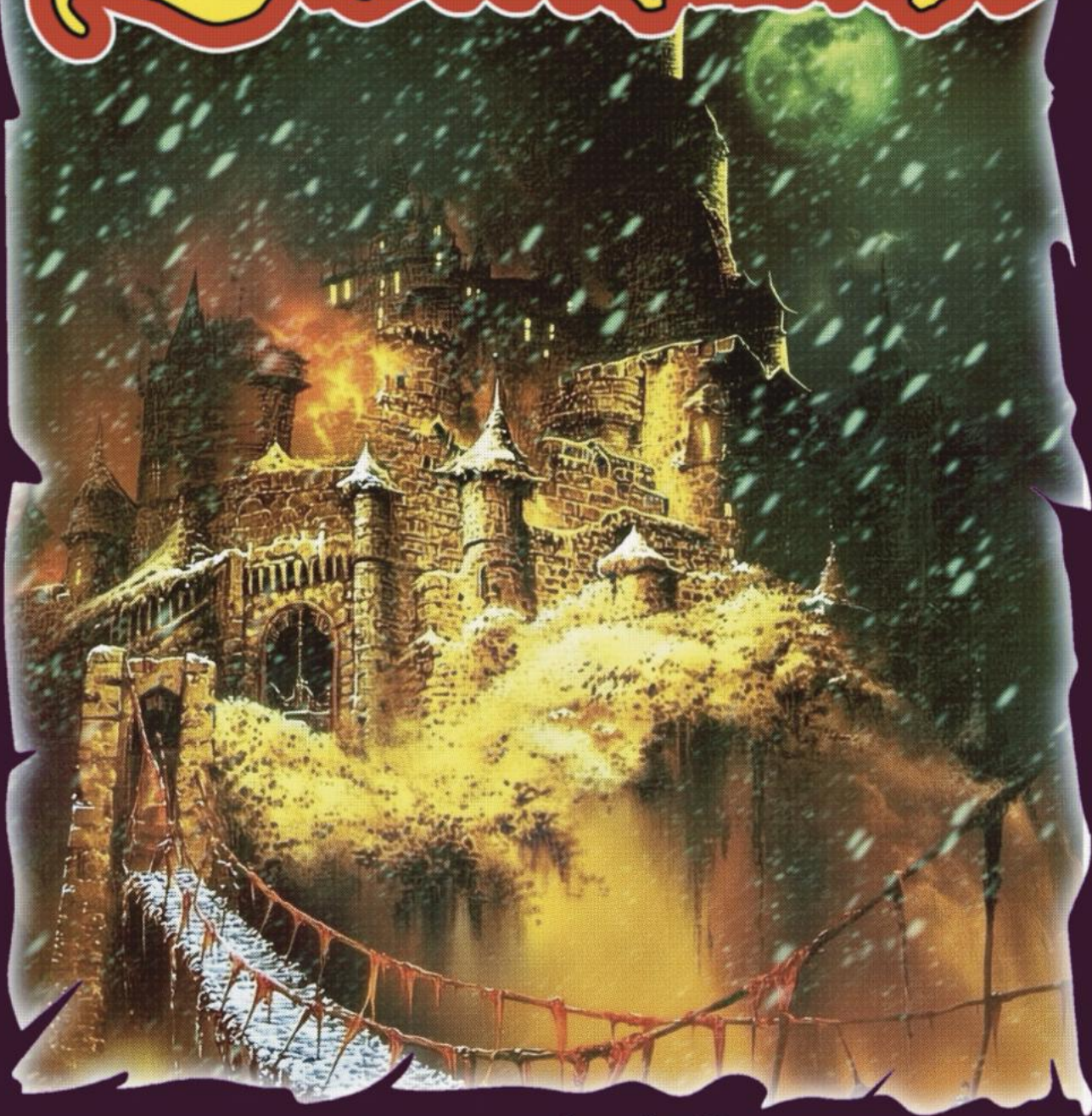


Requiem pour L'Éclairci



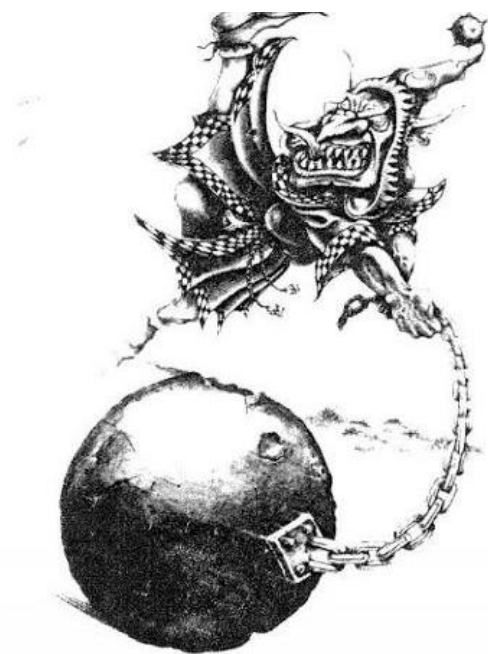
Une Lueur dans l'Abîme

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Une aventure non officielle pour
Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique —
Diffusion gratuite

**Pour Laura, Juliette, Valentin et Loïc.
Merci de me laisser vous raconter de sales histoires dans
le Vieux Monde...**

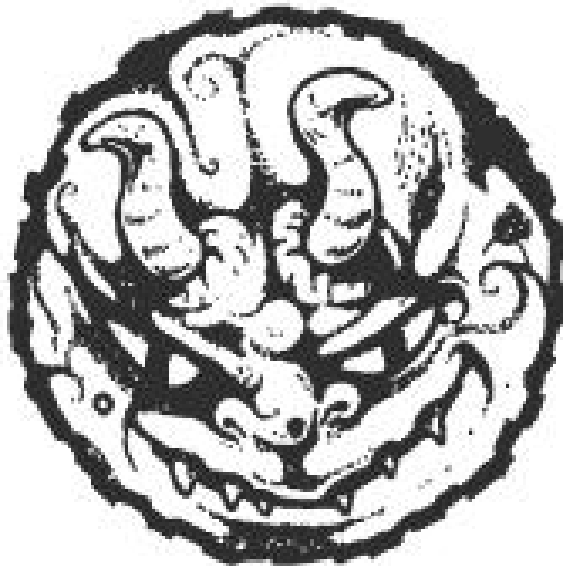
**Et pour mon fils qui, j'espère, lira un jour toutes ces
histoires en souriant !**



**Mathieu T.
17/10/2026**



**Requiem
Pour
L'Éclaircissement**



AVERTISSEMENT LÉGAL, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

Cet ouvrage est un supplément thématique entièrement officieux, amateur et non officiel conçu pour la première édition du jeu de rôle Warhammer Fantasy Roleplay. Il s'agit d'une œuvre de fan réalisée dans le cadre du fanzinat / bénévolat, créée par un passionné pour la communauté des joueurs, dans un but strictement récréatif. Ce document est mis à disposition gratuitement et ne peut faire l'objet d'aucune transaction commerciale, vente, location ou exploitation lucrative. Sa diffusion sur Internet doit impérativement rester libre d'accès. Aucun profit, direct ou indirect, n'est tiré de la publication de ce fichier.

Marques et Droits d'Auteur (Games Workshop) : Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, l'univers du Vieux Monde, ainsi que l'ensemble des noms, personnages, créatures, factions, divinités, institutions, événements historiques, concepts de règles, lieux géographiques, cités, cartes et terminologies spécifiques associés à cet univers sont des marques déposées, des concepts protégés ou des œuvres sous droit d'auteur appartenant exclusivement à Games Workshop Limited (ou, le cas échéant, à leurs licenciés officiels et éditeurs successifs).

L'utilisation de ces termes, noms et concepts au sein de ce supplément est faite à titre purement illustratif, narratif et descriptif. Elle ne constitue en aucun cas une contestation des droits de propriété intellectuelle de Games Workshop Limited, ni une tentative de s'approprier lesdites marques. Aucun élément de texte officiel issu des manuels d'origine n'a été plagié ou reproduit à l'identique.

Illustrations et Contributeurs : Les droits de toutes les illustrations, photographies, plans ou éléments graphiques intégrés dans ce document appartiennent à leurs auteurs et artistes respectifs. Si des œuvres ont été citées ou reproduites en guise d'hommage, les crédits correspondants sont explicitement mentionnés au sein de l'ouvrage. Si des citations textuelles ou des extraits de background historiques issus d'auteurs tiers ou de publications officielles apparaissent, ils le sont au titre du droit de citation, dans un but d'indexation et d'hommage à l'œuvre originale, sans préjudice pour les ayants droit.

