Mercenaire/soldat des Annexes, mais avec le deuxième *Trait facultatif* (qui représente le fait que leurs armes de tir sont de simples arcs).

Si les PJ n'ont pas réussi à écarter les Stries Jaunes, utilisez le premier *Trait facultatif* (les Estaliens se battent à l'arbalète). Si le premier convoi est arrivé jusqu'à Otto, ajoutez un cavalier par rapport au nombre d'ennemis recommandés ; sinon, ce nombre demeurera normal.

Les cavaliers surgiront par les flancs, des deux côtés de la diligence. Utilisez le « Plan de la diligence durant l'assaut » dans les Annexes (conseil : photocopiez-le en format A3), en déployant un nombre de cavaliers égal à PJ+1. Au moins deux cavaliers se trouveront dans la zone de corps-à-corps, les autres seront répartis un peu en arrière, en poursuite.

Le combat se déroulera comme une course-poursuite, mais pour éviter les représentations laborieuses de ce combat à base de décors immenses, on utilisera la diligence comme repère fixe : ce sont les autres figurants autour de la diligence qui vont bouger, avec des contraintes représentant la course-poursuite.

La diligence est lancée à son rythme de croisière (Mouvement 6), seuls les cavaliers et les PJ bougent donc autour et sur la diligence. Si quelqu'un venait à être immobilisé en dehors de la diligence, il reculera de 6 cases au début de chaque round de combat. Les dernières cases, les « rangs des retardataires », représentent la route dépassée par la diligence ; un cavalier ou un PJ ne pourra être définitivement distancé, et évacué hors du terrain, que s'il passe au moins un round entier dans cette zone.

A chaque round, tous ceux qui se trouveront sur la route et sur une monture avec un Mouvement de 7 peuvent avancer vers l'avant de 2 cases, et d'autant qu'ils veulent en arrière ou sur les côtés. Quelqu'un qui serait à pied devrait réussir un test d'**Athlétisme**, avec une difficulté de -10 pour chacun de ses points de Mouvement en dessous de 6 : il lui sera possible d'avancer d'une case dans le sens de la course (dans la limite maximum d'une case/point de Mouvement) pour chacun de ses DR. Pour chaque DE, il sera contraint de reculer d'un nombre de case équivalent au nombre de DE : cela représente l'avance que la diligence prend sur lui.

Pendant leur tour, les PJ peuvent entreprendre les actions suivantes :

- Se déplacer : les PJ peuvent se déplacer en un round de l'intérieur de la diligence vers le coupé à l'avant, ou vers la rotonde à l'arrière. Il n'est possible, pour ceux qui sont sur la rotonde ou sur le coupé, que d'aller en un round vers l'intérieur.
- Mener le coche : Si diriger une diligence dans des conditions normales de voyage ne nécessite pas de test, ce n'est plus le cas lors d'une course-poursuite endiablée sur les chemins isolés de l'Empire. Une fois que le cocher Morceïl s'est enfui, les PJ se retrouvent seuls pour mener le véhicule. La vitesse de la diligence et de tous ses passagers est déterminée par la réussite d'un jet de **Conduite d'attelage** du PJ qui choisira de mener le coche. Le poids du véhicule est cependant important : les quatre chevaux voient leur vitesse normale (7) réduite à 6. Vu que les poursuivants sont à cheval, sans motif de ralentissement,

les aventuriers ont donc toutes les chances de commencer la poursuite avec un malus. Tant que ce malus est actif, le jet de **Conduite d'attelage** réussi aura pour conséquence de laisser les ennemis ne progresser que de deux cases maximum vers l'avant, et même d'une case de moins par DR ; cela signifie qu'un bon cocher peut même distancer les cavaliers en les obligeant à reculer ! Si le jet est raté, le manque de maîtrise du cocher improvisé aura pour conséquence de ralentir l'efficacité des chevaux, ce qui permettra aux ennemis de progresser de 2 cases + 1 case par DE. Notez enfin qu'un PJ peut remplacer une seule fois lors du combat son test de **Conduite d'attelage** par **Emprise sur les animaux** s'il le désire, afin de représenter sa mise en confiance des chevaux. Enfin, si personne ne s'occupe de tenir les rênes de la diligence, le test de **Conduite d'attelage** sera automatiquement considéré comme raté avec 3 DE, et les ennemis pourront donc avancer de 5 cases durant leur tour.

- **Tirer** : Tirer sur les poursuivants est un bon moyen de s'en débarrasser. Tirer depuis une diligence lancée à pleine vitesse sur des chemins hasardeux est par contre une tâche ardue. Toute action de **Projectiles** sera **très difficile (-30)**. Ce malus sera en partie compensé par le fait que les poursuivants ont une *Taille (Grande)* due à leurs montures ; le malus ne sera donc que de -10. Notez que les angles de vue peuvent être bloqués selon la configuration du combat. Tirer sur les passagers de la diligence est **Difficile (-20)** à cause des panneaux de protection en bois. Le cocher n'est pas protégé (idem pour un éventuel PJ sur le toit), mais on ne peut lui tirer dessus qu'en se rendant à son niveau. Les passagers sur la rotonde sont vulnérables à tous les tirs venant de l'arrière.
- **Combattre au corps à corps** : Certains des cavaliers tenteront de s'en prendre directement aux PJ, et en priorité au conducteur. Il les attaqueront à coup d'épée, et les PJ peuvent leur rendre la pareille. Les PJ dans la diligence imposent un malus de -20 à leurs adversaires quand ils se défendent (ils peuvent se protéger derrière les cloisons) mais l'**Esquive** leur est impossible, tant l'espace est confiné. Le conducteur ne dispose pas de ces protections, mais peut esquiver les coups, mais ses tests sont **Assez difficile (-10)**. Si les passagers attaquent, ce sont eux qui subissent un malus de -10 à leur test d'attaque, mais leurs adversaires pourront chuter de leur cheval si le test opposé se soldait d'au moins 5 degrés d'écart en leur défaveur. Dans ce cas, ils doivent réussir un test de **Chevaucher** à 31 ou tomber à terre. Notez enfin que tout cavalier qui dispose d'au moins deux *Avantages* peut les dépenser pour tenter d'extirper un des passagers hors du véhicule ; cela se décidera par un **test de Force opposé** ; en cas de réussite de l'assaillant, le passager est tiré par une des portières et tombe de la diligence (cf. « Chute » plus bas).
- **Lâcher du lest** : un PJ qui parviendrait, au prix d'une action et d'un test d'**Athlétisme assez difficile (-10)**, à se hisser sur le toit peut, peut se débarrasser des bagages au prix de son action suivante. Cela allégerait la diligence, rendant aux chevaux leur vitesse normale (7) et tout cavalier encore derrière le véhicule devrait réussir un test de **Chevaucher** ou s'effondrer au sol, fauché par les valises. Les PJ sur le toit disposent d'un meilleur angle de vue sur le combat, et son malus aux test de **Projectile** ne sera plus qu'**Assez Difficile (-10)** ; il sera lui aussi plus vulnérable aux tirs.
- **Effrayer les bêtes** : un test d'**Emprise sur les animaux** tenté sur des ennemis proches pourrait effrayer les montures et les faire reculer d'un nombre de cases égal au DR.

**Chute** : Si un PJ venait à tomber de la diligence, il risque de se blesser grièvement. Du fait de la vitesse du véhicule, toute chute involontaire est équivalente à une chute de 3 mètres, soit 9 + 1D10 dégâts non réduits par les PA (cf. page 166 du livre de règles). Le talent **Souplesse féline** peut permettre d'amenuiser ces dommages. Une fois tombé, l'aventurier malchanceux aura l'État *A terre* s'il a subi au moins une blessure suite à sa chute. Les cavaliers en retrait qui pourraient logiquement assister à cette chute auront le droit à un test de **Perception accessible (+20, soit 48)** pour

remarquer cela. Un ou deux cavaliers se détacheront alors du peloton de queue pour tenter de capturer le PJ. Si ce dernier parvient d'une façon ou d'une autre à ne pas se faire attraper, il pourra toujours tenter de rattraper le convoi en courant (ce qui sera un véritable exploit) ou s'échapper dans la forêt en laissant ses camarades se débrouiller seuls grâce à un **test de Discrétion opposé**.

De nombreux talents peuvent être utiles lors de cette poursuite. **Claquer le fouet** permettra au conducteur d'aller plus vite et d'avoir un DR supplémentaire pour devancer les poursuivants, tandis que **Combattant en espace clos** permettra aux PJ d'ignorer les malus lorsqu'ils combattront au corps-à-corps depuis la protection de la diligence. Les PJ à cheval pourraient profiter de **Cavalier émérite** ou d'**Acrobatie équestre**, tandis que ceux qui tomberaient à terre pourraient faire facilement usage de **Fuite** ; le talent **Nomade** ne pourra pas être utilisé à son plein potentiel, puisque les sbires d'Otto poursuivent les aventuriers de façon volontaire.

Comportement des assaillants : Les hommes d'Otto auront un comportement qui dépendra des circonstances. Ils tenteront en priorité de gagner du terrain et de s'attaquer au conducteur, directement ou avec leurs armes de tir. Ceux qui ne parviendront pas jusqu'à l'avant du véhicule tenteront plutôt de s'attaquer au corps-à-corps aux passagers, voire au tir. Enfin, ceux qui seraient en arrière s'intéresseront à d'éventuels passagers tombés à terre, ou tireront sur un PJ sur la rotonde ou monté sur le toit. Si un cavalier parvient à dépasser la diligence pour arriver au niveau des chevaux du coche, il tentera d'attraper la bride de ces derniers. S'il réussit un test d'Agilité, il imposera un malus de 2 DE au cocher lors de son test de **Conduite d'attelage**.

Complètement débordés : Insistez sur le fait que les assaillants sont bien trop nombreux pour les aventuriers. A chaque fois qu'un ennemi est défait, faites en apparaître un autre en arrière du convoi. De plus, à chaque tour au cours duquel le cocher n'aura pas réussi à semer ses poursuivants, faites apparaître un nouvel ennemi sur un flanc, voire plus si le cocher a fait un *Échec spectaculaire*. Le but n'est pas de vaincre tous les ennemis mais de tenir assez longtemps pour arriver à la Fourche.

### Capturés !

Si, pendant la poursuite, l'un des aventuriers venait à perdre un Point de Destin, à tomber dans l'inconscience ou à se rendre aux hommes d'Otto, il sera capturé par les cavaliers et emmené à l'écart. Les cavaliers se feront un malin plaisir de le ligoter avant de le détrousser de ses biens de valeur et de ses armes, puis il sera escorté par deux gardes qui iront au pas en suivant les ornières de la diligence. Un peu plus tard dans le scénario, cet aventurier se trouvera non loin des autres PJ, à quelques miles, pendant la traque ; lorsque les PJ entendront les hommes d'Otto discuter entre eux, ces derniers insisteront beaucoup sur le prisonnier et le sort que le « Maître » compte lui infliger après interrogatoire. Ce pourrait être une bonne occasion pour ses camarades d'entreprendre d'aller le sauver, ou de faire apparaître le personnage du charbonnier Jörgen (cf. plus bas). Un PJ capturé aura peu de chances de récupérer ses biens ; en tout cas, sa capture ne doit pas rester anodine.

Au bout de 5 rounds de combat, un nouveau cavalier apparaîtra depuis la forêt, accompagné de deux gardes : c'est Otto von Liddendorf lui-même (son profil est dans l'Annexe : Partie 2), qui tient à la main une bombe. Il lui faudra un round pour mettre le feu à la mèche, pendant lequel il s'approchera sans difficulté de la diligence (peu importe les DR des aventuriers à leur **test de Conduite d'attelage**), puis un autre pour la lancer à travers une des fenêtres du carrosse. La bombe explosera au bout d'1D5 rounds<sup>1</sup> (faites ce lancer en secret, à moins qu'un PJ ait le talent **Sens aiguïté (Vue)** et ait pu apercevoir la scène). Une fois la bombe lancée, Otto von Liddendorf laissera le carrosse prendre le large, mais ses hommes, eux, maintiendront la pression.

Un PJ dans l'intérieur du carrosse même pourra utiliser son action pour tenter un **test de**

<sup>1</sup> Si vous n'avez pas de D5, lancez 1D10 et divisez le résultat par 2 (arrondi au supérieur).

**Perception** et ainsi repérer et attraper la bombe, qui roule dans tous les sens sous les banquettes. Il peut alors attendre son tour suivant pour la lâcher par la fenêtre. S'il préfère ne pas attendre, il peut la lancer directement par la fenêtre au prix d'un test de **Capacité de Tir Facile (+40)**. En cas d'échec, la bombe retombe dans le carrosse et tout est à refaire...

Si la bombe explose, le carrosse ne sera pas détruit, mais tous les Personnages à bord de la diligence subiront l'équivalent d'une touche de Bombe (c'est-à-dire 12+1D10 dégâts, mais sans l'attribut *Percutant*, représenté ici par le D10). Le combat s'achèvera dès que la bombe aura explosé, car la plupart des chevaux des assaillants paniqueront et se cabreront.



### **La Fourche :**

Une fois le combat terminé, les aventuriers remarqueront que les cavaliers semblent cesser de les poursuivre activement. Au bout de quelques minutes, ils disparaîtront même de leur champ de vision, et le village de Ress, dernière étape avant Grosslin, deviendra visible depuis une colline. Les aventuriers à l'avant de la diligence auront par contre la désagréable surprise d'apercevoir très vite de nouveaux cavaliers descendre la colline de Ress dans leur direction. Insistez sur le fait qu'ils sont trop nombreux pour les aventuriers et qu'il seront sur eux dans quelques minutes.

Si un PJ a la carte des environs et qu'il pense à la regarder, il remarquera qu'un carrefour nommé « la Fourche » se trouve juste avant Ress. C'est un étroit sentier forestier, peu usité, qui mène à un pont suspendu au dessus d'une ravine. Il est évident que c'est le seul échappatoire. Si les aventuriers n'ont pas de carte, il leur faudra réussir un test de **Perception visuelle assez difficile (-10)** ; s'ils échouent, ils aperçoivent la Fourche au dernier moment, peu de temps avant le contact avec les nouveaux cavaliers. Les aventuriers doivent réussir un test de **Conduite d'attelage**, rendu **difficile (-20)** si la Fourche a été aperçue au dernier moment.