Contenu Original : Les textes originaux, scénarios, profils de caractéristiques modifiés, intrigues, et mises en page créés spécifiquement pour ce supplément restent la propriété intellectuelle de leur auteur. Ils sont partagés librement avec la communauté sous réserve du respect des droits de Games Workshop Limited cités ci-dessus.

L'auteur décline toute responsabilité quant à l'utilisation qui sera faite de ce matériel de jeu, ainsi que face aux éventuels égarements de l'esprit, hérésies ou mutations que la lecture de ces lignes pourrait déclencher chez les sujets de l'Empire.

Sommaire

PRÉAMBULE

- **CONTENU DE CE LIVRE**
- **COMMENT UTILISER CE LIVRE**
 - L'Attrition avant l'Affrontement
 - Le Huis Clos comme Outil de Frustration
 - L'Horreur Corporelle et la Malepierre
 - Mythe de la Vérité et Corruption Ordinaire
 - Étau Temporel : Le Marteau et l'Enclume
- **COMMENCER L'AVENTURE**
 - En tant qu'aventure indépendante
 - Au sein de la Campagne de l'Ennemi Intérieur
 - Au sein de la Campagne Le Seigneur des Liches
 - Au sein de la Campagne des Pierres du Destin
- **CONTEXTE GÉOGRAPHIQUE :**
 - LES TERRES SAUVAGES**
- **HISTOIRE ET DOGME :**
 - L'ABBAYE DE L'OCULUS D'ARGENT**
- **FAUNE ET PÉRILS LOCAUX**
 - Les Enfants du Chaos : Hordes du Drakwald
 - La Menace Peau-Verte : Tribus Troglodytes
 - Les Menaces Humaines : Déserteurs et Bandits
- **RÉSUMÉ DE L'AVENTURE**

INTRODUCTION : LE POIDS DU SAVOIR

- 1.1. Le Dessein de Séverin
- 1.2. Horloge Canoniale : La Loi des Heures
- 1.3. Le Fardeau de la Chair
- 1.4. Survie en Milieu Hostile
- 1.5. Implication des Différentes Carrières

DRAMATIS PERSONAE : UN ÉCOSYSTÈME CORROMPU

- 2.1. Haute Hiérarchie
- 2.2. Gardiens du Savoir
- 2.3. Intendance et Discipline
- 2.4. La Fange
- 2.5. Les Limiers de l'Empire (Ordre du Marteau d'Argent)

INDEX DES CONFESSIONS

HAUTE HIÉRARCHIE
GARDIENS DU SAVOIR
INTENDANCE ET DISCIPLINE
LA FANGE (PERSONNEL NON-RELIGIEUX)
LES LIMIERS DE L'EMPIRE

CHAPITRE I : L'HALEINE DES MOLOSSES

- 3.1. Les Brumes des Midden Moors
- 3.2. L'Incident de la Roue Brisée
- 3.3. Poursuite dans le Drakwald
- 3.4. Le Gouffre de l'Écho

CHAPITRE II : LE TOMBEAU DE GLACE

- 4.1. L'Accueil à l'Oculus d'Argent
- 4.2. La Première Nuit
- 4.3. Matines - Le Mystère de la Chambre Close
- 4.4. Pacte de Sang

CHAPITRE III : LE VÉLIN HUMAIN

- Mener l'Enquête
- 5.1. Gestion Dynamique
 - 5.2. Atlas des Suspensions
 - I. Extérieurs et Accès
 - II. Enceinte et Intendance
 - III. Pôle Administratif et Religieux
 - IV. L'Aile Ouest (Résidentiel, Soins et Hiérarchie)
 - V. Le Savoir et les Archives (Tour Ouest)
 - VI. Zones Condamnées et Réseaux Secrets (Surface)
 - 5.3. Rôder dans l'Obscurité
 - 5.4. Aide Empoisonnée
 - 5.5. Les Murmures de l'Oculus
 - 5.6. Exploration du Labyrinthe

CHAPITRE IV : L'AEDIFICIUM

- 6.1. Le Seuil des Profondeurs
- 6.2. Aile Pénitentiaire (Voie Ouest)
- 6.3. Aile Ésotérique
- 6.4. L'Épicentre

CHAPITRE V : LE MAÎTRE DES DESTINS

- 7.1. La Bibliothèque Interdite
- 7.2. Invocation et Révélation
- 7.3. Le Scribe des Ténèbres
- 7.4. Rituel de la Balance
- 7.5. Le Marteau d'Argent s'abat
- 7.6. Épilogue et Répartition de l'Expérience

ANNEXES ET AIDES DE JEU

ANNEXE 1 : ARSENAL DU MENEUR DE JEU

ANNEXE 2 : CARTOGRAPHIE DU HUIS CLOS

L'Abbaye de l'Oculus d'Argent

1. L'Abbaye
2. Le Dédale du Savoir
3. Quartiers Résidentiels
4. Annexes Laïques et Intendance
5. L'Envers du Décor
6. Les Ailes Condamnées

ANNEXE 3 : INDICES & DOCUMENTS

ANNEXE 4 : L'HÉRITAGE DE LA MAIN POURPRE (Nouveaux Sortilèges)

ANNEXE 5 : LE SCEAU DE L'OCULUS (Nouvelles Carrières)

ANNEXE 6 : INDEX GÉOGRAPHIQUE RÉGIONAL

ANNEXE 7 : BOTANIQUE

ANNEXE 8 : ARTEFACTS ET RELIQUES



Préambule

Contenu de ce Livre

Requiem pour l'Illuminé est une lente descente dans la paranoïa, la déchéance physique et le fanatisme religieux. Il s'inscrit dans la plus pure tradition « sombre et périlleuse » du Vieux Monde.

Introduction : Le Poids du Savoir

Le Dessein de Séverin : Les motivations de l'antagoniste et la Jauge de Paranoïa, une mécanique chiffrée permettant de mesurer l'effondrement psychologique du Prieur Anselm et de déclencher les événements fatidiques qui surviennent à la fin de cette aventure.

Horloge Canoniale : Un emploi du temps monastique strict qui entrave l'enquête, fractionne les interrogatoires et justifie les mouvements des Personnages Non-Joueurs (PNJ).

Le Fardeau de la Chair : Les règles complètes gérant la corruption liée à l'Arca Chaotis (Malepierre), la détérioration quotidienne des Profils (caractéristiques physiques et mentales), ainsi que les tests de Sociabilité (modifiés par des compétences telles que Charisme ou Étiquette) requis pour survivre au sein d'une communauté prompte à hurler à l'hérésie !

Survie en Milieu Hostile : L'intendance précaire de l'abbaye, l'approvisionnement en vivres et la menace de la faune locale.

Implication des Différentes Carrières : Des directives pour adapter les défis et les dialogues selon les archétypes de votre groupe (lanceurs de sorts, érudits, clercs ou initiés, filous, professionnels de la survie en milieu sauvage...).

Dramatis Personae : un Écosystème Corrompu

Chaque PNJ est détaillé à travers ses failles : addictions inavouables, ambitions mesquines, superstitions et petits secrets criminels.

Le chapitre est divisé selon les strates sociales de l'abbaye :

Haute Hiérarchie : Le pouvoir spirituel et administratif.

Gardiens du Savoir : Les lettrés, traducteurs et enlumineurs dont l'esprit sombre lentement dans la folie au contact des énergies chaotiques qui suintent au travers du coffre de l'Arca Chaotis.

Intendance et Discipline : La répression brutale et les trafics clandestins qui maintiennent l'abbaye en vie malgré le gel (incluant le sadique Maître de la Discipline, le Cellérier contrebandier, et l'Herboriste opiomane).

La Fange : Les mercenaires, les travailleurs et les paysans piégés par le blizzard.

Les Limiers de l'Empire : Le profil, l'armement et les tactiques de l'Ordre du Marteau d'Argent (les Répurgateurs sigmarites) et de Silas le Tison, qui incarnent l'épée de Damoclès suspendue au-dessus de la tête des PJ.

Index des Confessions

Un guide de référence rapide répertoriant les indices et les fausses pistes détenus par les résidents de l'Oculus d'Argent. Il détaille les déclencheurs (psychologiques, matériels ou sociaux) nécessaires pour délier les langues de chaque caste, de la Haute Hiérarchie jusqu'aux Limiers de l'Empire.

Chapitre I : L'Haleine des Molosses

Une fuite éperdue à travers les tourbières toxiques des Landes du Midden et les sentiers obscurs de la Forêt du Drakwald, s'achevant par un affrontement désespéré sur les cordages gelés au dessus du Gouffre de l'Écho.

Chapitre II : Le Tombeau de Glace

Ce chapitre couvre l'arrivée des PJ à l'abbaye sous le blizzard, la confiscation de leur matériel et de l'artefact, ainsi que leur première nuit de tourments physiques et psychologiques. Il détaille l'autopsie de la scène du crime (l'assassinat dans la chambre close du Haut-Érudit) et la signature du pacte d'investigation officieux et précaire passé avec le Prieur.



Chapitre III : Le Vélin Humain

Le labyrinthe des interrogatoires parasités par les mensonges banals des PNJ, les explorations nocturnes, et les fausses pistes. Il inclut une table d'événements aléatoires pour simuler l'usure surnaturelle du bâtiment et de ses habitants. Le chapitre culmine avec la découverte d'un second meurtre et la résolution de la Jauge de Paranoïa, forçant le groupe à s'enfoncer dans les niveaux inférieurs.

Chapitre IV : L'Aedificium

Une descente dans les ruines pré-impériales situées sous les caves de l'abbaye. Description d'un environnement où le manque de préparation (obscurité, air vicié...) s'avère aussi létal que les énigmes, pièges et entités mortes-vivantes qui hantent ces catacombes.

Chapitre V : Le Maître des Destins

L'affrontement dans la Bibliothèque Interdite contre l'agent infiltré de la Main Pourpre et l'abomination démoniaque qu'il a invoqué.

Il détaille ensuite le douloureux "Rituel de la Balance" pour purger la corruption des PJ, avant de s'achever sur l'assaut des troupes sigmarites et la fuite par les corniches, ouvrant la voie au quatrième volet de La Campagne Impériale, Le Pouvoir Derrière le Trône...

Annexes et Aides de Jeu

ANNEXE 1 : Arsenal du Meneur de Jeu :

Les profils techniques (Caractéristiques et Règles spéciales) de la milice, de l'Ost Pénitent, de la faune mutante, des spectres et des démons.

ANNEXE 2 : Cartographie du Huis Clos :

Les plans détaillés de la surface de l'Oculus d'Argent et du dédale de l'Aedificium.

ANNEXE 3 : Indices & Documents :

Les documents, lettres codées, registres falsifiés et rapports à imprimer ou recopier pour être remis physiquement aux joueurs.

ANNEXE 4 : L'Héritage de la Main Pourpre (Nouveaux Sortilèges) :

L'apport occulte des recherches de la Main Pourpre (intégration de nouveaux sorts d'Illusions et de Démonologie).

ANNEXE 5 : Le Sceau de l'Oculus (Nouvelles Carrières) :

Deux carrières avancées spécifiques à cet environnement monastique (Exégète de l'Interdit et Pénitent de l'Oculus).

ANNEXE 6 : Index Géographique Régional :

L'historique détaillé et les enjeux géopolitiques des régions environnantes (Middenheim, Carroburg, Forêt du Reikwald, Delberz...).

ANNEXE 7 : Botanique :

Les règles d'herboristerie et les tables de recherche pour exploiter la flore endémique du Middenland.

ANNEXE 8 : Artefacts et Reliques :

Les règles de corruption et les caractéristiques magiques de l'Arca Chaotis, de la Dague de l'Auspice et de l'Anneau Sacerdotal de l'Oculus.

Fiches Récapitulatives

Outils de gestion rapide pour le Meneur de Jeu, à garder à portée de main au cours de la partie : le tableau de l'Horloge Canoniale, le suivi de la Jauge de Paranoïa et un Aide-Mémoire des menaces corruptrices et temporelles.



Comment utiliser ce Livre

L'objectif premier de vos joueurs sera de survivre à la gangrène, à la folie et au zèle de Répurgateurs qui préfèrent tout brûler plutôt que de trier les innocents. Voici quelques conseils pour orchestrer cette déchéance :

L'Attrition avant l'Affrontement

Dans l'Oculus d'Argent, le manque de vivres et l'épuisement tuent plus sûrement qu'un démon. La survie dans l'Oculus d'Argent est une question de gestion des ressources les plus basiques : le froid qui s'insinue sous les cottes de mailles, les rations de chou dur et de pain rassis qui ne nourrissent pas, l'eau au goût de rouille, et surtout, le manque de sommeil. Infligez des malus aux caractéristiques (Endurance et Force notamment) pour simuler cette fatigue. Dans ces conditions, le moindre combat doit apparaître comme un risque mortel, chaque blessure mineure ayant de fortes chances de s'infecter dans cet air vicié. Si les PJ bravent le couvre-feu pour fouiller le monastère, ils entament leur capital de points de Points de Blessure (B) à cause du froid mordant ou subissent des malus en Capacité de Combat (CC) le lendemain.

Le Huis Clos comme Outil de Frustration

Le monastère fonctionne comme une prison régie par le dogme. Utilisez l'Horloge Canoniale comme une arme narrative pour frustrer les joueurs. Coupez leurs interrogatoires lorsque le bourdon sonne. S'ils sont sur le point de faire craquer un suspect, la cloche retentit : le PNJ baisse les yeux, murmure une prière et s'en va, laissant les PJ face au silence des couloirs. Faites ressentir l'isolement. Les portes extérieures sont verrouillées par des madriers de chêne, les falaises plongent dans le vide, et le blizzard hurle contre les vitraux. Il n'y a nulle part où fuir, et personne ne viendra à leur secours.



L'Horreur Corporelle et la Malepierre

L'Arca Chaotis constitue une source impitoyable de corruption des chairs, déchirant le tissu même de la réalité. Les tests d'Endurance doivent s'accompagner de descriptions précises : les veines qui noircissent, l'haleine qui prend un goût d'ammoniaque, les dents qui se déchaussent, la peau qui se craquelle comme du vieux parchemin... Traitez l'apparition des mutations comme une affection honteuse. La pression sociale au sein de l'abbaye obligera les joueurs à ruser pour dissimuler leurs stigmates sous leurs vêtements. Ils savent pertinemment que la découverte de leur état par la milice ou le Prieur conduirait à leur emprisonnement ou à une exécution sommaire.

Mythe de la Vérité et Corruption Ordinaire

Les moines sont loin d'être de sages ecclésiastiques bienveillants. L'Oculus d'Argent est devenu un cloaque vérolé de l'intérieur bien avant l'arrivée de l'artefact. Tout le monde a quelque chose à cacher

: un vol de vivres, une addiction à l'opium, un crime maquillé, une folie naissante. Lorsque les joueurs interrogent les PNJ, ces derniers mentiront, non pas pour protéger le meurtrier de l'Illuminé, mais pour protéger leurs propres larcins. L'enquête est noyautée sous ces couches de corruption ordinaire. Le Prieur est prêt à sacrifier la justice pour éviter un scandale politique ; les mercenaires de Vane ne respectent que l'argent ; les paysans Kessler n'attendent qu'une occasion d'égorger les non-humains du groupe. Les PJ ne trouveront aucun allié fiable, seulement des individus qu'ils pourront manipuler ou soumettre au chantage.

Étau Temporel : Le Marteau et l'Enclume

Le rythme de l'aventure repose sur la tension entre deux menaces distinctes. D'un côté, la corruption de l'Arca Chaotis et la folie meurtrière de Séverin qui déciment le monastère de l'intérieur. De l'autre, la marche forcée de Silas le Tison et de l'Ost Pénitent dans la neige. Rappelez constamment cette menace extérieure aux joueurs : le bruit sourd d'une avalanche lointaine déclenchée par la marche des flagellants, la milice de l'abbaye qui renforce les barricades, le Prieur qui regarde l'horizon avec terreur. Les joueurs doivent comprendre que les heures sont comptées. S'ils traînent dans leurs recherches, l'Ordre du Marteau d'Argent brisera les portes et purifiera l'abbaye par le feu, eux compris.

Si les personnages commencent à se croire en sécurité ou maîtres de leur destin, c'est que la pression psychologique et sociale s'est relâchée : faites intervenir une ronde d'Ignatius, faites apparaître un stigmaté purulent, ou faites hurler le blizzard !

Commencer l'Aventure

Bien que Requiem pour l'Illuminé puisse être joué comme un scénario indépendant, son potentiel narratif s'exprimera pleinement au sein d'une saga de plus grande envergure. L'artefact mutagène (l'Arca Chaotis) et la traque de l'Ordre du Marteau d'Argent constituent des ressorts dramatiques malléables.