Si ce test est échoué, les aventuriers dépassent la Fourche et doivent revenir en arrière, perdant ainsi du temps. Ils prennent la Fourche malgré tout, mais les cavaliers sont alors à portée de tir et les criblent de traits. Chaque PJ devra alors faire un test d'**Esquive** ; ils subiront alors 1D10 dégâts chacun (minorés par le Bonus d'Endurance et la plus faible PA du personnage), avec +1

dégât par Degré d'Échec (DE), ou -1 dégât par Degré de Réussite (DR).

Le chemin de la Fourche est particulièrement difficile et caillouteux. Après une lieue éprouvante et douloureuse, avec leurs poursuivants aux basques (mais eux aussi ralentis par le terrain difficile), le pont suspendu deviendra visible. L'édifice est assez précaire, mais tiendra sous le poids de la diligence. Sitôt le pont traversé, Paulo Serti demandera aux PJ de ralentir, sautera hors du véhicule et commencera à couper les cordes à l'aide de son couteau de chasse. Les aventuriers pourront voir les cavaliers hurler et décocher plusieurs traits dans sa direction ; l'un d'eux l'atteindra au torse. Paulo parviendra cependant à couper les dernières cordes et à faire s'effondrer le pont, avant de se traîner jusqu'au carrosse, le souffle court et ses habits imbibés de sang. L'enquêteur est désormais dans un état grave : bien qu'encore conscient, il s'affaiblit vite et menace plusieurs fois de s'évanouir. Un **test simple de Guérison** réussi permettra de stabiliser son état, et de constater qu'il est sévèrement touché. Il pourrait bien survivre.

S'ils décident de rester un peu plus longtemps sur place, les PJ pourront apercevoir les deux troupes de cavaliers se rejoindre devant le pont détruit, aviser les dégâts puis entamer le contournement de la ravine, ce qui devrait leur prendre plusieurs heures.

Si les PJ continuent sur le chemin, le carrosse commencera à donner des signes de faiblesse, du fait de la course-poursuite et de l'état chaotique de la sente. Les essieux grinceront, des craquements se feront entendre, et les chevaux ahaneront sous l'effort. Si la bombe a explosé dans le carrosse, ce dernier finira littéralement par se casser en deux. Dans les deux cas, continuer à vitesse réduite contre des cavaliers plus mobiles n'est que folie. Si les PJ s'acharnent à progresser sur le sentier de la Fourche, Paulo Serti leur dira, avec difficulté :

*« Inutile... Otto nous rattrapera si l'on continue ainsi... De plus, je ne suis pas sûr qu'on se dirige vers le Monastère par ce chemin [tousse]. Il faut couper par les bois... Vers le sud... »*

Paulo s'évanouira ensuite. Si les aventuriers ont tenté de le soigner avec succès, il trouvera la force de leur dire également :

*« Là-bas... au Monastère... Il y a un livre très important. Le De Daemonibus. Il ne faut pas qu'Otto le trouve avant nous. C'est très important... »*

Paulo s'évanouira ensuite pour de bon, et restera dans cet état jusqu'à ce qu'on puisse lui trouver un guérisseur et un lieu de repos. Si les aventuriers ne s'en occupent pas, n'hésitez pas à dégrader son état de santé (cf. plus bas). Il faudra utiliser une monture ou une civière improvisée pour le déplacer à travers les bois.

### **L'occasion fait le larron**

Les aventuriers vont devoir abandonner le carrosse avant de gagner les bois. Ils pourront récupérer leurs affaires et seront peut-être tentés d'ajouter à leurs biens les quatre chevaux qui mènent le véhicule ; un simple test d'**Intuition** ou de **Soin des animaux** leur fera comprendre que ces bêtes sont tatouées afin de bien marquer leur appartenance à la société de diligence, sans compter que les PJ seront bien plus facile à pister avec quatre montures laissant des traces dans une forêt sauvage peu adaptée aux quadrupèdes.

Par contre, en les lançant seuls sur le chemin, avec ou sans carrosse, les aventuriers pourront faire croire à leurs poursuivants qu'ils ont continué sur la route beaucoup plus loin ; cela leur permettra de dissimuler leurs traces, car Otto von Liddendorf et ses hommes ignoreront où commencer leurs recherches.

## En dehors des sentiers battus :

Pour sortir des bois, les aventuriers devront réussir un **test étendu de Navigation** nécessitant 10 DR pour être réussi. Certains talents (comme **Orienteur**) ou objets (tels une boussole ou la carte des environs) donneront des DR bonus. Avoir Jörgen Stauss aux côtés du groupe (cf. plus bas) rendra tous ces tests **Facile (+40)**. Notez que, si plusieurs aventuriers maîtrisent la compétence Navigation, ils pourront alors se soutenir (cf. p. 155 du livre de règle pour les règles de soutien)

Le problème est que chaque jet de dé au test de **Navigation** représente une journée de marche et de recherche dans cette forêt dense et encore très sauvage : le groupe en entier ne peut tenter qu'un test par jour (à moins de se séparer en plusieurs groupes ?), et il n'y avait pas de rations dans la diligence. Chaque soir, chaque aventurier pourra tenter un test de **Survie en extérieur**, avec toujours la possibilité de se soutenir. Chaque réussite à un jet permettra une des solutions suivantes :

- Monter un campement et fournir de la nourriture pour un Personnage, +1 Personnage par DR.
- Faire un feu efficace qui donnera de la chaleur et de la lumière pour toute la nuit.

Un PJ peut décider de ne chercher spécifiquement qu'à chasser/cueillir ou à monter le campement lors de son test de **Survie en extérieur**. Dans ce cas, il ne peut faire qu'une seule des deux actions, mais double les effets. Enfin, notez bien que Paulo Serti, même s'il est un PNJ, est un Personnage et ne peut plus subvenir à ses propres besoins du fait de sa blessure : s'il venait à ne pas être nourri ou abrité durant au moins une journée, son état se dégradera brusquement. Un **test simple de Guérison** fera comprendre que son corps lutte contre les fièvres et qu'il ne supportera pas une autre nuit sans abri ou nourriture. Dans ce cas, si, au cours du voyage, Paulo Serti devait être de nouveau voir un de ces besoins vitaux non satisfaits, il décèdera et les aventuriers perdront un allié précieux pour la suite des événements.

Un PJ qui dormirait sans abri devrait réussir un test de **Résistance Intermédiaire (+0)** ou subir un *État Exténué* pour la journée suivante. Un PJ qui ne pourrait pas se nourrir serait soumis aux règles de *Faim* (p. 181 du livre de règles), avec une modification : comme progresser dans la forêt sauvage toute la journée est une activité épuisante, les tests de **Résistance** devront être effectués tous les jours, et non pas tous les deux jours.

Si un des tests de **Survie en extérieur** ou de **Navigation** venait à donner un *Succès impressionnant* (= 4 ou 5 DR), les PJ apercevront les troupes d'Otto von Liddendorf progresser avec assurance à travers la forêt. Ce pourrait être l'occasion de repérer un éventuel aventurier fait prisonnier lors de l'embuscade (cf. plus haut « Capturés ! »). S'ils obtiennent un *Échec impressionnant* (= 4 ou 5 DE), ils seront repérés et attaqués par quelques cavaliers. Ce dernier événement interviendra sur un simple *Échec* (= 2 ou 3 DE) si les PJ n'ont pas pris le soin de dissimuler leur entrée dans la forêt (Cf. plus haut « L'occasion fait le larron »).

Au soir de chaque journée, si les PJ décident de monter la garde et ont un feu (ou si des PJ ont le talent **Vision nocturne**), il est possible qu'ils remarquent du mouvement autour de leur campement. Désignez une des sentinelles au hasard : cette dernière devra tout d'abord réussir un **test simple de Force Mentale** pour ne pas s'endormir durant son tour de garde. Si le test est réussi et qu'il y a assez de lumière, elle remarquera qu'une silhouette l'épie aux limites de l'obscurité. Un test de **Perception** réussi lui permettra de reconnaître un homme en costume de forestier, assez sale, au visage tuméfié recouvert de tissus cicatriciels. Il s'agit de Jörgen Stauss, un ancien charbonnier qui vit en marge de la société, dans la forêt, et qui éprouve de la fascination et de la timidité devant tous ces étrangers qui fréquentent soudainement son lieu de vie. Il s'enfuira (et pourra éventuellement être pisté grâce à la compétence avancée **Pistage**) si quelqu'un venait à avoir le moindre comportement brusque ou violent dans sa direction, comme sortir ses armes ou se précipiter vers lui. L'appeler et l'inviter courtoisement à l'approcher permettra par contre de facilement lier connaissance avec lui. Sa solitude le pèse, en effet, et il sera prêt à aider les aventuriers, par simple bienveillance.

## La triste histoire de Jörgen Stauss

Jörgen Stauss est né dans la région, dans un petit hameau nommé Freichburg, et a toujours été un peu en marge des autres enfants, sans être asocial pour autant. Il s'est découvert une passion pour le métier de charbonnier et pour la lente transformation à l'étouffée des essences nobles en beaux blocs de carbone bleu. C'était un métier solitaire, au fond de la forêt, mais il l'appréciait et sa maîtrise du processus de pyrolyse dans de grandes meules d'argile lui a valu une certaine renommée auprès des forgerons locaux. Il ne revenait que quelques fois l'an vers la civilisation pour revendre son charbon et refaire ses stocks. Il parlera avec émotion et une certaine poésie de cette période de sa vie à quiconque l'interrogerait sur son passé.

Malheureusement, un soir d'hiver, un homme-bête solitaire très étrange, recouvert d'une toison presque floue, a repéré son campement et s'en est pris à lui. Une féroce empoignade a alors eu lieu, et les deux adversaires ont fini par tomber dans la meule à charbon. Jörgen a eu tout une partie du corps et du visage brûlé, et son adversaire en flammes s'est enfui en hurlant dans la forêt. Il a fallu des mois de soins à Jörgen pour se remettre de cet épisode, et il en a tiré une crainte impossible à raisonner des flammes. La mort dans l'âme, il s'est résolu à abandonner le charbonnage, et vit dans la forêt de la coupe de bois et de la chasse. Sa défiguration et la perte de son statut à part parmi les ruraux lui font désormais éviter les centres de population, et beaucoup ne le voient que comme un vagabond. Ça aussi, Jörgen voudra bien le raconter, avec un air maussade.

Ce qu'il ne racontera pas, c'est que l'homme-bête qui l'a attaqué était saturé de corruption, et que cette corruption a laissé une trace dans le corps mutilé de Jörgen. De petites bouches d'enfants sont apparues au bout de quelques mois au niveau de ses flancs, au milieu du tissu cicatriciel. Ces petites bouches parlent de temps en temps, toujours la nuit, avec des voix mignonnes. Elles crieront également des avertissements à chaque fois qu'un danger menacera Jörgen, ce qui le rend très difficile à surprendre. Jörgen dormira toujours à l'écart des PJ pour éviter que son secret ne soit découvert : c'est la raison réelle de son exil loin des communautés humaines, car il sait qu'il est devenu un mutant et que le bûcher l'attend. Si les PJ venaient à le découvrir, il fera appel à leur mansuétude, et jouera sur leurs sentiments en rappelant le tragique de son existence, ou le fait qu'il était prêt à les aider sans aucune contrepartie en échange. Si les PJ se montrent vraiment trop menaçants (ou, au contraire, s'ils gagnent la confiance de Jörgen), il leur révélera qu'il a vu Otto von Liddendorf et ses hommes traverser sa forêt en direction directe du monastère de Sainte Mithroeg, par un itinéraire qui leur fera éviter Grosslin et la route principale des pèlerins. Il annoncera que leur chef semblait vraiment être « *un homme mauvais avec un je-ne-sais-quoi de maléfique, malgré sa belle gueule* ».

Une fois que les aventuriers auront atteint 10 DR sur leur **test étendu de Navigation**, ils auront réussi à sortir des bois, face à une vallée. Au sud s'élèvent les contreforts des Hägercrybs, et, dans la vallée, les PJ apercevront le village de Grosslin, dominé par la silhouette lointaine d'un majestueux monastère.

## Étape 2 : Infiltrer le monastère de Sainte Mithroeg.

Résumé : *Il apparaîtra très vite aux aventuriers qu'Otto les a précédés au Monastère, et qu'il y recherche le même document qu'eux ; or l'objet de sa convoitise se révélera être bien plus inquiétant et dangereux qu'une simple preuve administrative. Les aventuriers vont devoir entreprendre d'extraire l'artefact de ce monastère investi par l'ennemi.*

Le monastère est le principal monument des environs. Visible de loin, on peut même le distinguer depuis le village de Grosslin, à plusieurs miles de là, tant son emplacement sur un vieux piton rocheux le rend visible par dessus les cimes des arbres. Bien que cela ne soit pas indispensable à la poursuite de l'aventure, tout PJ cherchant à en savoir plus pourra découvrir les informations suivantes :

- Un test simple de **Savoir (Histoire) difficile (-20)** ou de **Savoir (Religion)** réussi permettra de se souvenir des événements qui ont mené à la construction du lieu. Mithroeg fut une des grandes prêtresses du culte de Véréna qui contribua à installer la vénération de sa déesse plus de 1000 ans auparavant, alors que l'Empire connaissait encore peu les divinités venues du sud du continent. Accompagnant les ordres de chevaleries revenus de leurs croisades en Arabie, la sage Mithroeg participa activement à la diffusion des connaissances, de l'enseignement et du respect des lois dans l'Empire encore troublé par l'Age des Guerres, et en pleine crise des deux empereurs. A la fin de sa vie, menacée par des nobles dont le pouvoir féodal était ébranlé par sa vision progressiste de la société, Mithroeg se réfugia sur les contreforts des Hägercrybs dans les ruines d'un vieux fortin. De nombreux croyants et nécessiteux lui rendirent alors visite, attirés par la sagesse de celle qui était devenue une sainte femme, et le récit de ses dernières années est marqué par les miracles qu'on lui attribue. Après sa mort, son corps fut enseveli sur place, et les pèlerinages qui se mirent spontanément en place poussèrent différents ordres du culte de Véréna à unir leurs moyens pour fonder un monastère autour de sa tombe, afin d'honorer son enseignement et de servir de centre d'étude et de reproduction du savoir.
- Un test réussi de **Savoir (Guerre)** ou **Savoir (Géologie)** permettra de reconnaître dans l'emplacement du monastère le lieu typique d'un *oppidum*, ces anciennes places-fortes de l'antiquité qui servaient de refuge aux tribus primitives. Cela signifie que le monastère doit être difficile d'accès, et naturellement défendu par le relief escarpé des environs, et que sa simple ascension représentera une épreuve.