En tant qu'aventure indépendante

Si vous ne jouez pas l'une des campagnes majeures, le voyage vers l'Oculus d'Argent peut être motivé par une quête de savoir ou le goût de l'Aventure ! Le commanditaire des personnages pourrait être un agent d'un culte secret d'Altdorf (ou un érudit du Collège Céleste) dont les correspondances avec le Haut-Érudit Matthias ont brusquement cessé. L'objectif initial du groupe n'est plus seulement de survivre à une expédition en région hostile, mais de plonger sciemment dans cet isolement montagnard pour récupérer un traité occulte, avant que l'Inquisition, alertée par les rumeurs, ne vienne réduire le site en cendres.

Au sein de la Campagne de l'Ennemi Intérieur

Cette aventure trouve sa place la plus légitime comme interlude entre la fin de Mort sur le Reik et le début du Pouvoir Derrière le Trône.

Le Fardeau (La Pierre Distordante) : Dans Mort sur le Reik, l'enquête des PJ les conduit sur la piste d'une météorite de malepierre, révélant les machinations de la Couronne Rouge et une épidémie frappant la région. Ils ont infiltré le château des Wittgenstein, une famille noble corrompue et dégénérée, pour détruire la source du mal. Ils ont exploré les recoins putrides du château et affronté la dégénérescence de la famille von Wittgenstein, causée par la Pierre Distordante, cachée dans une crypte des siècles plus tôt par Dagmar Von Wittgenstein, aïeul de l'actuelle Baronne. Selon les choix du MJ, les PJ ont été exposés à la corruption de la Malepierre et développent des mutations, ou sont en sa possession, ce qui accélère leur dégénérescence physique.

Motif de la Fuite : Les indices récoltés au château (lettres de Gotthard Von Wittgenstein) pointent vers Middenheim et son grand Carnaval. Les PJ se dirigent donc vers le nord. Les émanations du fragment de Malepierre n'ont pas échappé à la vigilance des Répurgateurs sigmarites. Silas le Tison, traquant les survivants du désastre de Wittgendorf, prend les PJ en chasse lorsque ceux-ci tentent de contourner Altdorf pour se rendre à Delberz chez Heironymus pour implorer son aide, ou vers Middenheim s'ils sont assez téméraires pour prendre le risque de voir leurs mutations naissantes découvertes par les fanatiques.

Amorce du "Pouvoir Derrière le Trône" : Bloqués dans l'Oculus d'Argent, où ils espéraient trouver une aide spirituelle et implorer la grâce divine, les PJ vont être confrontés une nouvelle fois aux manigances des cultistes en démasquant Frère Séverin.

En le terrassant, les PJ récupèrent une missive confirmant que le "Magister" d'une cellule de la Main Pourpre attend Séverin à Middenheim pour le Carnaval, persuadé de récupérer les ouvrages apocryphes qu'il l'a envoyé dérober dans la bibliothèque du lieu saint. Ils fuient l'abbaye avec une motivation sérieuse pour s'infiltrer dans la Cité du Loup Blanc.

Cette transition offre une occasion idéale d'introduire la guerre de l'ombre qui déchire les sectes du Chaos. La présence de Séverin prouve que la Main Pourpre, profondément enracinée à Middenheim, surveille l'arrivée de la Malepierre et perçoit les rescapés de Wittgendorf non pas comme des héros, mais comme de simples pions.

Au sein de la Campagne Le Seigneur des Liches

Si vous jouez Le Seigneur des Liches en interlude entre les troisième et quatrième volets de la Campagne de l'Ennemi Intérieur, Requiem pour l'Illuminé s'inscrit comme la conséquence directe de l'affrontement contre les forces de Heinrich Kemmler.

Le Fardeau (L'Arca Chaotis) : Le groupe vient de repousser la horde de morts-vivants de Kemmler (que ce soit à Frugelhofen, à l'abbaye de la Maisontaal ou dans un autre sanctuaire des Montagnes Grises). L'Arca Chaotis est une relique ténébreuse exhumée du laboratoire secret de feu René de Muscadet, ancien Maître de la Maisontaal. Conscients de la magie chaotique qui suinte par tout les interstices du massif coffret, les PJ tentent de la transporter vers un lieu de savoir pour la neutraliser, chez Heironymus Blitzen le Mage à Delberz par exemple !

Motif de la Fuite : La destruction d'une armée de morts-vivants attire inmanquablement les zéloteurs. Silas le Tison et ses flagellants arrivent sur les lieux du massacre. Faisant peu de cas de l'héroïsme des PJ, Silas les considère comme des pillards de tombes souillés par la Nécromancie, des "hérétiques" manipulant un artefact interdit. Les PJ doivent fuir l'ire de l'Ordre du Marteau d'Argent et se rabattent vers le nord, espérant que le clergé de Verena (déesse de la justice et du savoir) à l'Oculus d'Argent se montrera plus pragmatique et les aidera à implorer l'aide de la Divinité.

Écho Thématique : La descente dans l'Aedificium prend alors une dimension particulière. Le Seigneur des Terres qui garde l'antichambre inondée résonne avec les horreurs affrontées face à Kemmler, la corruption des lieux éveillant d'antiques cadavres qui auraient dû rester sous terre...

L'éveil du Seigneur des Terres prouve que les sépultures pré-impériales réagissent directement à l'Arca Chaotis, prolongeant le péril soulevé par Kemmler.

Au sein de la Campagne des Pierres du Destin

Cette intrigue constitue le prologue éprouvant qui précipite les personnages dans l'épopée des Pierres du Destin. Le huis clos sert de transition narrative et géographique entre leur vie passée dans l'Empire et leur descente vers les impitoyables montagnes du sud.

Le Fardeau (La Commande de Blitzzen) : Il s'agit d'un imposant reliquaire scellé, confié au groupe par un commanditaire de renom (tel que Heironymus Blitzzen, croisé par les vétérans de La Campagne Impériale). La mission initiale était prosaïque mais dangereuse : convoyer ce coffre contenant une anomalie alchimique ou un fragment de Malepierre massif jusqu'aux collèges d'ingénierie et de magie de NuIn pour y être étudié. Le poids écrasant de l'objet justifie l'utilisation d'un chariot et la lenteur du voyage.

Motif de la Fuite : Le plan de route s'effondre face à la rudesse du Vieux Monde. Les émanations corruptrices du coffre ont attiré l'attention de l'Ordre du Marteau d'Argent. Pris en chasse par le Répurgateur Silas le Tison — qui les considère comme de dangereux cultistes — et frappés par un blizzard précoce d'une rare violence, les personnages sont poussés hors des routes cartographiées de l'Empire. Acculés, ils s'égarent dans les cols de montagne et n'ont d'autre choix que de chercher l'asile derrière les murs isolés de l'Oculus d'Argent.

Amorce de la Campagne : Lorsque l'abbaye s'effondre (sous les coups de l'Inquisition ou les conséquences de l'invocation de Séverin), les PJ fuient par d'antiques sentiers de transhumance qui plongent au-delà des cols. Épuisés, meurtris par la corruption et perdus, ils descendent à l'aveugle dans une gorge rocailleuse et inhospitalière : la vallée du Yetzin. C'est là, dans la boue et la neige fondue, loin des cendres de l'Oculus d'Argent, qu'ils butent sur une macabre découverte. Un vieux cadavre de Nain, le dos criblé de flèches noires, serrant encore contre lui la sacoche de cuir qui contient le message qui mettra les joueurs sur la piste du Complexe derrière la Cascade.

Ces sentiers, invisibles sous la neige, sont flanqués de monolithes érodés marqués de runes naines à demi-effacées, vestiges de la guerre séculaire contre les Peaux-Vertes. En franchissant les cols, la tempête referme la route derrière les personnages. Ils sont temporairement coupés de l'Empire, troquant la menaces des répurgateurs contre l'isolement propre aux montagnes du sud.



Midden Moors

À l'ouest du Drakwald et au sud-ouest de la cité de Middenheim s'étend une vaste dépression saturée d'eau stagnante. Appelés localement les Landes aux Miroirs (Mirror Moors), ces territoires tirent leur nom des innombrables bourbiers dont la surface, par temps clair, reflète parfaitement le ciel nocturne de l'Empire. Les Midden Moors sont dépourvus de routes pavées. Le sol y est dissimulé sous un tapis de bruyère et de sphaigne, formant une croûte instable recouvrant d'épaisses fondrières de tourbe. Un chariot lourdement chargé s'y embourbera inévitablement si le conducteur s'écarte des rares pistes entretenues par les trappeurs.