## L'arrivée à Grosslin :

Aux pieds de la colline du monastère se trouve un village de 400 âmes, Grosslin. C'est une place fortifiée comprenant une auberge pour les pèlerins « *Le repos du Juste* », les services d'un herboriste faisant également office de chirurgien barbier et les quelques commerces habituels des bourgades rurales. Un petit temple sigmarite se trouve sur la place du village, face à une petite chapelle dédiée à Véréna, et il y a un autel consacré à Taal en bordure de la forêt. Un gros ruisseau coulant depuis les collines passe à travers Grosslin.

Si les aventuriers sont accompagnés par Jörgen Stauss, ce dernier leur dira au revoir arrivé aux limites des bois. Il ne tient pas à regagner la civilisation. S'il s'est lié d'amitié avec un PJ il leur promettra de rester dans les environs pendant quelques jours et proposera de lui fixer rendez-vous en empilant quatre buches à côté du sanctuaire de Taal : il les y retrouvera alors au coucher du soleil.

Une des premières nécessités sera de coucher Paulo Serti dans un endroit salubre. Le plus évident est l'auberge *Le repos du Juste*. Les PJ y trouveront un aubergiste affable et nommé Wilhem, un homme tout en longueur, avec une grosse barbe blanche et touffue, très disponible car les pèlerins sont rares ces temps-ci. Il fait en sorte de tenir son auberge propre pour les pèlerins, et de nombreux petits objets pieux dédiés à Véréna parsèment la salle commune. A la vue de l'état de Paulo Serti, il leur proposera une grande chambre à plusieurs lits un peu à l'écart ; apitoyé par l'état du Tiléen, il ira faire chercher l'herboriste du village, leur fera un prix (seulement 5 PA pour le gîte et le couvert par personne, y compris pour d'éventuelles montures, là où le gîte en chambre coûterait déjà 5 PA d'ordinaire). Sous l'effet des potions de l'herboriste, Paulo se réveillera quelque peu, avisera de la situation, et demandera aux aventuriers de fouiller dans sa sacoche : ils y trouveront de l'argent du voyage (de quoi tenir 5 jours dans cette auberge, soit 2 Co et 1 PA par personnage), quelques effets personnels et surtout une lettre cachetée par un sceau représentant une comète à deux queues. Paulo leur expliquera alors :

*« Cette lettre... Donnez-la à la Maîtresse du Savoir Bridgit Heiflowers. C'est elle qui dirige le Monastère. Elle vous donnera un livre, le De Daemonibus. Ne l'ouvrez pas. Ramenez-le, nous en aurons besoin pour le procès... et pour arrêter Otto. »*

Il s'évanouira ensuite de nouveau, pendant que l'herboriste stabilisera son état. Si les PJ décident de demander des informations à Wilhem, ce dernier répondra à leurs questions en demandant simplement des détails sur leur aventure, en échange :

### **Otto von Liddendorf et ses hommes sont-ils passés par Grosslin ?**

Wilhem ne connaît personne de ce nom, et il n'y a pas eu de gros attroupement à Grosslin depuis des mois. Si une telle troupe était passée, même sans s'arrêter au *Repos du Juste*, Wilhem en aurait entendu parler.

### **Comment monter au Monastère ?**

Il suffit de suivre la route qui part de Grosslin vers Sainte Mithroeg. C'est une route en bon état et sans danger, mais difficile et épuisante, alors les pèlerins empruntent souvent des mulets pour les conduire tout là haut. Wilhem veut bien louer ses mulets 1PA la journée ; ce sont de bonnes bêtes connaissant par cœur le chemin, il suffit souvent de les laisser une fois arrivés à destination pour qu'ils redescendent tout seuls.

### **Il y a beaucoup de pèlerins en ce moment ?**

Non, il y en a peu ; la période des fêtes religieuses est passée et les groupes de croyants sont traditionnellement rares en cette période de l'année.

### **Y-a-t'il beaucoup d'échanges entre le village et les moines ?**

Peu. Les moines ne produisent pas de biens à vendre sur le marché du village : ils vivent des dons et de la vente de copies de leurs précieux livres, lorsqu'un riche personnage leur en fait commande.

Les moines descendent donc rarement à Grosslin, sans compter que l'aller-retour dure presque une journée. Ils viennent une fois par an tous ensemble pour la grande fête de Véréna, ou sinon descendent seuls pour une petite requête individuelle. Chaque mois, un petit convoi rassemblant des victuailles et matériel part depuis la place du village et ravitaille les moines, qui payent en or sonnante et trébuchant. Le prochain convoi devrait arriver dans quatre ou cinq jours.

### Qui représente l'autorité ici ?

Le chef du village est le bourgmestre Hans Klarioz, un homme droit et intègre qui n'a pas peur du travail physique. C'est lui qui a autorité sur la milice, et il en répond directement à la baronne Maximilia

### Qui s'occupe de la sécurité dans la région ?

Tous les hommes valides du village peuvent s'assembler en milice en cas de besoin ; sinon, il faut aller jusqu'à Fielhach pour trouver les troupes de la baronne Maximiliana, mais c'est à plusieurs jours de marche d'ici. Dans tous les cas, la région est assez calme, et aucun raid n'est à déplorer depuis de nombreuses années.

### Otto von Liddendorf et le *De Daemonibus* :

Lorsqu'il apprendra que leur mission concerne le *De Daemonibus*, tout PJ possédant la compétence **Savoir (Magie)** ou **Savoir (Démonologie)** saura qu'il s'agit d'un ouvrage célèbre sur les magies interdites, et que quelques exemplaires en sont dispersés dans l'Empire, et toujours sous une surveillance vigilante. En réussissant un test de **Savoir (Magie) difficile (-30)** ou de **Savoir (Démonologie)**, il se souviendra également que cet ouvrage décrit les différents démons rencontrés jusqu'alors par l'Empire – ainsi que quelques autres – et donne surtout leurs noms complets et les rituels qui permettent de les invoquer ou de les bannir. C'est un ouvrage précieux pour les exorcistes, mais sa simple lecture est dangereuse car corruptrice, et voir un tel ouvrage tomber aux mains d'une personne dotée de mauvaises intentions serait très inquiétant. La présence du *De Daemonibus* au Monastère de Sainte Mithroeg est assez étonnante.

Si Otto von Liddendorf s'est rendu lui aussi au Monastère de Sainte Mithroeg et qu'il a pris les aventuriers en embuscade, c'est qu'il en a été informé par ses agents disposés au sein de la Cour Impériale, qui ont pu épier les ordres donnés par la Diète à Camilla Dregenoff. Son projet consiste à s'emparer du *De Daemonibus* pour deux raisons : bien sûr, pour empêcher Camilla Dregenoff de l'utiliser contre lui au procès, mais surtout parce que les connaissances interdites de ses cultistes lui ont fait comprendre que trouver le nom de l'Entité dans le *De Daemonibus* lui permettra de gagner davantage en pouvoir et en puissance sur le démon qui l'habite désormais. Otto a mené tous ses hommes loyaux et ses mercenaires depuis le domaine Liddendorf à travers le Reikland, en catimini, grâce à l'emprise et à la poigne de fer que lui confère l'Entité. Il est passé par les régions sauvages, sans être inquiété par les hommes-bêtes qui ont senti en lui un des leurs, et a évité ainsi d'alarmer les réseaux de surveillance des Patrouilleurs ou des milices. Maintenant qu'il a pris le contrôle du Monastère, son objectif est de mettre la main au plus vite sur le *De Daemonibus*, car son coup de force ne passera pas longtemps inaperçu, et il sait qu'il a moins d'une semaine avant que la nouvelle ne se diffuse dans les environs et jusqu'aux forces armées locales. Il a passé l'édifice au peigne fin depuis son arrivée, a séquestré les religieux dans leurs cellules et a compris que l'ouvrage est dans l'Enfer ; son projet est avant tout de faire parler les moines et surtout la Gardienne du Savoir Bridgit Heiflowers afin de savoir où se trouve la clef de l'Enfer, car la porte de cette pièce résiste à toutes ses tentatives de la forcer. En dernier recours, il a quelques barils de poudre qu'il utilisera si le temps venait à lui manquer ; c'est cependant une solution qu'il aimerait éviter, car l'explosion soufflera sûrement la porte, mais a de bonnes chances de mettre le feu à la Bibliothèque et à l'Enfer, et d'endommager le *De Daemonibus*.

Les PJ doivent désormais préparer leur expédition au Monastère. Il est peu probable qu'ils suspectent le coup de main orchestré par Otto von Liddendorf, à moins qu'ils aient repéré sa troupe dans la forêt. Les sections des pages suivantes décrivent les différentes étapes qui leur feront comprendre que la récupération du *De Daemonibus* ne sera pas si facile que cela. Cependant, la vie au village de Grosslin va être marquée par les événements suivants dans les jours à venir. Utilisez ces événements pour rendre cette base-arrière qu'est le village plus vivant, mais également pour générer des pistes de déblocage du scénario pour les groupes en panne d'inspiration.

**Jour 0** : arrivée des aventuriers à Grosslin.

**Jour 1** : le village bruit d'une rumeur : une enfant a disparu. La jeune Miltenda n'est pas rentrée chez elle hier soir et personne ne semble l'avoir vue. Les PJ pourront apercevoir durant la journée plusieurs villageois commençant les recherches. Si les PJ décident de se renseigner spécifiquement auprès des autres enfants du village (rien d'autre ne fonctionnera), un test de **Ragot très difficile (-30)** permettra d'arracher aux gamins la vérité : la dernière fois qu'elle a été aperçue, Miltenda jouait avec les autres près de la rivière. Aucun n'osera encore avouer que les enfants jouaient au jeu de « qui-va-le-plus-loin-dans-la-grotte-sombre-qui-fait-peur », un jeu formellement interdit par tous les parents du coin. Des tests d'**Intimidation** ont de forte chance de rameuter des parents indignés et d'attirer l'animosité des villageois.

**Jour 2** : début de panique à Grosslin, car la petite Miltenda n'a toujours pas été retrouvée. Une battue est organisée dans la forêt aux alentours. Si Jörgen est encore vivant, il sera découvert et capturé en fin de journée par les villageois, qui verront en lui un mutant (ce qui est vrai) et un dévoreur d'enfant (ce qui est faux). Après avoir été interrogé et battu par les miliciens, il sera enfermé dans la grange du bourgmestre Hans Klarioz. Les miliciens garderont la grange elle-même, mais ne resteront pas à l'intérieur, car ils ont peur de l'influence corruptrice de ce qu'ils prennent pour un mutant.

En réalité, Jörgen a bien repéré le manège des enfants près de la grotte de la rivière ; il avait pris cela pour un simple jeu innocent, et il ne lui est pas venu à l'esprit que cela pouvait avoir un lien avec le crime qu'on lui impute. Cela pourrait permettre d'arracher des informations aux enfants du village. Obtenir l'autorisation d'Hans Klarioz d'interroger Jörgen est difficile, mais un personnage qui en impose (en étant par exemple de *Statut Argent*) et qui saura donner de bons arguments pourrait réussir. Il n'acceptera de libérer Jörgen que si la petite Miltenda est retrouvée.

Sinon, il est possible de s'infiltrer dans la grange, ou de faire évader Jörgen. Comme cette grotte est très difficile à repérer (Cf. « Le passage secret » dans la section « Entrer dans le monastère »), il promettra de leur donner des indices s'ils font tout pour le libérer, ou sous l'effet d'une intimidation. Si Jörgen venait à être libéré par les aventuriers, il leur jurera fidélité, touché par leur droiture.

**Jour 3** : A la fin de la journée Jörgen sera jugé par le conseil du village.

**Jour 4** : le matin même, le bourgmestre Hans Klarioz et quatre miliciens partent pour Fielhach afin que Jörgen y soit jugé, et vraisemblablement brûlé par un répurateur local une fois ses mutations révélées. Peu de temps après leur départ, un chariot de marchandise arrivera à Grosslin et, après une petite bière à l'auberge, commencera sa montée vers le monastère (Cf. « Le convoi » dans la section « Entrer dans le monastère »)

**Jour 5** : après cette journée, les fonds de voyage seront épuisés. Les PJ devront désormais prendre sur leurs propres deniers pour payer l'auberge.

**Jour 6** : le village est réveillé par un bruit sourd, au petit matin. Au loin, de la fumée s'élève du Monastère et certains des villageois parviennent à apercevoir une colonne d'hommes à cheval sortir de Sainte Mithroeg. Otto von Liddendorf, après bien des tentatives de faire parler les moines et les nonnes, a décidé de faire sauter la porte de l'Enfer. Le feu a pris dans la bibliothèque, et il y a fait enfermer les religieux en partant. Ils mourront tous sans l'intervention rapide des aventuriers. Otto a mis la main sur le *De Daemonibus* et il sera désormais difficile de le lui enlever, car il va repartir par la forêt et préparer ses prochains méfaits.

## Monter jusqu'au monastère :

Monter jusqu'au monastère est une activité épuisante. Quiconque s'y rendant à pied doit réussir un test de **Résistance accessible (+20)** ou subir un état *Exténué* qui ne pourra disparaître qu'après une bonne nuit de repos. Il est vivement recommandé d'utiliser une monture, une carriole ou de monter un campement à proximité du monastère pour récupérer, grâce à un test de **Survie en extérieur**, mais tout cela risque de rendre les aventuriers plus repérables dans la suite du scénario.