La zone est caractérisée par ses émanations de méthane. Le gaz stagne au ras de l'eau, irrite les voies respiratoires et maintient un brouillard permanent qui réduit la visibilité à quelques dizaines de mètres. L'humidité acide des tourbières agresse cruellement l'équipement : les cuirs non traités pourrissent en quelques jours et les pièces d'armures métalliques s'oxydent à vue d'œil, rongées par la rouille.

Historiquement, ces plaines inondées furent le théâtre d'affrontements violents durant les guerres intestines de l'Âge des Trois Empereurs, mais aussi lors des batailles oubliées qui menèrent à la chute de l'ancienne province du Drakwald. Les mouvements de terrain et les poches de gaz expulsent régulièrement à la surface des cadavres momifiés par la tourbe et des armes antiques. Les superstitions locales affirment d'ailleurs que les esprits agités de ces soldats morts depuis des siècles hantent toujours les Landes, condamnés à errer sous forme de spectres vengeurs.

Les rares habitants de la région déconseillent formellement d'y allumer la moindre lanterne après le crépuscule. Les brumes des Midden Moors abriteraient les "Chandelles de Morr", de pâles feux-follets se nourrissant des gaz de putréfaction pour égarer les voyageurs et les attirer vers une mort certaine au fond des marais. En plus des sangsues géantes qui pullulent dans les eaux noires, la proximité de la forêt pousse régulièrement des hardes d'Hommes-Bêtes ou des mutants désespérés à venir trouver refuge dans ce no man's land pour échapper aux patrouilles. Enfin, quelques érudits d'Altdorf murmurent que les tertres noyés de la race dégénérée des Fimirs parsèment encore cette région, une hypothèse lugubre qui justifierait à elle seule les fréquentes disparitions de patrouilleurs ruraux aux abords des tourbières.



Forêt du Drakwald

Au Nord des tourbières hantées par les guerres passées, le couvert végétal du Drakwald prend le relais. La canopée de cette forêt ancienne, dominée par les chênes noirs, les pins nouveaux et les frênes, est d'une telle densité qu'elle bloque la majorité de la lumière du jour et occulte les lunes à la nuit tombée. Même en plein midi, il y règne une obscurité troublante.

Le Drakwald constitue un immense tombeau à ciel ouvert. Une province impériale entière a jadis été engloutie par ces futaies. Frappée par la terrible Peste Noire de 1111 CI, puis submergée par les hardes d'Hommes-Bêtes, la région a vu des dizaines de bourgades rayées de la carte. Le coup de grâce fut donné en 1414 CI, lorsque l'Empereur dissout officiellement la province pour en partager les ruines entre le Middenland et le Nordland. Aujourd'hui, les vestiges recouverts de mousse de ces anciennes cités parsèment les profondeurs des bois.

L'atmosphère y est poisseuse, chargée d'hostilité. Les nuits où les vents de magie soufflent, la lueur verdâtre de la lune Morrslieb filtre à travers les ramures malades, projetant des ombres dont les proportions défient la raison et mettent les nerfs des voyageurs à rude épreuve...

La topographie du sous-bois complique considérablement tout trajet en véhicule, quel qu'il soit. La terre battue est déformée par l'accumulation d'aiguilles de conifères glissantes et par un réseau très dense d'énormes racines affleurantes. Les ornières y sont profondes, rendant l'avancée des diligences aussi lente que dangereuse.

La disposition resserrée des troncs étouffe certains sons ou les réverbère de façon trompeuse, faussant l'évaluation des distances. Le cri d'un oiseau de proie ou le craquement d'une branche peut sembler tout proche alors qu'il résonne à une lieue de là, ou inversement.

La pénombre constante et l'abondance de taillis épineux offrent une couverture idéale, empêchant toute visibilité au-delà d'une trentaine de pas. C'est le terrain de chasse parfait pour les maîtres de l'obscurité. Outre les hardes d'Hommes-Bêtes qui dressent leurs monolithes impies dans les clairières, les voyageurs doivent redouter les Gobelins des Forêts qui se fondent dans la canopée sur le dos d'araignées géantes, ainsi que les mutants et sectateurs fuyant la justice impériale.

Pour survivre, l'humanité s'est adaptée :

Relais de Diligences : Le long des rares axes praticables, de lourdes auberges fortifiées servent de refuges. Barricadées au crépuscule, elles n'ouvrent plus leurs portes jusqu'à l'aube, qu'importent les suppliques de ceux restés dehors.

Patrouilleurs Ruraux : De courageux cavaliers escortent les courriers et bravent les illusions sonores de la forêt pour traquer les bandits, bien que leur espérance de vie y soit tragiquement courte.

Bûcherons et Charbonniers : Des communautés isolées et extrêmement superstitieuses grignotent la lisière des bois, dormant toujours avec une hache à portée de main.

Les Contreforts et le Gouffre de l'Écho

En traversant la Drakwald entre Fassberg et Rosche, on butte contre une élévation du terrain, marquant les prémices des Monts du Milieu. Les sentiers forestiers se muent en une piste escarpée taillée dans le granit gris et le schiste. La transition est violente : la pourriture moite des sous-bois cède la place à la rudesse minérale. Avec l'altitude, les températures chutent rapidement, amenant le gel et les premières neiges qui recouvrent la pierre d'une épaisse couche de glace. La forêt ne faisant plus office de brise-vent, les voyageurs sont directement exposés au blizzard qui s'engouffre dans les défilés rocheux, charriant des éclats de glace qui lacèrent les chairs et engourdissent les membres.

La piste rocailleuse et sinueuse qui s'enfonce dans les hauteurs ne doit rien au hasard. L'itinéraire s'appuie sur les vestiges d'une ancienne voie de prospection naine, façonnée au pic dans le schiste des siècles avant l'arrivée de Sigmar. Ça et là, des runes usées par les millénaires et les éléments sont encore visibles sur les parois, ultimes témoignages des tentatives d'expansion passées d'un Empire pourtant bien éloigné. Au bout de cette piste, la montagne est entaillée par une cicatrice béante : le Gouffre de l'Écho. Le précipice, large d'environ quarante pas, plonge à une centaine de mètres de profondeur. Baigné dans des brumes perpétuelles, le fond est érodé par des rapides formés par les eaux de fonte, dont le grondement sourd remonte le long des parois. Pour enjamber la faille de ce côté des contreforts, il n'existe qu'un unique pont suspendu, constitué de cordages raidis par le gel et d'un tablier de madriers disjoints et moussus. Le vide aspire le regard, et chaque rafale de vent fait geindre la structure de bois et de chanvre.

Franchir cet ouvrage précaire est le seul moyen d'atteindre le piton isolé sur lequel a été bâtie l'abbaye de l'Oculus d'Argent. Ses tours austères abritent des érudits (ou d'inquiétants fanatiques?) dont les motivations restent un mystère pour les habitants des plaines. Stratégiquement, la position s'avère délicate : la destruction du pont coupe net toute possibilité de poursuite par des troupes ne disposant pas de matériel de franchissement. L'abbaye peut ainsi se muer en un sanctuaire imprenable... ou en une prison à ciel ouvert.

Outre le froid glacial, les cimes mettent la résolution des voyageurs à rude épreuve par une acoustique terrifiante. Les vents d'altitude s'engouffrent dans le précipice en se fracturant contre la roche, générant un sifflement continu. Le hurlement de l'abîme est aussi usant pour les nerfs qu'il est tactiquement désastreux. Il couvre dangereusement le cliquetis d'une arme mal arrimée, le raclement de griffes sur la pierre, ou le bruit d'une embuscade de Gobelins s'extirpant de leurs crevasses — sans oublier les hordes de mutants et de sectateurs chassés de l'Empire qui trouvent refuge dans ces défilés. Dans ce tumulte, il devient impossible d'entendre le craquement de la glace sous l'essieu d'un chariot... ou le cri étouffé d'un compagnon d'armes que l'on vient d'égorger dans le blizzard aveuglant...



Histoire et Dogme :

L'Abbaye de l'Oculus d'Argent

Avant de porter le nom de la déesse Verena, le piton rocheux abritait d'autres maîtres. Les archives impériales restent délibérément muettes sur la nature exacte des premiers bâtisseurs, mais les fondations inférieures de l'abbaye — l'Aedificium — trahissent les vestiges d'une ingénierie naine archaïque. Les murs porteurs des niveaux les plus profonds sont constitués d'immenses blocs de basalte emboîtés sans mortier, conçus pour supporter des pressions tectoniques titanesques.