Sur le chemin correctement entretenu qui monte de Grosslin jusqu'à Sainte Mithroeg, les PJ pourront observer que la nature sauvage les entoure, sans intervention de la main de l'Homme, à l'exception de quelques petits champs de simples et de plantes médicinales (un joueur possédant **Savoir (Plantes/Herbes)** ou **Métier (Herboriste)** pourra éventuellement y prélever quelques plantes de Disponibilité *Rare*, en quantités limitées : la saison n'est plus la bonne pour ces plantes-là). Les adeptes n'ont en effet pas l'habitude de cultiver la terre pour fournir des revenus au monastère : les donations des différents ordres du cultes et leur activité de copistes fournit le nécessaire, même si l'argent provenant de leurs talents dans la reproduction de manuscrits s'amenuise ces derniers temps du fait de la concurrence d'une invention récente, l'imprimerie.

Une fois devant l'entrée de Sainte Mithroeg, les PJ seront arrêtés par PJx2 gardes en habits monastiques. Ces derniers refuseront absolument de laisser passer les aventuriers et s'expliqueront ainsi :

*« Pas la peine d'insister, le grand-maître ne reçoit pas de visiteurs cette semaine ! Y'a toute une délégation de frères de Véréna qui sont venus assister à un synode et, et les moines ne veulent pas être dérangés pendant leurs prières et leurs méditations. Donc ouste ! Rev'nez une autre fois. »*

A ceux qui demanderaient combien de temps le monastère restera fermé aux visiteurs, on répondra *« Une semaine au moins ! »*. Quiconque possède le talent **Savoir-vivre (cultistes ou moines)** remarquera d'emblée que les expressions utilisées par ces gardes ne correspondent pas aux dénominations très précises des ordres monastiques, que le chef du monastère aurait dû être nommé *Gardien du Savoir*, et que les adeptes de Véréna ne se réunissent pas en *synode*, mais en *conférence*. Un PJ peut tenter un test d'**Intuition** pour noter l'attitude défensive et peu amène des gardes, bien loin du calme que l'on attend de moines, même militants ; un test de **Perception visuelle assez difficile (-10)** réussi permettra de remarquer que les robes de bure de ces moines semblent étonnamment peu adaptée à leur physiologie : certaines sont trop longues, d'autres trop courtes, et le visage de certains gardes est fortement buriné par le soleil.

Si enfin un PJ dispose d'un *Statut Or* ou insiste en utilisant des arguments intimidants – voire réussit un test d'**Intimidation opposé au Calme** (valeur = 40) des gardes, ces derniers finiront par appeler un supérieur, qui fera venir une nonne pour confirmer les propos des gardes :

*« Mes frères moines ont raison malheureusement, voyageurs... Nous ne pouvons pas vous accueillir au sein de Sainte Mithroeg. S'il vous plaît, revenez plus tard. N'essayez pas de créer de problème. »*

Un test d'**Intuition facile (+40)** permettra de repérer que la nonne est très tendue et fait quelques signes de doigts en retournant ses mains. Quiconque ayant la compétence **Savoir (Théologie)** y reconnaîtra immédiatement le Signe de la Contradiction, un geste permettant de souligner l'ironie ou le sens caché dans l'exégèse des textes sacrés.

## Entrer dans le monastère :

Les aventuriers devront en premier lieu régler le problème de l'entrée dans Sainte Mithroeg. Il est désormais clair que le passage frontal est impraticable car constamment gardé : l'observation des rotations des patrouilles montrera en effet que les gardes déguisés en moines sont remplacés tous les 4 heures et que, malgré quelques rasades de vinasse de temps en temps, la discipline reste de mise parmi les plantons. Vouloir passer en force entraînera immédiatement la mise en alarme de tout le monastère, et l'arrivée de renforts, voire d'Otto von Liddendorf lui-même. Voici quelques pistes à explorer pour les PJ :

- **Empoisonner ou endormir les gardes** : en étant très discrets (test de **Discrétion** en milieu rural opposé à la **Perception** de 30 des gardes) et en usant du produit adéquat, les aventuriers devraient pouvoir endormir les gardes ou les contraindre à quitter leur poste sous l'effet d'une violente colique. La *Bave* ou la *Racine de Mandragore* peuvent fonctionner pour la première solution, ainsi que la *Belladone* (p. 306-307 du livre de règles) ; il en faudra cependant une quantité égale au moins au nombre de PJ. Avec les deux premières drogues, les gardes seront plongés dans un état hallucinatoire pendant 1D10 minutes, laissant ainsi le temps aux PJ de s'infiltrer. Dans le cas de la *Belladone*, l'effet sera plus long en cas de réussite (1D10 + 4 heures), mais la rotation des patrouilles finira par remarquer le problème et fera augmenter de niveau d'alerte d'un point. Pour empoisonner les gardes, il faudra trouver les herbes nécessaires. Un test réussi de **Savoir (Plantes/Herbes)** permettra de trouver les ingrédients nécessaires et de les préparer, mais un test réussi de **Métier (Cuisinier ou Apothicaire)** obtiendra les mêmes effets à condition de dépenser 2 PA d'ingrédients chez un vendeur adéquat. Si le vin des gardes est ainsi empoisonné, ces derniers finiront par souffrir de violents flux de ventre et quitteront temporairement leurs postes. Faites cependant en secret un test d'**Intuition** à 28 de la part des gardes malades : en cas de réussite, ils parviennent à informer leurs camarades du problème et ces derniers mettent en place en quelques minutes un nouveau poteau de gardes, ce qui risque de contraindre les aventuriers à l'urgence.
- **Escalader les remparts** : même s'il n'a pas été prévu pour tenir un siège, le rempart de Sainte Mithroeg est tout de même un formidable obstacle, et le fait qu'il est construit en haut d'une colline escarpée n'arrange rien. La muraille est verticale et fait 4 mètres de haut aux endroits où aucun bâtiment ne l'utilise comme un de ses propres murs ; elle peut faire deux fois cette taille sinon, et même quatre fois dans le cas de la bibliothèque. L'avantage pour les PJ est que ce mur n'a pas de chemin de garde ; ce n'est qu'une frontière physique délimitant le monastère et le monde extérieur, pas une défense militaire. Aucune patrouille ne pourra donc repérer les PJ depuis les remparts ; cependant ce sera peut-être le cas depuis l'intérieur du monastère. Un test d'**Escalade complexe (-10)** permettra de franchir 4 mètres du mur et au moins 1 DR permettra d'en redescendre de l'autre côté au passage (sinon, il faudra retenter un test d'Escalade). Le talent **Grimpeur** annulera le malus, de même que du matériel adéquat (comme un grappin, ou une corde tenue par un PJ arrivé en haut du mur). En cas d'échec, vous tombez d'un nombre de mètres égal au nombre de degré d'échec au test d'Escalade (avec un minimum de 1). Il est possible de tomber de plus de mètres que n'en fait le mur si le nombre de degré d'échec est important : cela représente le fait que le personnage continue sa chute le long du flanc de la colline. Enfin, si une patrouille passe dans les environs, elle aura le droit à un test de **Perception** pour repérer le bruit de la chute. Pour des détails sur les chutes, cf. p.166 du livre de règles.
- **Le passage secret** : Sainte Mithroeg possède un passage souterrain qui la relie au village de Grosslin au niveau des cascades, sur la rivière. Un PJ qui fouillerait cette zone spécifiquement dans le but de découvrir la grotte devrait réussir un test de **Perception** ; une recherche opportuniste, sans but précis, nécessiterait par contre un test de **Perception très difficile (-30)** : ce n'est pas un passage secret pour rien. Cependant, si un de ces deux tests venait à être raté avec moins de 10% d'écart par rapport au résultat de réussite, le PJ trouve alors des marques indiquant le passage secret que l'on peut déchiffrer avec la compétence

**Signes secrets (ruraux).** Remarquez enfin que les aventuriers pourraient avoir l'idée de chercher ce passage secret grâce aux informations glanées auprès des enfants du village ou de Jörgen lors de leur éventuelle enquête sur la disparition de la petite Miltenda. Enfin, si les aventuriers choisissent d'emprunter ce passage, ils devront en affronter les dangers (cf. la section correspondante).

- **Le convoi :** Au quatrième jour, le convoi de ravitaillement du Monastère arrivera au village. Il s'agit de deux chariots chargés de victuailles et de commandes effectuées dans les villes locales, comme de la nourriture, du papier de bonne qualité, du tissu et du fourrage pour les bêtes. Le chariot est mené par quelques marchands de petite envergure habitués à ce trajet, qui iront boire une bière au *Repos du Juste* avant de commencer leur ascension. Il est possible de se cacher dans le tas de foin à l'arrière sans difficulté, et les deux marchands ne suspectent aucune ruse de ce genre tant que le nombre de PJ « infiltrés » restera raisonnable ; ils feront quelques remarques sur la fatigue de leurs chevaux de trait. Une fois au Monastère, les mercenaires d'Otto von Liddendorf feront mine d'accepter le convoi dans l'enceinte, le guideront jusqu'à l'entrepôt, sans réagir aux questions des marchands à propos du changement parmi le personnel habituel de la cour, puis ils encercleront les marchands avant de les ligoter. Enfin, un des gardes déguisés en moine s'assurera de la sécurisation du convoi : il donnera plusieurs coups de lance à travers le tas de paille pour s'assurer qu'aucun espion ne s'y trouve. Si les PJ sont restés dans le tas de foin, l'un d'entre eux, désigné au hasard, recevra un coup de lance infligeant 1D10+7 dégâts (auxquels on soustraira le BE et les points d'armure). Il devra également réussir un test de **Calme** ou pousser un cri en cas d'échec, qui alarmera immédiatement les gardes. L'infiltration commencera mal...



## S'immiscer dans le monastère :

**Conseil :** lisez et reprenez les éléments des différentes salles avant de vous intéresser aux événements qui ponctueront l'avancée des aventuriers.

**Principes de l'infiltration :** Même s'il a réussi à jouer sur l'effet de surprise pour prendre le contrôle de Sainte Mithroeg, Otto von Liddendorf a placé quelques patrouilles afin de s'assurer que rien ne dérape pendant son occupation du monastère. Pour gérer les déplacements de ces patrouilles, l'infiltration du monastère sera gérée par une unité de temps nommée le *Round d'Infiltration* (RI). A chaque RI, les patrouilles passeront d'une pièce à l'autre, selon un parcours prévu à l'avance ; au bout de 8 RI, ce parcours sera terminé et les patrouilles reprendront leur ronde depuis le round 0. Nous vous conseillons de garder un œil sur le nombre de RI effectués grâce à un D10.

Chaque RI correspond, en termes concrets, au temps nécessaire aux PJ pour passer d'une salle à l'autre et y effectuer une action, comme un test de compétences par exemple. Plusieurs personnages peuvent effectuer leur action simultanément mais, s'ils veulent s'attarder et effectuer d'autres actions, cela consommera un autre RI, avec le risque de se faire repérer par les patrouilles. Si vous sentez que vos joueurs s'attardent trop dans une pièce ou que leurs discussions dépassent un temps raisonnable, indiquez leur qu'ils ne peuvent pas s'attarder démesurément sur place. Dîtes-vous qu'un RI représente grossièrement une dizaine de minutes dans l'univers du jeu.

Il y a, au début de l'infiltration, deux patrouilles :

- ◆ Patrouille 1 : 3 gardes/mercenaires, entrée du Monastère.

Round d'Infiltration	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Lieu de patrouille	Cour	Entrepôts	Cour (tas de bois)	Cuisines	Cour	Ateliers	Temple (par le Couloir)	Réfectoire	Cuisines

- ◆ Patrouille 2 : 3 gardes/mercenaires, enceinte du Cloître (ils possèdent un double des clefs de la porte séparant le Scriptorium et la Bibliothèque).

Round d'Infiltration	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Lieu de patrouille	Cloître	Infirmierie	Cloître	Scriptorium	Bibliothèque	Cloître	Salle Capitulaire	Cloître	Cellules

Au début du scénario, le Niveau d'Alerte est à 0. Si les PJ venaient à se faire repérer, le Niveau d'Alerte monte de 1 point, et une nouvelle patrouille quitte alors le Réfectoire pour rejoindre une des rondes, en commençant par la n°1. De même, si une patrouille venait à être éliminée, son absence sera repérée 1D10 RI après la fin du cycle lors duquel elle aura été éliminée, et le Niveau d'Alarme augmentera.

Si le Niveau d'Alerte dépasse 3, tout le Monastère sera sur le pied de guerre et les gardes du Réfectoire commenceront à fouiller les lieux méthodiquement. S'infiltrer deviendra très difficile. Le Niveau d'alerte peut éventuellement baisser après une journée de calme.

## L'art du déguisement :

Les PJ pourraient être tentés de se déguiser en mercenaire des Stries Jaunes pour passer plus facilement inaperçus. Il leur faudra pour cela trouver des uniformes appropriés, soit en se servant dans la réserve que le régisseur a entreposé dans les Bains (cf. plan), soit en dépouillant une des patrouilles de garde ; attention, un uniforme recueilli sur le cadavre d'un garde grièvement blessé risque d'être ensanglanté ou en lambeaux...

Si un PJ a obtenu les vêtements adéquats, il peut les revêtir et effectuer l'infiltration du monastère ainsi accoutré. Cela lui confèrera l'avantage de se faire moins facilement repérer, voire de croiser les patrouilles. Quand un garde aperçoit de loin un PJ déguisé, il n'y fera pas attention, à moins que le PJ fasse quelque chose d'inhabituel pour un mercenaire (lire des livres dans la bibliothèque, déplacer des barils de poudre...) auquel cas il aura le droit à un test de **Perception** d'une valeur de 30. En cas de réussite, il viendra enquêter auprès du PJ, sinon il passera son chemin. Le test peut obtenir des bonus plus ou moins grand selon l'incongruité des actes du PJ. Si l'acte est clairement étrange et anormal (cacher un cadavre, crocheter un serrure...), le test de Perception sera automatiquement réussi.

En cas d'enquête de la part d'un garde, ou si le PJ venait à entrer en contact direct avec un mercenaire (discussion, salut ou toute autre action impliquant une distance proche), le PJ devra réussir un test de **Divertissement (Comédie)** pour que le déguisement fasse illusion. Si le PJ n'a pas la compétence Divertissement et que l'interaction se limite à un simple échange de regard ou de quelques mots banals, un test de **Charme très difficile (-30)** peut être tenté à la place. Remarquez que les talents **Savoir vivre (Soldats)**, **Imitation** et la compétence **Langue (Estalien)** peuvent tous apporter des avantages à ces tests.

L'ennui est que les Stries Jaunes, bande mercenaire d'origine estalienne, n'a pas l'habitude de recruter des non-humains dans ses rangs. Tout halving, nain ou elfe se retrouvant dans les situations décrites ci-dessus subit un malus de -20 à ses tests. Remarquez que, même si la parité n'est pas respectée, les femmes sont assez nombreuses dans la troupe. Idem pour les gardes d'Otto von Liddendorf.

Enfin, si les PJ déguisés sont plusieurs, chacun devra effectuer les tests nécessaires. En effet, malgré un meneur habile et talentueux, le maladroit du groupe risque d'attirer l'attention sur son armure montée à l'envers !

Un PJ déguisé mis à jour par les gardes sera immédiatement tenu de se rendre, et le niveau d'alerte montera d'un point. Pour plus de précision sur le sort des aventuriers capturés, cf. la section « *Au trou !* ». On peut tenter de corrompre les gardes grâce à un test de **Subornation** pour qu'ils oublient qu'ils vous ont repéré. Le salaire habituel d'un mercenaire est de 3 PA, mais, vu la situation, ils n'accepteront d'être corrompu qu'au prix minimum de 5 PA... par garde ! Dans ce cas, si la somme leur convient, ils ne déclencheront pas l'alarme. S'ils recroisent les aventuriers, ils seront prêts à accepter un nouveau pot-de-vin, mais deux fois plus élevé.

### Les événements :

Des événements rythmeront l'infiltration au fur et à mesure de l'avancée des PJ dans le Monastère. N'hésitez pas à faire intervenir les vôtres, selon les actes des PJ :

- Une fois que les aventuriers seront passés dans la deuxième partie du Monastère, et auront visité au moins deux pièces, deux Brutes (profil dans *Annexes, partie 2*) sortiront des Cellules avec Birgit Heiflowers menottée et l'amèneront aux Ateliers pour l'y attacher sur un des établis et préparer son interrogatoire. Ils la tortureront ensuite, et, à la moitié de l'interrogatoire, Otto von Liddendorf quittera les Cellules pour venir y assister. Face à la

résistance de la Maîtresse du Savoir, il finira par user de ses pouvoirs occultes en posant sa main sur sa tête afin de consulter ses souvenirs. Il aura du mal à les consulter, et finira par dire à voix haute ses visions :

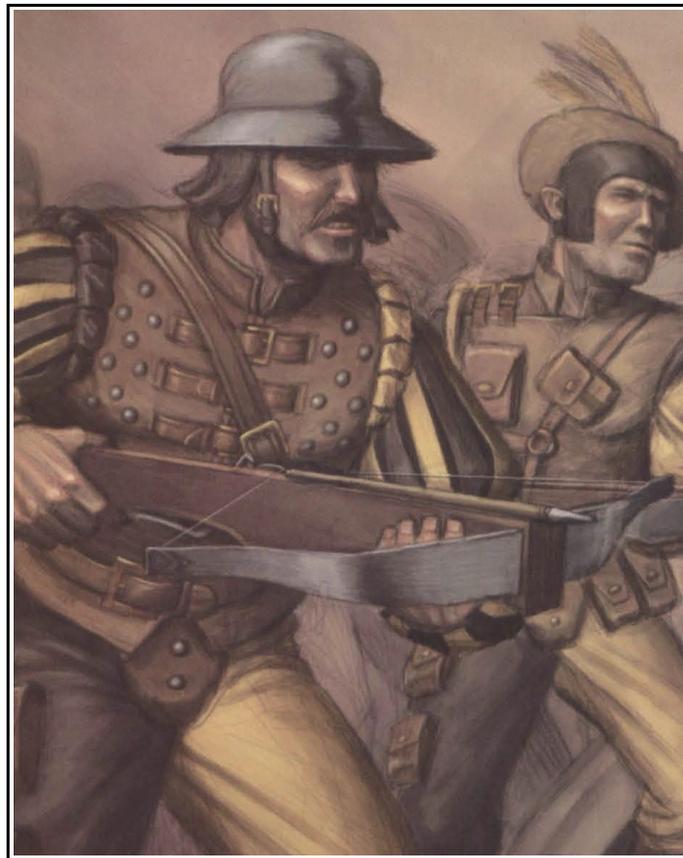
*« Un espace sombre et lugubre... Une lumière rare venant d'un escalier... Le silence est complet. Où est cet endroit ? »*

Si Birgit aperçoit les aventuriers et sait qui ils sont, elle se contentera de révéler :

*« Le précédent Maître du savoir, Heinz Gebert, avait la clef... Lui seul l'avait en sa possession, et il a emporté son secret dans la tombe ».*

Il s'agit d'un indice visant à diriger les PJ vers la crypte du Temple.

- Si un PJ est capturé et enfermé dans les Cellules, il sera personnellement interrogé par Otto von Liddendorf dans le Bureau du Maître du Savoir. C'est une bonne façon de présenter ce lieu aux PJ et d'opérer un premier contact avec la némésis du groupe. Otto sera assez désinvolte et sûr de lui lors de cet entretien, mais réprimera toute incartade ou insulte par l'ablation d'un doigt ou d'une oreille.



**A partir des pages suivantes, vous trouverez une description de chaque pièce du Monastère, ainsi que les principaux points d'intérêt de chacune pour vos joueurs.**

**Ateliers** : même si le Monastère de Sainte Mithroeg est avant tout un centre intellectuel, la vie de tous les jours nécessite des réparations et la confection d'objets du quotidien. Les ateliers monastiques sont propres et sobres, avec de nombreux outils et une petite forge, bizarrement allumée en ces circonstances.

L'atelier n'a que peu d'intérêt de prime abord. Les PJ pourront cependant facilement y trouver des outils comme une échelle, ou des pioches et des burins qui, bien qu'encombrants, leur permettront de creuser à travers les murs les moins solides. Il y en a justement un ici : si un test de **Perception (odorat)** est tenté, un PJ pourrait déceler une odeur de moisissure venant d'un des murs attenants aux bains, et remarquer que le torchis friable a laissé passer l'humidité des salles d'eau. Creuser le mur à l'aide des outils nécessite 1 round d'infiltration et risque d'alerter les patrouilles dans la Cour ou dans le Couloir (Test de **Perception assez facile (+10)**). Toute patrouille venant dans les Ateliers alors que le mur a été foré s'en rendra vite compte et augmentera le niveau d'alerte de 1.

Remarquez que c'est dans les Ateliers qu'aura lieu la torture de la Maîtresse du Savoir Bridgit Heiflowers (cf. « Les événements »), ce qui explique que la forge est activée.

**Bains et latrines** : C'est dans ces salles que les moines et nonnes lavent leurs corps et leurs vêtements, ou répondent à des besoins pressants. Les latrines donnent directement sur des bretèches, en haut des remparts, et les déchets tombent contre le flanc de la colline plusieurs mètres plus bas. Les bains, eux, sont des pièces d'eau chauffées par une chaudière à bois et un système d'hypocauste (= chauffage au sol), à la mode tiléenne. Un tas d'uniformes sales repose dans un coin : on dirait bien que le régisseur des mercenaires a utilisé ces pièces d'eau comme un lavoir...

Les latrines, avec l'aide d'une corde, peuvent être utilisées en dernier recours pour s'échapper du Monastère. Il faudra pour cela défoncer au moins un des sièges, et le passage demeure assez étroit et périlleux (= test **d'Escalade difficile (-20)**, malgré l'utilisation de la corde) ; le coffre contenant le *De Daemonibus* n'y passera pas.

Les aventuriers peuvent utiliser les uniformes laissés dans cette salle pour se déguiser en garde et tenter de passer inaperçus aux yeux des patrouilles (cf. l'encadré « L'art du déguisement »). On peut également trouver, rangés dans une armoire, des robes de bure propres réservées normalement aux religieux sortant des bains.

Enfin, depuis les bains, un aventuriers tentant un test de **Perception (ouïe)** pourrait entendre tout ce qui se dit depuis les Ateliers attenants au bâtiment ; en effet, un des murs n'est fait que de torchis un peu humide et pourrait être foré grâce aux outils appropriés. Cet endroit peut également servir à épier la torture de Bridgit Heiflowers lorsqu'elle aura lieu.

**Bibliothèque** : Cœur du Monastère, la bibliothèque s'élève sur plusieurs niveaux reliés au sol par des escaliers et des échelles, jusqu'à plusieurs dizaines de mètres de haut. Des centaines de rayons regroupent des dizaine de milliers de livres, et une puissante odeur de parchemin humide et d'encre assaille les visiteurs dès leur entrée dans la pièce. De nombreux pupitres sont réservés à la lecture, certains accueillent encore plusieurs gros volumes ouverts. Au centre d'un des murs se trouve une porte blindée sans éclat, solidement verrouillée.

Cette salle est très grande, et les possibilités de se cacher dans les rayonnages sont nombreuses. Les tests de **Discrétion** sont ici **assez facile (+20)**.

La porte menant à l'Enfer est très solidement verrouillée par des cadenas nains de grande qualité. Tout test de **Crochetage** est ici **Très difficile (-30)** et il faut au moins 3 DR pour les réussir. La porte est blindée et extrêmement résistante (BE 8, 5 PA et 25 points de Blessures), il faudrait réussir un test de **Force très difficile (-30)** avec au moins 6 DR pour la briser. Inutile de dire que ce serait très bruyant.

Il faudrait des semaines pour parcourir un à un tous le nom de tous les volumes de la bibliothèque, un PJ n'a donc aucune chance de découvrir le *De Daemonibus* de cette façon (et, de toutes les façons, il se trouve dans l'Enfer). Un test d'**Intuition** réussi permettra à un PJ de se dire qu'il doit y avoir un inventaire de tous les livres de la bibliothèque. Un PJ avec le talent **Lire/écrire** peut réussir un test de **Perception difficile (-20)** pour cela, à moins de chercher spécifiquement sur les pupitres de l'entrée, auquel cas le test devient **facile (+40)**. L'inventaire précise alors que le *De Daemonibus* est gardé en réserve dans l'Enfer de la bibliothèque.

Tous ces tests seront automatiquement réussis par un PJ possédant la compétence **Recherche** ; dans ce cas, s'il réussit un test de **Recherche** avec au moins 1 DR, il apprendra de plus que le *De Daemonibus* est scellé dans un coffre en plomb, et qu'il est caractérisé comme « *Maxima pericula* » en marge (ce qui, si le PJ maîtrise la compétence **Langage (Classique)**, lui fera comprendre que ce document représente un grand danger).



**Bureau du Maître du Savoir** : cette pièce installée au premier étage surplombe une partie de la région. La vue y est majestueuse grâce aux belles fenêtres et au petit balcon donnant sur les montagnes. C'est ici que réside et travaille le Maître du Savoir de Sainte Mithroeg, au milieu de livres rares et des meubles précieux.

Otto von Liddendorf a élu domicile dans cette pièce pour la durée de son séjour à Sainte Mithroeg. Il n'en sortira qu'au cours de quelques événements, ou lorsqu'un imprévu notable aura lieu au sein du Monastère (incendie, bruit sortant de l'ordinaire, combat...).

Entre autres beaux objets que l'on peut trouver ici, il y a, sur le bureau, un Nécessaire d'écriture avec les atouts *Pratique* et *Raffiné*, d'une valeur de 6 Co.

Enfin, il y a trois clefs, notées de 1 à 3, dans un des tiroirs du bureau. On peut ouvrir les trois coffres de l'Enfer grâce à ces clefs.

**Cellules** : ceux qui résident dans le Monastère dorment dans des cellules individuelles, dépouillées de tout autre ornement qu'un symbole de Véréna et une petite fenêtre donnant sur l'extérieur. Le matin, le petit clocher situé sur le toit réveille les résidents de leur courte nuit. Le confort est sommaire mais les moines, en règle générale, s'imposent de dormir peu. S'étendant sur deux étages, le bâtiment est séparé en deux par deux couloirs centraux. Un escalier simple relie les deux étages. Au fond du couloir du rez de chaussée se trouve un petit escalier en colimaçon, qui mène au Bureau du Maître du Savoir.

C'est dans les Cellules qu'Otto von Liddendorf a fait enfermer les moines et les nonnes. Un groupe de quatre Brutes du domaine Liddendorf (Cf. Annexes, partie 2) demeure dans le couloir

central, au rez-de-chaussée, et tentera de barrer la route à quiconque se dirigerait vers le Bureau du Maître du Savoir, ou à tout prisonnier tentant de s'enfuir. Ils possèdent les clefs des Cellules. Bien qu'il doit être possible de les distraire pendant un temps (par exemple en usant du Talent **Baratiner** et du déguisement approprié), ils ne quitteront pas leur poste car ils protègent leur maître, ou bien enverront deux d'entre eux voir ce qu'il se passe en cas de doute. Si une bataille s'engageait et faisait trop de bruit, Otto von Liddendorf lui-même descendrait voir ce qui se passe.

Les moines et les nonnes, regroupés en deux groupes de douze dans deux cellules pour rendre leur garde plus simple, sont prostrés au premier étage dans les deux cellules les plus éloignées du Bureau du Maître du Savoir (Otto en avait assez de les « *entendre geindre* »). Leurs fenêtres donnent directement sur le Cloître. Il est possible de détruire ces fenêtres grâce à des **tests de Corps-à-corps** : elles sont dotées d'un BE de 4 et de 8 points de blessure (N'oubliez pas l'éventuel Talent **Effraction** si un PJ en est doté). Il y a deux problèmes : le premier, c'est qu'il faut atteindre les fenêtres. Un test d'**Escalade** est nécessaire pour cela, bien qu'une échelle puisse éviter d'avoir à faire un test (mais il faudra éviter qu'elle ne soit vue par une patrouille). Le second problème est que briser les fenêtres sera sûrement facile avec une *Arme de poing*, mais cela fera grand bruit et risquera d'ameuter les gardes des Cellules. L'autre solution est de rechercher des limes et des scies de découpe dans l'Atelier : avec eux, les aventuriers compteront comme ayant une *Arme improvisée*, mais le bruit sera minime.