Ces fondations ont d'ailleurs été occupées et remaniées bien avant l'unification de l'Empire par Sigmar. Avant la pacification de la région par le culte d'Ulric et les tribus Teutogens, des clans humains dégénérés rendaient un culte de sang aux forces du Chaos dans ces mêmes cavernes. L'architecture naine a ainsi été souillée par des fosses sacrificielles et des autels de pierre gravés de symboles effrayants. Lorsque les émissaires de l'Empire naissant découvrirent le site au VI^e siècle, la décision d'y fonder un monastère obéissait à une double nécessité : confiner les textes impies confisqués lors des grandes purges, et sceller psychiquement un lieu déjà imprégné d'énergies corruptrices. Aujourd'hui, en 2512, l'instabilité politique générée par les débuts du règne de l'Empereur Karl Franz et la prolifération incontrôlée des mutants dans le Drakwald rendent le rôle de forteresse d'archivage de l'Oculus plus précaire que jamais.

Le Paradoxe Vérénéen

Dans les grandes cités de l'Empire, telles qu'Altdorf ou Nuln, le culte de Verena est publiquement associé à la justice, aux magistrats et à la libre diffusion du savoir. L'Oculus d'Argent incarne l'extrême opposé de cette doctrine lumineuse.

Cette abbaye est une prison pour les esprits autrefois brillants qui y vivent. Les clercs qui y sont affectés ne cherchent pas à éduquer les masses. Leur rôle consiste à inventorier, traduire et surtout isoler des manuscrits jugés trop dangereux, corrupteurs ou politiquement explosifs pour être conservés dans les capitales provinciales. Les rayonnages de l'Aedificium renferment des traités de démonologie, des manifestes d'hérésies sigmarites radicales, et des chroniques réfutant la légitimité de certaines lignées de nobles de hauts rangs. Pour les ecclésiastiques de l'Oculus, la dévotion à la Déesse prend la forme d'un archivage paranoïaque. Le dogme local stipule que la destruction par le feu d'un livre, même corrompu par le Chaos, constitue le blasphème absolu contre Verena. Le savoir doit survivre, quel qu'il soit, mais l'humanité n'est pas prête à l'assimiler. Il doit donc être mis en quarantaine. L'altitude, le froid mordant et le Gouffre de l'Écho tiennent lieu de barreaux à cette prison de parchemins.

L'administration de l'Oculus d'Argent relève d'une faction occulte et marginalisée du clergé : l'Ordre des Mystères. Contrairement aux magistrats urbains ou aux prêtres d'Altdorf, ces clercs ont prêté le Serment de la Chouette Aveugle. Ils s'engagent à archiver les hérésies sans jamais chercher à en tirer un enseignement philosophique ou occulte. La moindre tentative de théorisation à

partir d'un grimoire confiné est punie du fouet. Cette règle garantit une ignorance salutaire parmi les copistes, réduits à l'état de simples copieurs de signes dont ils n'ont pas l'autorisation de comprendre le sens.

La Règle de l'Oculus et le Silence

La gestion d'un tel arsenal ésotérique impose une discipline qui tranche singulièrement avec l'image habituelle de l'érudit sédentaire. Le quotidien des moines est rythmé avec une précision militaire par le bourdon de la tour nord. L'horloge canoniale scinde la journée en huit offices stricts, régissant les tours de garde au Scriptorium, la rotation des maigres repas et les heures de repos.

Cette énorme cloche de plusieurs tonnes possède une fonction défensive ignorée du personnel au service des ecclésiastiques. Fondu dans un alliage de bronze et d'argent béni, son timbre a été calculé par les érudits du Culte pour perturber la stagnation des Vents de Magie corrompus (le Dhar) au sein de la maçonnerie. Chaque tintement fragmente les accumulations d'énergie résiduelle dégagées par les grimoires des niveaux inférieurs. Le silence imposé au reste du monastère permet aux moines sensibles aux flux éthériques de s'assurer que la résonance purificatrice de la cloche ne rencontre aucune dissonance magique.

Ce mutisme n'obéit à aucune injonction de pénitence spirituelle. C'est une précaution d'ordre purement pratique et sécuritaire. La retranscription de textes pré-impériaux fragmentaires ou l'incantation prolongée de sceaux de confinement exigent une concentration que le moindre éclat de voix viendrait briser. La parole est donc formellement prohibée en dehors des stalles du chœur lors des offices ou du bureau du Prieur. Les contrevenants s'exposent aux châtiments corporels infligés sans retenue par le Maître de la Discipline. Cette coercition permanente génère une atmosphère toxique. Pour compenser l'interdit verbal, les moines communiquent par une gestuelle abrupte, s'épient mutuellement et accumulent les non-dits, favorisant la paranoïa ambiante.

Fracture Sociale de l'Abbaye

Malgré son élitisme intellectuel, la communauté ecclésiastique de l'Oculus ne survivrait pas à un seul hiver sans ses domestiques. Pourtant, les ecclésiastiques refusent catégoriquement d'intégrer ce personnel à la vie du monastère. Cette structure est profondément et violemment fracturée.

D'un côté se trouvent les clercs, copistes et érudits qui détiennent l'autorité administrative et les trousseaux de clés. Ils se considèrent comme les seuls gardiens du sanctuaire. De l'autre gravite la « fange » : les domestiques, les mercenaires affectés à la garnison et les paysans de passage qui entretiennent les rares échanges commerciaux entre l'abbaye et le monde extérieur. Ces individus sont cantonnés aux zones les plus froides et les plus rudes de l'édifice (les écuries, la guérite, les cuisines...). La hiérarchie les traite avec un mépris total, les considérant comme des outils d'intendance encombrants qui n'ont pas à comprendre ce qu'ils protègent.

En retour, ceux-ci nourrissent une rancœur tenace envers ces lettrés intouchables qui rationnent le sel et le bois tout en refusant de manier la hache ou la pelle.

Le dogme vérénéen de justice s'arrête au seuil des cuisines. Cette division de classe constitue une faille de sécurité béante : méprisés et ignorés, les servants voient et entendent tout. Ils sont tout à fait disposés à monnayer leurs informations aux premiers étrangers capables de les payer, ou de les protéger de l'autorité du Prieur.

La milice, recrutée par le Capitaine Vane parmi les rebuts des armées provinciales du Middenland, ajoute une couche de cynisme à ce boubier. Payés avec un retard systématique par l'administration du Prieur, ces hallebardiers partagent les superstitions de la paysannerie locale. S'ils rechignent à affronter la hiérarchie cléricale en temps normal, ils redoutent bien davantage les rumeurs d'apparitions dans l'aile est. Au premier signe d'effondrement de l'autorité religieuse, cette garnison ignorera toute tentative de défense coordonnée pour privilégier le pillage des saloirs, la mutinerie et la fuite.

Faune et Périls locaux

L'isolement de l'Oculus d'Argent ne garantit pas sa tranquillité ; il garantit seulement que nul n'entendra l'écho d'une agression. La rudesse du climat et la densité de la Forêt du Drakwald imposent une hiérarchie brutale aux créatures qui partagent ce territoire avec les moines. L'hiver, lorsque le gibier se fait rare, les voyageurs isolés, les convois de vivres de la famille Kessler, et même les patrouilles de la milice de l'abbaye deviennent des proies de choix.

Les Enfants du Chaos : Harges du Drakwald

La menace la plus importante pesant sur les lisières de la forêt provient des Hommes-Bêtes. Le Drakwald abrite de nombreuses harges nomades, s'abritant dans les ravines profondes et sous la canopée la plus dense. Les Enfants du Chaos ne construisent rien ; ils parasitent le territoire. Poussés par une faim constante et une haine atavique de l'humanité, ils n'attaqueront pas les murs de granit du monastère sans le soutien d'un chef charismatique, mais ils rôdent perpétuellement sur les sentiers, traquant l'odeur du sang et de la peur.

Ces groupes obéissent à la hiérarchie cruelle des Chefs de Harges et des Chamanes. Au cœur des zones les plus impénétrables de la forêt, ces sorciers bestiaux érigent des Pierres des Harges, des monolithes souillés par le sang où s'entassent les crânes des patrouilleurs disparus et les armoiries brisées de l'Empire. Lorsqu'ils s'en prennent aux convois ou aux voyageurs isolés, ce n'est pas uniquement pour la chair des mules : ils cherchent des captifs à écorcher vifs lors du lever de la lune chaotique (Morrslieb), espérant ainsi s'attirer les faveurs capricieuses des Puissances de la Ruine.