Le petit beffroi laisse apparaître la cloche. On peut l'activer depuis le couloir du rez-de-chaussée grâce à une corde ; ceux qui voudraient la faire sonner sans passer par là peuvent tenter de l'atteindre avec une de leurs armes à distance en réussissant un test de **Projectile (au choix) difficile (-20)**. Si ce test venait à obtenir un *Échec stupéfiant* (6 DE ou pire), il y a de bonnes chances que le projectile traverse une fenêtre et touche un moine...

**Cloître** : *au centre du Monastère de Sainte Mithroeg se trouve le Cloître, un beau jardin aménagé en quatre sections entouré d'une galerie couverte, où les moines aimaient venir discuter et débattre lors du retour des beaux jours. Les connaissances livresques des disciples de Véréna en matière d'horticulture leur ont permis de composer un bel espace pour les promenades, rempli de haies, de plantes rares et de senteurs. Au centre se trouve une pièce d'eau claire, visiblement approvisionnée par une petite source.*

Cet espace est le cœur de la deuxième zone du Monastère, et la deuxième patrouille y revient fréquemment ; elle ne repart pas cependant au centre du jardin, mais emprunte généralement la galerie en pierre pour passer d'une pièce à l'autre.

La profusion de végétaux dans le jardin du Cloître fait qu'il est possible, pour les aventuriers, d'utiliser la spécialisation *Rurale* à tous les tests de **Discrétion** utilisés ici.

**Couloir** : *cette longue allée couverte sépare visiblement la moitié profane du Monastère de sa partie la plus sacrée.*

Traverser le Couloir dans sa largeur (pour passer du Temple au Cloître, par exemple) est très rapide et ne « consomme » par le Round d'infiltration.

La partie du Couloir qui sépare le Temple des Ateliers est ouverte sur l'extérieur, et pourrait permettre à une patrouille de repérer des PJ depuis la Cour.

**Cour** : *cette grande étendue de terre battue accueille l'entrée du monastère. Plusieurs bâtiments la bordent, ainsi que quelques murs d'enceinte, et on peut y apercevoir un puits ainsi qu'un tas de bois. L'ensemble est bien tenu et relativement propre.*

Cette zone est un des passages obligés des patrouilles. Toute patrouille qui s'y trouve a des

chances de repérer les aventuriers s'ils mènent des activités bruyantes dans les bâtiments attenants. Le tas de bois peut être utilisé pour démarrer un feu, ou pour se cacher, tandis que le puits mène à l'extérieur, par le biais de la rivière locale. En dernier recours, il est possible de se jeter dans le puits et d'espérer atteindre la sortie par la source ; c'est cependant très dangereux, car cela s'effectuera dans l'obscurité la plus totale, à travers les cavités étroites qui parcourent les entrailles de la terre. Seul un test de **Natation très difficile (-30)** permettra cela ; un *Échec Impressionnant* (4 ou 5 DE) entraînera la noyade et la mort quasi assurée du personnage qui s'y risquerait.

Attention, souvenez-vous qu'il y aura sûrement toujours des gardes demeurant à l'entrée du Monastère, et que ces derniers pourraient aller voir ce qui se passent dans la Cour si les PJ y font trop de raffut.

**Cuisines** : *en ce lieu sont transformés les aliments afin de répondre aux besoins matériels des moines. En temps ordinaire, ce doit être une pièce propre et bien rangée, mais les troupes d'Otto y ont commencé leurs ravages, et les aliments à moitié entamés, les jambons et les épluchures parsèment les tables, le sol, et les fourneaux disposés contre les murs.*

Ce lieu est avant tout un lieu de passage, fréquenté deux fois par la première patrouille, et dont les trois portes mènent sur la Cour ou vers le Réfectoire. Une fois par heure, un garde viendra du Réfectoire pour emporter un peu de nourriture, ou descendre aux Réserves.

On peut trouver de la nourriture et du nécessaire de cuisine ici, ainsi que des allumettes et de l'amadou. Il est peu probable que les gardes du Réfectoire prennent de la nourriture empoisonnée disposée ici par les aventuriers, tant il y a de choix (moins de 10% de chances, et seule une minorité des gardes sera contaminée, d'où déclenchement de l'alarme) : par contre, un grand plat empoisonné et préparé avec attention grâce à un test de **Métier (Cuisinier)** peut éveiller leur intérêt. La principale difficulté sera de parvenir à créer un plat sans se faire repérer des patrouilles.

**Écuries** : *les étables et écuries rassemblent les montures de Sainte Mithroeg. Les box sont bondés en ce moment du fait de l'arrivée des montures des hommes d'Otto et les animaux piaffent en observant avec appétit le foin entreposé à l'étage.*

Il y a plus d'une trentaines de chevaux de monte rassemblés dans les écuries. En les faisant paniquer, on pourrait obtenir une belle diversion.

Le foin à l'étage est bien sûr très inflammable, mais ferait également une excellente cachette temporaire. Si des gardes cherchent à le fouiller, ils y donneront des coups de pique (Cf. plus haut « Le convoi », p.18, pour les détails de l'opération).

**Enfer** : *on désigne sous le terme d'« Enfer » la partie d'une bibliothèque réservée aux livres censurés ou interdits. Ici, à Sainte Mithroeg, l'Enfer est une pièce sombre, sans éclairage naturel. Après avoir été accueilli par un pupitre sévère surmonté d'un gros ouvrage élimé, on aperçoit des rangées de livres poussiéreux rangés en ordre, attachées par des chaînes à leurs étagères. De lourdes tapisseries représentant les jugements de Véréna et les 11 Châtiments veillent sévèrement sur le tout. Au fond de la pièce, sous l'écriteau « Maxima Pericula » se trouvent trois coffres en plomb.*

La plupart des livres entreposés ici sont certes mis à l'index, mais sont au pire subversifs : on y trouve des pamphlets, des traités interdits par le clergé, plusieurs ouvrages scientifiques dépourvus d'éthique... Tous ces livres ont une disponibilité *exotique* et peuvent valoir jusqu'à 10 Co/pièce à la revente, si un acheteur adéquat était trouvé. Attention cependant : ces livres ne sont pas interdits pour rien, et quiconque obtiendrait au moins 3 Degrés d'Échec lors d'un test de **Ragot** ou de **Marchandage** visant à revendre ces livres aurait tous les risques d'attirer l'attention des autorités,

voire des répurateurs (et du clergé de Véréna). Il faudra aussi leur retirer leurs chaînes.

Caché derrière une des tapisseries se trouve une porte en bois menant au passage secret de la Salle Capitulaire. Le passage sera bloqué si l'énigme de la Salle Capitulaire n'a pas été résolu.



Les trois coffres sont numérotés de 1 à 3 en chiffres romains, doublés en plomb, et sont très résistants. Leurs clefs se trouvent dans le Bureau du Maître du Savoir. Bien que pas si gros que cela, leur poids dû au rembourrage au plomb leur donne une valeur d'encombrement de 5. Tenter de les forcer nécessite de réussir un test de **Force très difficile (-30)** avec 3 DR au moins, tandis que tenter de les briser demande des tests de Corps-à-corps contre un adversaire ayant un BE de 6, avec 5 points d'armure et 15 points de blessure. Ne donnez pas de bonus aux tests du fait de l'immobilité des coffres (ces tests

représentent aussi la capacité des PJ à « bien » briser les coffres, sans endommager leur contenu). Un test qui n'infligerait qu'un point de blessure aux coffres endommagerait l'arme utilisée (cf. p.296 du livre de règles). Tenter de briser les coffres ferait un raffut audible depuis la salle de la Bibliothèque.

Le coffre 1 contient le *De Daemonibus*, un ouvrage massif recouvert de cuir ancien. En ouvrant ses pages, on apercevra de nombreux pentagrammes et figures étranges donnant un peu mal à la tête ; le tout est écrit en **Langue (Magick)**, et sa lecture attentive peut entraîner l'obtention d'un *Point de Corruption* en cas d'échec à un test de **Calme facile (+40)**.

Le coffre 2 contient le *De Mundis Principe* (« *A propos du Prince de ce monde* » en **Langue (Classique)**). Tout le livre est rédigé dans cette langue), un ouvrage élégant et raffiné, rempli d'illustration exquises et subversives. Le cuir recouvrant ce volume aux senteurs de santal peut être identifié grâce à un test de **Métier (Tanneur)** comme de la peau humaine ! Quiconque parcourra des yeux cet ouvrage devra réussir un test de **Résistance** ou recevoir un *Point de Corruption*, tandis que la séduction de Slaanesh, le Prince de l'Excès, commencera à s'immiscer dans son âme. Le pouvoir d'attraction de ce tome impie est tel que ceux qui auront commencé à l'ouvrir devront chaque jour réussir un test de **Calme** ou aller irrésistiblement le consulter de nouveau. Une fois que le malheureux PJ aura contracté 6 points de corruption de cette façon – le chiffre sacré du Prince du Chaos – il pourra intégrer le Talent **Magie du Chaos (Slaanesh)** à sa carrière.

Le coffre 3 contient le *Demonialite*, un ouvrage grossier qui semble fait de chairs vivantes. Des yeux et des dents sont visibles sur la couverture dégageant une chaleur animale, qui semble se soulever sous l'effet d'une respiration contre-nature. Cet ouvrage traitant des créatures corrompues par le Chaos doit être soumis par un test de **Calme opposé** à sa valeur de 50. En cas de succès, le *Demonialite* se laissera ouvrir et consulter ; on y trouvera nombre d'informations utiles sur les créatures chaotiques. En cas d'échec, il s'attaquera à son lecteur en lui infligeant 10 points de blessures (réductibles par le BE et l'armure) aux bras. Si le *Demonialite* venait à être blessé ou sorti de l'Enfer, il poussera un long hurlement strident audible dans tout le Monastère.

Seul un test de **Recherche** effectué dans l'inventaire du pupitre d'entrée permettra de retrouver les références des livres de l'Enfer et de connaître à l'avance le contenu de chacun des coffres.

**Entrepôts :** *c'est dans ce bâtiment solide et aéré que les moines stockent la plupart des biens nécessaires à la vie séculaire de leur sanctuaire. Des planches y côtoient la chaux vive et les ciments indispensables à l'entretien des bâtiments ; des barres de métal y sont entreposées à l'abri de l'humidité, prêtes à être retravaillées à la forge, et de nombreuses caisses et ballots cachent leur contenu aux yeux trop curieux. Le bel ordonnancement mis en place par les moines semble cependant avoir été perturbé récemment.*

Il y a beaucoup à piller ici, mais la plupart des biens ne sont pas transformés et sont encombrants. Il y a tant de choses entreposées que des tests de **Perception** ne donneraient rien – rien ne ressemble plus à un tonneau qu'un autre tonneau – à moins de rechercher un objet en particulier. Un test d'**Intuition** permettra cependant de remarquer où ont eu lieu les derniers changements, et de découvrir quelques tonnelets de poudre à canon, ainsi que de la naphte très inflammable.

**Infirmerie** : cet ensemble de salles regroupe les installations de santé du monastère. La première regroupe des lits propres pour les soins aux malades ; celle du fond contient un laboratoire permettant de préparer des simples et des potions à partir des plantes du potager. Un désordre évident règne dans le laboratoire, où la plupart des objets ont été jetés par terre et des livres ouverts et déchirés.

Les lits de la salle de repos pourraient faire une cachette temporaire en cas de course-poursuite : un PJ qui chercherait à se cacher sous l'un d'entre eux gagnerait un bonus de +30 à son test de **Discrétion** le temps que ses poursuivants le dépassent et gagnent le fond de la pièce (le laboratoire). Attention cependant, car, si les mercenaires des Stries Jaunes ne sont pas des flèches, ils comprendront cependant assez vite qu'ils se sont fait bernés et finiront par vérifier les lits : cette cachette n'est donc que très temporaire.

Le laboratoire est sens dessus dessous. Otto von Liddendorf a ordonné de chercher tout indice pour accélérer ses recherches et ses mercenaires ont tout saccagé. Un test de **Perception difficile (-20)** réussi, auquel peuvent participer plusieurs PJ grâce au soutien, permettra cependant de trouver une potion de guérison épargnée par la mise à sac (cf. p.307 du livre de règles). Si ce test de Perception a été réussi avec au moins 2 DR, les aventuriers découvriront également une petite cache contenant deux potions d'intelligence et une vieille lettre écrite en Tiléen. Les potions d'intelligence sont des mixtures qui, une fois ingérées (1 dose/potion), donnent un bonus de +20 en *Intelligence* pendant 3 heures, avant d'infliger un état *exténué* à celui qui les a bues. La lettre ne peut être lue que par un aventurier ayant *Langage (Tiléen)* et le talent *Lire et écrire*. Voici ce qui y est écrit :

*Cher Gusto,*

*Tu trouveras avec ce paquet le mécanisme que tu m'as demandé de te fabriquer. J'y ai mis la somme de mon art afin qu'il ait toute l'élégance et la précision de Celle dont il doit afficher le nom ; et il aura également toute la résistance de Son égide invincible. J'espère qu'il sera utile à votre salle de réunion.*

*Merci pour ton généreux salaire. Toute la famille espère te revoir un jour revenir à Montoba.*

*Ton cousin Giuseppe.*

Cette lettre pourrait mener les PJ vers le passage secret de la Salle capitulaire. Il s'agit d'un souvenir qu'a gardé Gusto Fabirri, l'apothicaire du monastère, du mécanisme de codage du passage secret, monté il y a quelques décennies à la demande de l'ancien Gardien du savoir, Heinz Gebert, et commandé discrètement par l'intermédiaire de Gusto.

**Passage secret** : ce n'est guère plus qu'un ensemble de boyaux humides et de galeries serpentant sous la colline, aménagés il y a longtemps pour fournir une porte de sortie en cas de siège. L'obscurité y est totale et les aventuriers seraient fort avisés de prendre des sources de lumière.

Deux dangers les y guetteront : le premier est le risque de chute, dû à l'aspect irrégulier et très glissant du sol. Quiconque tentant un test d'**Athlétisme** dans ces tunnels fera une vilaine chute en cas d'échec (ce test deviendra **très difficile (-30)** en cas d'absence de lumière) et subira une

blessure critique aléatoire aux jambes (cf p.177-178 du livre de règles). Le jet de D100 ne pourra excéder 55, et sera ramené à cette valeur s'il la dépasse.

Le deuxième danger vient du spectre qui hante ces lieux. Il s'agit des restes fantomatiques de Friedrich Zienchste, un étudiant d'Altdorf qui, à la suite d'une controverse philosophique (et d'une soirée de fin d'année trop arrosée) avait voulu s'immiscer dans Sainte Mithroeg pour mettre la main sur des ouvrages censurés. Son épopée s'est achevée dès ces galeries souterraines car il y a fait une mauvaise chute, qui a brisé sa lampe ainsi que sa jambe. Condamné à se vider de son sang, le noir absolu l'a fait sombrer dans la folie et son esprit tourmenté s'en prend désormais à tous ceux qui passeront dans les environs, et les poursuivra sur plusieurs centaines de mètres de boyaux étroits. Son profil est dans les annexes.

Le squelette de Friedrich peut être retrouvé non loin de la sortie, avec 2 Co, un insigne en argent représentant la déesse Véréna, d'une valeur de 5 PA (un test de **Savoir (Reikland) difficile (-20)** permettra de reconnaître là un des emblèmes des étudiants d'Altdorf) et un pied de biche très rouillé (c'est tout ce qui a survécu au passage des siècles). Un autre corps, lacéré et en cours de putréfaction, plus petit également, peut être aperçu plus près de l'entrée : il s'agit des restes de la petite Miltenda, tuée par le spectre.

Le passage secret mène à la rivière par son entrée, et à une trappe astucieusement cachée à travers un tonneau de la cave du Monastère quant à sa sortie.

**Réserves** : *une pièce sombre et en partie souterraine, remplie de victuailles. L'odeur des salaisons et de la fermentation des légumes s'y mêle aux effluves des vins venant des nombreux tonneaux alignés contre le mur extérieur. Malgré l'épaisseur des murs, on entend au loin les rires et les conversations gaillardes provenant du Réfectoire.*

Il y a beaucoup de nourriture assez encombrante dans cette pièce, car non transformée, et le choix est tel qu'il est peu probable qu'une tentative d'empoisonnement des vivres fonctionne ici, à moins de procéder à une échelle industrielle. Un garde entre une fois par heure pour venir prélever un saucisson ou remplir plusieurs cruches de vin.

Notez qu'un des tonneaux renferme une petite trappe permettant de gagner le Passage secret. Elle est difficile à repérer, et seul un test de **Perception très difficile (-30)** réussi avec au moins 1 DR permettra de la repérer.

**Réfectoire** : *cette grande salle à manger, rendue lumineuse par ses hautes fenêtres, comprend sept longues tables de chêne massif. Les hommes d'Otto von Liddendorf en ont fait leur casernement : le raffut ainsi que le désordre ont tout envahi, et l'atmosphère sent les effluves de vin et de corps avachis dans l'oisiveté.*

Une vingtaine de gardes d'Otto ou de mercenaires des Stries Jaunes demeurent constamment dans cette pièce. Ils serviront de réserve pour d'éventuelles patrouilles supplémentaires, ou en cas d'assaut frontal sur le Monastère.

Si les mercenaires ont mis fin à leur contrat lors du scénario n°2, il n'y aura que les gardes d'Otto en livrée Bleu et rouge qui seront présents. Ces cultistes se seront mis à l'aise, et il ne sera guère compliqué de remarquer leurs mutations laissées à l'air libre, comme un tentacule préhensile dépassant d'une manche ou une paire d'oreilles en trop.

**Salle capitulaire** : *cette splendide salle jouxte la bibliothèque et impressionnera tous ceux qui y pénétreront. Ce n'est pas qu'elle est décorée avec luxe et ostentation : ses murs sont en effet nus, à l'exception de la face est, recouverte de deux lourdes tapisseries et d'un immense tableau représentant la déesse et ses attributs ; cependant le plafond est aux dimensions de la bibliothèque et culmine à plusieurs dizaines de mètres de hauteur, tandis que le revêtement blanc donne à*

*l'ensemble une impression de lumière et de propreté. Une grande table ronde et des dizaines de chaises indique clairement que cette pièce dépouillée sert aux assemblées des chercheurs.*

Cette salle est éclairée par de hautes fenêtres, barrées comme toutes les autres. Les PJ trouveront peu de choses à faire ici, à moins de préciser qu'ils furent derrière la tapisserie du fond. Un test de **Perception** réussi permettra en effet de découvrir derrière elle de fines lignes dans l'enduit du mur, ainsi que, incrusté dans la pierre, un dispositif constitué de huit roues alphabétiques permettant de composer un mot de huit lettres. Au dessus de ce dispositif, se trouve l'inscription suivante :

NVMINIS HOC ERIT NOMEN  
CVI ARTES BELLI INGENIQQVE EST  
MEA ET MORTIS FILIA.

Il faut avoir la compétence **Langage (Classique)** pour décrypter cette inscription (si un de vos joueurs maîtrise le Latin, il s'est donné la peine d'apprendre cette langue ancienne et, s'il traduit de lui-même cette énigme, il aura bien mérité d'avoir un petit avantage non-pris en compte par les règles du jeu...). Cela donne :

*Voici le nom de la divinité  
Qui possède les arts de la guerre et de l'esprit  
Ma fille, ainsi que celle de la Mort*

La réponse est MYRMIDIA, le nom de la déesse de la stratégie, fille de Véréna et de Morr. Si vos joueurs n'ont pas beaucoup de connaissances de l'univers du Vieux Monde et bloquent sur la réponse, un test de **Savoir (Empire) complexe (-10)** ou de **Savoir (Religion) très facile (+60)** devrait leur donner la réponse.

Une fois la bonne réponse insérée, le dispositif se déverrouille dans un léger cliquetis métallique et les aventuriers peuvent désormais faire coulisser une partie du mur afin d'emprunter le passage secret en direction de l'Enfer de la bibliothèque. Notez que ce passage secret est inviolable par des moyens conventionnels : ni la force ni le crochetage ne fonctionneront ; peut-être un baril de poudre... Mais ce serait risquer d'ameuter tous les gardes et de mettre le feu à la bibliothèque toute proche.

**Scriptorium** : *cette large salle de travail sent l'encre et l'encaustique. De nombreux pupitres sont disposés en rangs réguliers devant un bureau central et permettent aux disciples de Véréna de recopier les nombreux ouvrages de leur bibliothèque à chaque fois qu'une commande est reçue. Au fond de la salle se trouve de grandes armoires. Les récents événements ont pris les moines de court, si bien que plusieurs espaces de travail accueillent encore d'épais volumes tirés de la bibliothèque ou des copies en cours, recouvertes d'une belle écriture majuscule et de calligraphies aux couleurs vives.*

Cette salle est grande et aérée, avec des fenêtres très hautes et très lumineuses, mais peu encombrée malgré les pupitres : il sera **Assez difficile (-10)** de s'y dissimuler.

La porte menant à la bibliothèque est verrouillée ; sa clef est dans le pupitre central, ainsi qu'une autre clef permettant d'ouvrir les armoires. Dans ces armoires, les aventuriers découvriront essentiellement des parchemins neufs et des nécessaires d'écriture, mais également, grâce à un test de **Perception** réussi avec au moins 2 DR, des lots de poudres de pierres précieuses et d'or utilisées pour les couleurs des calligraphies les plus luxueuses. Il y a pour 4 Co de ces poudres, à revendre cependant auprès d'un imprimeur ou d'un copiste.

**Temple** : *le véritable temple d'un disciple de Véréna est sa bibliothèque, il est donc assez rare de*

trouver des lieux spécifiquement liés au culte de la déesse. Cet endroit ne fait pas exception : il s'agit davantage d'un sanctuaire dédié à la dépouille mortelle de Sainte Mithroeg. Le bâtiment est majestueux et aérien, et la majeure partie, depuis le porche (=entrée) jusqu'au bout de la nef, ressemble à une vaste salle de classe tournée vers le chœur. Un orgue mécanique trône au dessus de l'entrée. Au centre du chœur, sous une statue monumentale représentant la déesse de la justice sur son Trône de Jugement, se trouve un monument funéraire supportant le gisant d'une femme âgée et sereine ; derrière, un escalier isolé s'enfonce dans les ténèbres.

Ce temple est un lieu propice à la prière. Tout PJ ayant dédié sa vie à Véréna, ou à la justice en règle générale, peut passer un moment à chercher l'illumination dans le recueillement de ce lieu saint. S'il le fait, il obtiendra la certitude que la déesse approuve ses choix et obtiendra un bonus de +20 à tous les tests de **Prière** effectués dans le Monastère.

Il faut maîtriser le **Langue (Tiléen)** pour pouvoir lire les inscriptions gravées autour de la tombe de Sainte Mithroeg. On y trouvera toutes les informations décrites à la P.12, mais dans un style pompeux et hagiographique. Le tombeau en lui-même est extrêmement massif, et la tombe est souterraine : elle ne contient rien d'autre que les restes sacrés de la sainte. Pas de trésor. Quiconque profanerait ainsi cette dépouille aurait de bonnes chances d'encourir la malédiction de Véréna et subirait le résultat 101-105 « Châtiment » du tableau de la *Colère des dieux* (p.219 du livre de règles).

L'orgue est accessible par une petite échelle et pourrait être utilisé pour créer une diversion : il s'agit d'un instrument puissant, qui peut être audible jusqu'à la bibliothèque. Actionner un orgue n'est par contre pas donné au premier venu : appuyer sur les touches ne suffit pas. Quiconque réussit un test de **Musicien (clavecin ou orgue)** ou un test de **Métier (Ingénieur) assez difficile (-10)** parviendra à créer du son en trouvant le fonctionnement de la console et du pédalier.



L'escalier derrière le chœur mène à une crypte où sont enterrés la plupart des moines ayant vécu à Sainte Mithroeg. Un test de **Perception très difficile (-30)** réussi dans l'obscurité avec au moins 1 DR révélera qu'une des tombes est factice et peut se déplacer, menant à une cache souterraine assez vaste. Cette cache ne mène nulle part mais pourrait servir de lieu de repli en cas de problème, ou pour mettre les moines à l'abri par exemple.

C'est également dans cette crypte que se trouvent les caveaux des Maîtres du Savoir qui ont guidé le Monastère des siècles durant, tous alignés les uns après les autres dans les fondations du temple. Sur la plaque de chaque sépulture, derrière laquelle se trouve le cercueil, se trouve une gravure en bas-relief représentant les traits du défunt. Il reste quelques alcôves vides après la dernière, sur laquelle on peut lire la gravure suivante :

*Heinz Gebert*  
2439-2503

Ce bas-relief représente un homme en pied, calme et âgé, penché sur un livre ouvert. En cherchant sous le bas-relief d'Heinz Gebert, on trouvera derrière un interstice discrètement installé où est accrochée la clef d'entrée de l'Enfer.

## **Idées d'aventures :**

Le Monastère de Sainte Mithroeg et ses environs sont avant tout une grande boîte à outil à la disposition des joueurs pour réaliser leurs objectifs. Voici quelques pistes d'aventures possibles ; faites cependant confiance à vos joueurs, ils trouveront souvent des solutions étonnantes, en dehors des sentiers battus !

**L'infiltration classique** : trouver un moyen d'entrer, progresser discrètement, repérer le rythme des patrouilles, trouver le *De Daemonibus*, parvenir à quitter l'endroit en libérant éventuellement les moines... C'est dans cette optique qu'a été conçu le scénario.

**L'infiltration musclée** : les divers moyens de diversion rassemblés dans le Monastère peuvent permettre d'imaginer des variantes plus tapageuses de l'infiltration classique : mettre le feu à une partie du Monastère, utiliser la poudre de l'entrepôt pour éliminer les gardes du Réfectoire, prendre un livre au hasard et tenter d'attirer Otto von Liddendorf en lui faisant croire qu'il s'agit du *De Daemonibus*, attirer Otto et ses brutes vers le spectre de Friedrich Zienchste... Les variantes sont nombreuses, et potentiellement explosives.

**« Trêve de subtilités ! »** : s'il gagnent la confiance Hans Klarioz et qu'ils parviennent à lui prouver que le Monastère est en danger, le bourgmestre pourrait devenir un atout de poids pour combattre Otto et ses hommes. On pourrait le convaincre de rassembler la milice et tous les adultes valides du village pour forcer Otto à quitter Sainte Mithroeg, voire faire le siège du monastère. Cela donnerait un scénario plus militaire, où les aventuriers devraient faire preuve de charisme et d'inventivité, car les miliciens ne sont pas des soldats professionnels et rechigneraient à sacrifier leur vie dans un combat hasardeux : ils n'attaqueraient qu'une fois sûrs de la victoire.

**S'échapper du Monastère** : si les PJ ont déclenché l'alerte dans le Monastère, leur évacuation se doit d'être tendue et musclée ; même sans envisager un passage en force, les nombreux poteaux de garde signifieront qu'il faudra jouer des muscles pour atteindre une des sorties (mur d'enceinte, latrines, passage secret, balcon du Bureau du Maître du Savoir...). Si la sortie implique de préparer une escalade, vous pouvez mettre en scène un combat dans les derniers moments, où certains PJ devront retenir les assaillants pendant que les autres achèvent d'accrocher leur corde et de descendre en rappel.

### **La règle d'or : les méchants doivent survivre.**

A ce stade de la campagne, Otto von Liddendorf demeure le principal antagoniste et commence à devenir la *Némésis* des aventuriers. Il est important qu'il ne meure pas. Il pourra être blessé, battre en retraite, être assommé et secouru par ses cultistes, et l'Entité pourrait même l'investir de davantage de pouvoirs pour éviter de perdre cette si pratique enveloppe corporelle, persuadée d'agir de son propre chef... Otto demeure un homme intelligent qui ne se placera pas en danger si cela ne vaut pas le coup. N'oubliez pas (Cf. Annexes) qu'Otto a 1 Point de Destin et donc 1 Point de Chance, et n'hésitez pas à l'utiliser si les PJ sont sur le point de mettre *définitivement* fin à ses exactions.