Les harges locales sont majoritairement constituées d'Ungors chétifs (servant de rabatteurs ou de chairs à canon) et de Gors plus massifs menant les embuscades. Une tactique courante consiste à abattre un chêne en travers de la piste pour bloquer une diligence ou un chariot, avant de fondre sur les occupants empêtrés dans la boue ou la neige.



CHEF DE HARDE (Champion Homme-Bête)

Ayant survécu à d'innombrables combats fratricides, le Chef s'impose sur le reste de la harde par la brutalité, la terreur et la loi du plus fort. C'est un monstre de muscles, dont les mutations sont souvent très avancées, qui a accaparé les meilleures pièces d'équipement de ses victimes humaines. Il mène les assauts en première ligne en hurlant ses ordres, galvanisant les siens par son seul appétit sanguinaire.

M: 4 | **CC:** 55 | **CT:** 30 | **F:** 4 | **E:** 5 | **B:** 14 | **I:** 40 | **A:** 2 | **Dex:** 25 | **Cd:** 45 | **Int:** 25 | **Cl:** 40 | **FM:** 40 | **Soc:** 20

Armure : 1 à 2 PA (torse) Cotte de mailles rouillée et épaulières pillées sur des patrouilleurs ruraux ou des miliciens.

Armes : Arme lourde (hache à deux mains ou masse) ou arme à une main tranchante couplée à un bouclier cabossé.

Mutations : Tête de bouc ou de taureau surmontée d'imposantes cornes, musculature hypertrophiée, traits chaotiques agressifs (croc démesurés, peau écailleuse).

CHAMANE (Sorcier Homme-Bête)

Lien spirituel entre la harde et les Puissances de la Ruine, le Chamane est un sorcier qui lit les sombres présages dans les entrailles des captifs. Bien qu'il soit physiquement moins imposant qu'un Champion, il maîtrise la magie (Magie Mineure ou Magie Nécromantique de niveau 1). Sa seule présence inspire une crainte religieuse à ses congénères, car il murmure directement avec les Dieux Sombres.

M: 4 | **CC:** 40 | **CT:** 25 | **F:** 3 | **E:** 4 | **B:** 10 | **I:** 35 | **A:** 1 | **Dex:** 30 | **Cd:** 40 | **Int:** 45 | **Cl:** 40 | **FM:** 50 | **Soc:** 25

Armure : 0 PA. Vêtu de robes incrustées de sang séché et bardé de colliers d'ossements et de fétiches.

Armes : Bâton couvert de runes chaotiques (compte comme une arme improvisée ou un bâton) et dague sacrificielle dentelée.

Mutations : Souvent frappé par des stigmates reflétant son lien avec l'Aethyr (yeux révulsés et luisants dans l'obscurité, albinos, tentacules, ou ramure d'arbre distordue en guise de cornes).

UNGOR (Homme-Bête Mineur)

Physiquement plus proches de l'humain que du bétail, les Ungors compensent leur stature par une cruauté vicieuse. Ils harcèlent leurs cibles à l'arc court ou tentent de les encercler en meute.

M: 4 | **CC:** 35 | **CT:** 25 | **F:** 3 | **E:** 3 | **B:** 5 | **I:** 30 | **A:** 1 | **Dex:** 30 | **Cd:** 25 | **Int:** 25 | **Cl:** 25 | **FM:** 25 | **Soc:** 15

Armure : 0 PA. Habituellement vêtus de peaux grossières.

Armes : Armes simples rouillées, dagues, arcs courts.

Mutations : Cornes minuscules (souvent limées ou arrachées par les Gors).

GOR (Homme-Bête Majeur / Caprigor)

Le sommet de la hiérarchie. Le Gor typique du Drakwald possède de lourdes cornes de bouc et une toison épaisse, le rendant insensible au gel. Il frappe pour tuer rapidement.

M: 4 | **CC:** 41 | **CT:** 25 | **F:** 3 | **E:** 4 | **B:** 11 | **I:** 30 | **A:** 1 | **Dex:** 30 | **Cd:** 25 | **Int:** 25 | **Cl:** 25 | **FM:** 25 | **Soc:** 15

Armure : 1 PA (torse) Cuirasse grossière ou cotte de mailles.

Armes : Haches lourdes, épées rouillées, lances rudimentaires.

Attaque Spéciale : 1 attaque de Cornes (Force 3) en plus de l'arme.

Mutations : Aspect bestial prononcé (Tête de chèvre/bouc, sabots fendus).



La Menace Peau-Verte : Tribus Troglodytes

Si le couvert forestier appartient aux Hommes-Bêtes, les contreforts rocaillieux et le fond des gouffres (comme celui de l'Écho) sont le domaine d'une tribu de Gobelins de la Nuit. Ces créatures ont été repoussées des Monts du Milieu par les Nains ou par des clans Orques plus puissants, et tentent désormais de survivre dans le schiste humide de la montagne.

Les Gobelins s'enhardissent rarement à la surface avant la nuit tombée, et craignent par-dessus tout la lumière directe du soleil ou le feu. Ils s'attaquent principalement aux mules égarées, aux sentinelles isolées ou aux voyageurs malchanceux. Ils usent de flèches trempées dans des poisons redoutables, ciblant les chevilles ou les montures pour clouer leurs proies sur place avant de fuir dans leurs fissures rocheuses au premier signe de riposte organisée.

Cette tribu dégénérée a développé une symbiose mortelle avec les moisissures des cavernes. Dans l'obscurité moite, leurs chamans cultivent le redoutable « Bonnet de Fou », un champignon hallucinogène. Consommé à haute dose, il transforme leurs guerriers les plus chétifs en boulets de démolition fanatiques et insensibles à la douleur. Plus inquiétant encore pour les résidents de l'Oculus d'Argent : ces fousseurs obstinés ont progressivement élargi les failles naturelles de la montagne. Leur réseau de boyaux souterrains frôle désormais dangereusement les strates inférieures de l'Aedificium, et la puanteur acide de leurs fosses à champignons remonte parfois par les grilles d'aération des caves de l'abbaye lors des nuits sans vent.

GOBELIN DE LA NUIT

Malingres, vêtus de longues robes noires à capuchon pour se protéger de la lumière, ils fuient le combat au corps à corps et privilégient le tir à distance.

M: 4 | **CC:** 25 | **CT:** 30 | **F:** 3 | **E:** 3 | **B:** 4 | **I:** 20 | **A:** 1 | **Dex:** 30 | **Cd:** 20 | **Int:** 20 | **Cl:** 20 | **FM:** 20 | **Soc:** 20

Armure : 0 PA. Robes de tissu grossier.

Armes : Arcs courts, lances, dagues.

Règle Spéciale : Vision nocturne (30 mètres).

Règle Spéciale (Vulnérabilité) : Animosité (Ils ont 50% de chances de s'entre-tuer s'ils ne sont pas dirigés par un chef). La lumière du jour réduit leur CC de moitié.

CHEF GOBELIN DE LA NUIT (Champion Peau-Verte)

Pour survivre assez longtemps et atteindre le statut de chef, un Gobelin de la Nuit doit faire preuve d'une ruse exceptionnelle, d'une paranoïa de tous les instants et d'une grande promptitude à poignarder ses rivaux dans le dos. Il dirige sa tribu depuis l'obscurité des cavernes ou des ruines souterraines de l'Empire. Bien que lâche de nature comme tous ses congénères, il compense sa petite taille par une redoutable cruauté et devient mortellement dangereux lorsqu'il consomme ses décoctions fongiques.

M: 4 | **CC:** 40 | **CT:** 35 | **F:** 3 | **E:** 4 | **B:** 10 | **I:** 40 | **A:** 2 | **Dex:** 30 | **Cd:** 40 | **Int:** 25 | **Cl:** 30 | **FM:** 30 | **Soc:** 20

Armure : 1 PA (torse) L'incontournable longue robe noire à capuchon, dissimulant souvent une chemise de mailles pillée sur un Nain ou un Humain, accompagnée d'un petit bouclier cabossé orné d'une lune (emblème de sa tribu).

Armes : Épée courte dentelée (souvent enduite d'un poison incapacitant) ou hache de jet, et un arc court.

Traits spéciaux : Haine des Nains. Sensibilité à la lumière (subit des malus en plein jour). Il transporte généralement une bourse contenant des champignons hallucinogènes "Bonnets-Fous" qui, une fois ingérés, décuplent son courage et sa férocité tout en le rendant imprévisible.