## Conclusion :

La conclusion de ce scénario dépendra bien sûr beaucoup des actes et des choix des aventuriers. Dans le pire des cas, ils assisteront au triomphe d'Otto von Liddendorf, qui aura incendié Sainte Mithroeg en s'enfuyant avec le *De Daemonibus*. S'ils ont été faits prisonniers, ils auront sûrement été torturés, contraints de révéler leurs liens avec Camilla Dregenoff, et seront abandonnés dans une des Cellules alors que le monastère prendra feu : ce sera l'occasion pour eux de s'en tirer (et de ne pas perdre davantage de Points de Destin...). Si le scénario se termine mieux pour eux, n'hésitez pas à mettre en œuvre des adjuvants, s'ils sont vivants : Jörgen peut par exemple aider les aventuriers à semer Otto et ses hommes dans les pentes boisées de la colline du monastère ; Paulo Serti peut s'être remis partiellement de ses blessures, et avoir préparé un échappatoire en louant une carriole à un paysan local ; le bourgmestre Hanz Klarioz pourrait avoir mis en place des défenses à Grosslin pour dissuader Otto de poursuivre ses menaces...

Le scénario se conclue sur le départ des PJ de la région, tandis que la colline de Sainte Mithroeg disparaît à l'horizon. Il y a fort à parier que le monastère ait subi des dégâts, que ce soit dans sa structure ou parmi son personnel religieux.

## Expérience :

### **Pour la partie 1 « Le trajet jusqu'à Grosslin » :**

Avoir réussi à s'enfuir de l'embuscade d'Otto von Liddendorf.	50 PX
Être sorti de la forêt et avoir atteint Grosslin.	50 PX
Avoir gagné la confiance de Jörgen le forestier.	25 PX
Avoir pris soin de Paulo Serti jusqu'au bout.	25 PX

Ajoutez enfin jusqu'à 25 PX pour la bonne interprétation et les bons moments passés avec vos joueurs.

### **Pour la partie 2 « Infiltrer le Monastère de Sainte Mithroeg » :**

Être entré dans le Monastère de Sainte Mithroeg.	25 PX
Avoir récupéré de <i>De Daemonibus</i> .	50 XP
N'avoir déclenché aucun point d'alarme lors de l'infiltration	60 PX
Avoir quitté le monastère avec un total de point d'alarme à 1.	40 PX
Avoir quitté le monastère avec un total de point d'alarme à 2.	20 PX
Avoir évité à Jörgen d'être jugé (et sûrement brûlé).	25 PX
Avoir libéré la majorité des moines et des nonnes.	25 PX
Ne pas avoir dégradé la bibliothèque ou le monastère en général.	25 PX

Ajoutez enfin jusqu'à 25 PX pour la bonne interprétation et les bons moments passés avec vos joueurs.

## Annexes : Partie 1

### **Mercenaire des Stries Jaunes.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	40	35	35	35	35	35	25	30	35	30	12

**Traits** : Arme +7, Armure (légère 2), Chevaucher (45), Perception (40).

**Facultatif** : A distance +9 (15 avec *Empaleuse* et *Rechargement* 1).

### **Gardes d'Otto von Liddendorf.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	35	35	35	35	35	35	25	30	39	25	12

**Traits** : Arme +7, Armure (légère 2), Chevaucher (40), Corruption (Mineure), Perception (35).

**Facultatif** : A distance +6 (35 avec *Empaleuse*).

### **Paulo Serti, enquêteur.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	34	29	31	32	45	44	37	49	33	43	12

**Compétences** : Calme +15, Charme + 17, Corps-à-corps (Base) +10, Crochetage +5, Discrétion (Urbaine) + 12, Escalade +10, Intuition +15, Langage (Tiléen), Perception +15, Pistage +3, Ragot +15, Savoir (Reikland) +10, Savoir (Tilée) +10, Savoir (Loi) +4.

**Talents** : Chats de gouttière, Insignifiant, Lire/Écrire, Vivacité.

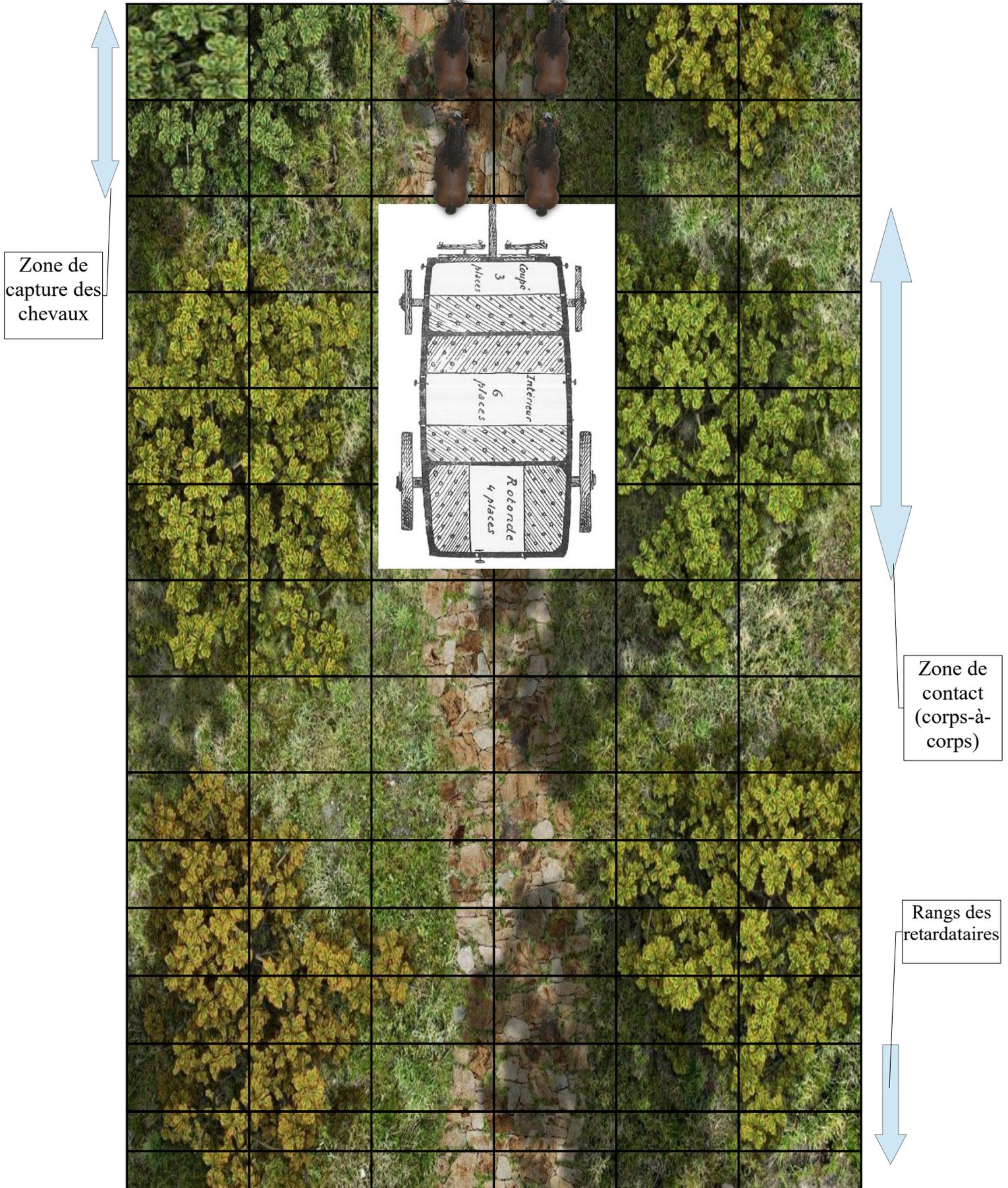
**Possessions** : Arme de poing (épée), lanterne, huile de lampe, journal, plume et encre, outils de crochetage, veste de cuir, 10 PA.

### **Jörgen Stauss, ancien charbonnier.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	24	44	40	30	41	30	32	35	22	15

**Traits** : Animosité (hommes-bêtes), Arboricole, Arme +7, Corruption (Mineure), Craintif (feu), Mutation (bouches sur le corps)

## Plan de la diligence lors de l'assaut :



## Annexes : Partie 2

Si, lors du deuxième scénario de la campagne, vos joueurs sont parvenus à empêcher le convoi secret d'arriver jusqu'au pavillon de chasse en ruine, utilisez le premier profil d'Otto von Liddendorf : ce dernier, bien que déjà habité par l'Entité, n'a pas pu gagner en puissance faute de rituel approprié. Si l'artefact est arrivé jusqu'à Otto, ce dernier est parvenu à brider temporairement l'Entité et à profiter de son pouvoir : utilisez alors la version exaltée d'Otto, sur le second profil.

Notez enfin qu'Otto von Liddendorf a 1 Point de Destin, et donc 1 Point de Chance.

### **Otto von Liddendorf, noble corrompu.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	51	48	41	42	43	45	34	42	40	48	16

**Traits :** Arme +8, Armure (cuir clouté 2), A distance +9, Insensible à la douleur, Protection (9).

### **Otto von Liddendorf, noble corrompu (exalté).**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
5	55	48	50	42	50	55	34	42	50	48	18

**Traits :** Arme +9, Armure (cuir clouté 2), A distance +9, Champion, Corruption (Mineure), Insensible à la douleur, Protection (8).

### **Brutes d'Otto von Liddendorf.**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	45	35	40	35	35	35	25	35	40	25	14

**Traits :** Arme +8, Armure (légère 2), Chevaucher (40), Intimidation (55), Perception (40).

### **Le fantôme de Friedrich Zienchste :**

M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
6	30	-	30	30	10	30	20	15	15	-	10

**Traits :** Arme +6, Éthéré, Haine (vivants), Infravision, Instable, Mort-Vivant, Peur 2, Territorial.

### **Bridgit Heiflowers, Maîtresse du savoir du Monastère de Sainte Mithroeg :**

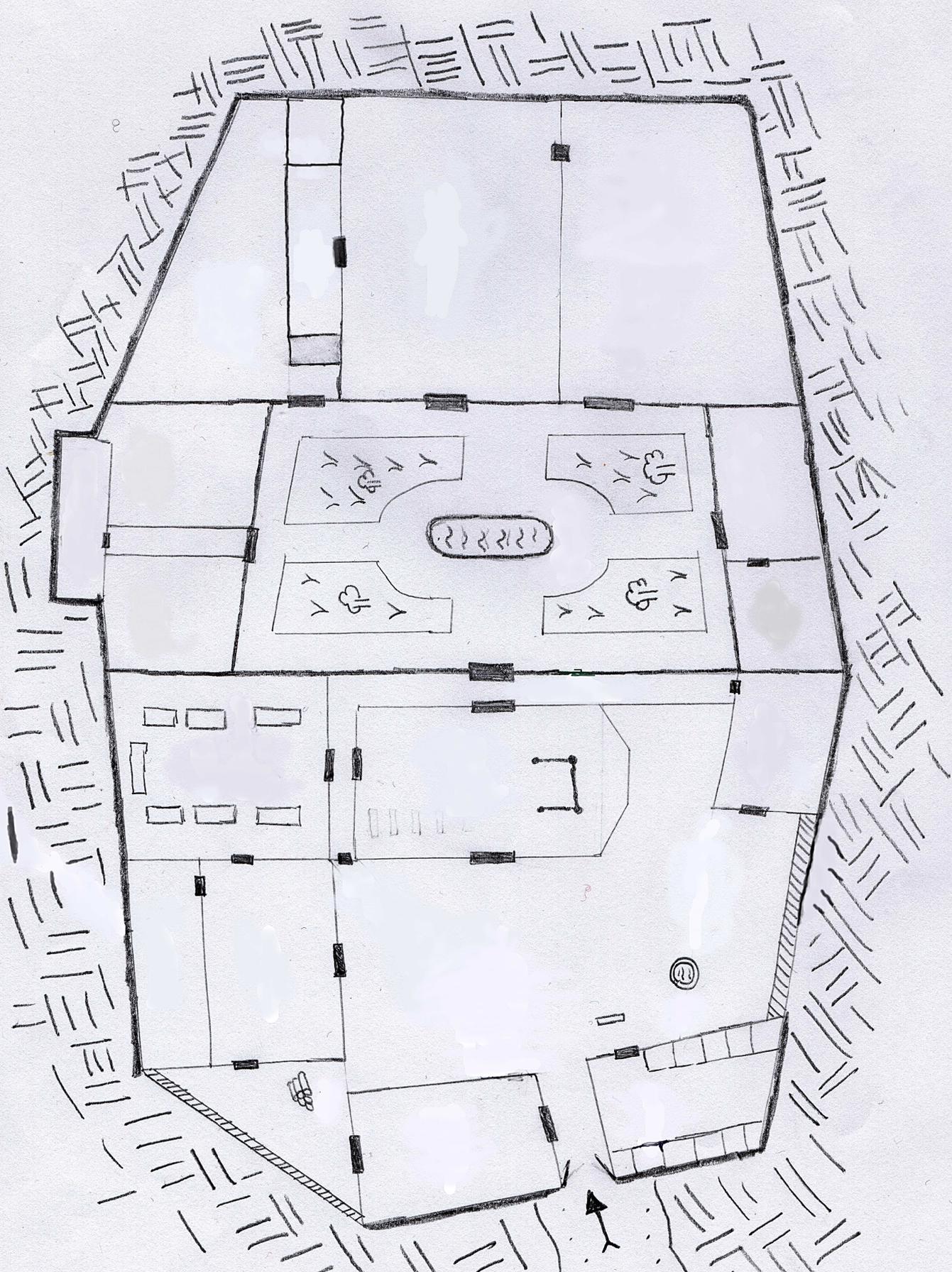
M	CC	CT	F	E	I	Ag	Dex	Int	FM	Soc	B
4	30	30	30	45	48	30	50	55	50	50	10

**Traits :** Arme + 3, Bienheureux (Véréna)

**Compétences :** Calme (75), Commandement (70), Guérison (75)

# PLAN DU MONASTÈRE DE SAINTE MITHROEG

A DESTINATION DES AVENTURIERS



PLAN DU MONASTÈRE DE SAINTE MITHROEG  
(A DESTINATION DU MAÎTRE DE JEU)

- 1 - BUREAU DU MAÎTRE DU SAVOIR
- 2 - TAS DE BOIS