Les Menaces Humaines : Déserteurs et Bandits

L'agitation militaire dans l'Empire et la pauvreté poussent régulièrement des miliciens ou des fermiers ruinés à prendre le maquis. Aux abords des cols, ces marginaux se regroupent en bandes de pillards. Moins effrayants physiquement que les mutants, ils sont souvent plus dangereux : un ancien sergent mercenaire devenu bandit sait comment paralyser une escorte, trancher les tendons d'un cheval et négocier une reddition.

Ces groupes extorquent les voyageurs sur les ponts ou volent les récoltes du clan paysan Kessler. Vane, le capitaine de la garnison de l'Oculus, ferme souvent les yeux sur leurs activités, prélevant occasionnellement sa dime pour ne pas avoir à envoyer ses hallebardiers purger les cols.

L'hiver abolit toute notion de chevalerie ou de pitié chez ces proscrits. Beaucoup portent encore les lambeaux crasseux des uniformes provinciaux du Middenland, vétérans brisés par les mutineries, les famines ou les exécutions sommaires ordonnées par la noblesse. Ils ne cherchent pas l'affrontement, mais à survivre en rackettant les malheureux qui tombent entre leurs mains. S'aventurer sur leur territoire, c'est aussi s'exposer à la redoutable Fièvre des Tranchées, une affection transmise par la vermine pullulant dans leurs camps de fortune. Pour ces hommes poussés à bout, un clerc de Verena capturé n'est qu'un morceau de viande à échanger contre une rançon, ou à défaut, contre un tonneau de vin frelaté et des couvertures sèches.

BANDIT DE GRAND CHEMIN (Humain)

Ancien soldat ou milicien affamé, armé de matériel dérobé ou rafistolé.

M: 4 | **CC:** 35 | **CT:** 35 | **F:** 3 | **E:** 3 | **B:** 6 | **I:** 40 | **A:** 1 | **Dex:** 30 | **Cd:** 30 | **Int:** 30 | **Cl:** 30 | **FM:** 30 | **Soc:** 30

Armure : 1 PA (torse) Jaque de cuir bouilli.

Armes : Épées courtes, gourdins cloutés, frondes ou arbalètes rudimentaires.

Compétences : Dissimulation (Rural), Fuite.



Résumé de l'Aventure

1. Étau Géographique et Traque

L'aventure débute alors que le groupe escorte secrètement l'Arca Chaotis, un artefact contenant la Pierre Distordante (ou de la Malepierre si le groupe n'a pas participé à Mort sur le Reik). Fuyant les routes principales qui mènent à Altdorf et Delberz pour échapper aux répurgateurs, le groupe s'égare dans les brumes des Midden Moors avant de s'enfoncer sur les vieilles pistes de la Forêt du Drakwald. La proximité prolongée de l'artefact commence à corrompre leurs chairs, faisant poindre les premiers symptômes de mutation.

L'empreinte chaotique de l'Arca irradie au-delà des chairs et corrompt le sillage du chariot. La bruylère gèle en prenant des teintes malades et l'eau des fondrières s'oxyde au passage des roues. Les personnages réalisent avec angoisse que la Malepierre les transforme en balises arcaniques, guidant inmanquablement l'instinct prédateur des molosses sigmarites à travers l'épaisseur du Drakwald.

Aux abords des contreforts montagneux situés entre Fassberg et Rosche, les aventuriers sont rattrapés par les molosses de Silas « Le Tison », un Répurgateur fanatique. Acculés, les PJ traversent le Gouffre de l'Écho sur un pont suspendu qu'ils détruisent dans leur sillage. Silas se retrouve bloqué sur l'autre rive. Le Répurgateur sait toutefois qu'une vieille piste de transhumance permet de fuir l'abbaye par la face nord. Pour leur couper cette unique retraite, l'Ordre du Marteau d'Argent n'a d'autre choix que d'entreprendre un long contournement par les crêtes, un trajet exténuant de six jours à marche forcée. . Alors qu'une violente tempête de neige s'abat sur le massif, le groupe trouve refuge dans l'édifice qui se dresse sur le piton rocheux : l'Abbaye de l'Oculus d'Argent, un monastère dont l'architecture, à la fois gothique et corrompue, ressemble à une prison de pierre dont les angles semblent ne pas respecter les lois de la géométrie.

2. Le Tombeau de Glace

Le Prieur Anselm, administrateur dogmatique terrifié par le scandale, accueille les voyageurs avec suspicion. Le chariot contenant l'Arca Chaotis est confisqué et entreposé dans les écuries (où sa malfaisance commence à corrompre les bêtes et les valets). Piégés par le blizzard et sous la menace des arbalètes de la garnison, les PJ sont contraints de céder leurs armes qui sont mises sous clés.

La première nuit, l'herboriste Rabanus vient soigner leurs engelures et découvre leurs mutations naissantes. Terrifié, il leur révèle que leur seule chance de salut réside dans le « Rituel de la Balance », une cérémonie d'expiation que seul le Haut-Érudit Matthias (dit « L'Illuminé ») maîtrise. Le groupe s'endort avec l'espoir de le supplier à l'aube, ignorant que le vieil homme s'est reclus dans le Scriptorium. Leur sommeil est hanté par des cauchemars, l'artefact amincissant le voile de la réalité. À l'aube du deuxième jour, l'impensable survient : l'épaisse porte du Scriptorium, verrouillée de l'intérieur, est enfoncée par les moines.

L'Illuminé est découvert mort, le visage figé par la terreur, les poumons et la gorge noyés d'une encre noire et impure.

Le Prieur Anselm, craignant un schisme et la panique, charge secrètement les PJ — seuls étrangers au dogme et non assujettis à la Règle du cloître — de mener l'enquête. L'expertise de l'Exorciste Kurt Länger est requise à contrecœur, tandis que les talents d'infiltration de l'Assassin Took Baggins deviennent essentiels.

3. Le Labyrinthe des Secrets

L'investigation s'avère étouffante, rythmée par le carillon de l'horloge canoniale et la stricte règle de contemplation silencieuse imposée aux lettrés. Les PJ découvrent que l'abbaye est une communauté vérolée : l'herboriste vole des narcotiques, le cellérier organise de la contrebande et l'enlumineur sombre dans la démence. Durant cette enquête, Frère Séverin, l'archiviste, se rend indispensable en traduisant les indices, manipulant subtilement les recherches du groupe.

La nuit, les PJ qui bravent le couvre-feu découvrent que l'aura de l'Arca Chaotis a éveillé des horreurs ancestrales : spectres de moines affamés et gargouilles corrompues rôdent dans les ailes condamnées. La progression de l'enquête marque ensuite un point de rupture. Si les PJ s'approchent trop près des anomalies comptables sans protéger leurs sources, le jeune Frère Thomas, qui avait repéré ces erreurs, risque d'être retrouvé atrocement mutilé. Le morceau de chair portant ses notes est arraché par l'assassin pour être détruit en lieu sûr, avant que le reste de la dépouille ne soit mis en scène pour simuler un rite impie. La terreur s'empare de l'abbaye.

Le Prieur Anselm perd la raison : constatant l'aggravation rapide des mutations des PJ, la propagation de la mort, et les influences chaotiques grandissantes, il les désigne comme les hérauts du malheur. Il lâche le colosse Ignatius et la garnison sur eux, forçant le groupe à fuir vers les profondeurs interdites.

4. Descente aux Enfers

Les fugitifs s'enfoncent dans l'Aedificium, les fondations pré-impériales labyrinthiques sur lesquelles repose le monastère. Dépourvus de soutien, ils doivent résoudre des énigmes mortelles, déjouer des pièges et survivre à la faune des catacombes. La résistance naturelle de la Naine Sigrid, Éclaireuse des profondeurs, est mise à l'épreuve face à une meute de Goules troglodytes porteuses de la Fièvre des Tombes, puis lors d'un affrontement contre un antique Gardien de Bronze, un Seigneur des Tertres maniant une lame drainant l'énergie vitale.

Sous les dalles du monastère, l'Aedificium confronte les aventuriers à l'histoire censurée de la région : des cryptes antérieures à la pacification de l'Empire, où la rigueur de l'ingénierie naine a été pervertie par les rituels mortuaires de tribus oubliées. Dans ces confins inexplorés, le manque d'oxygène et le gel deviennent des adversaires aussi persistants que les entités réanimées par la présence de l'artefact.

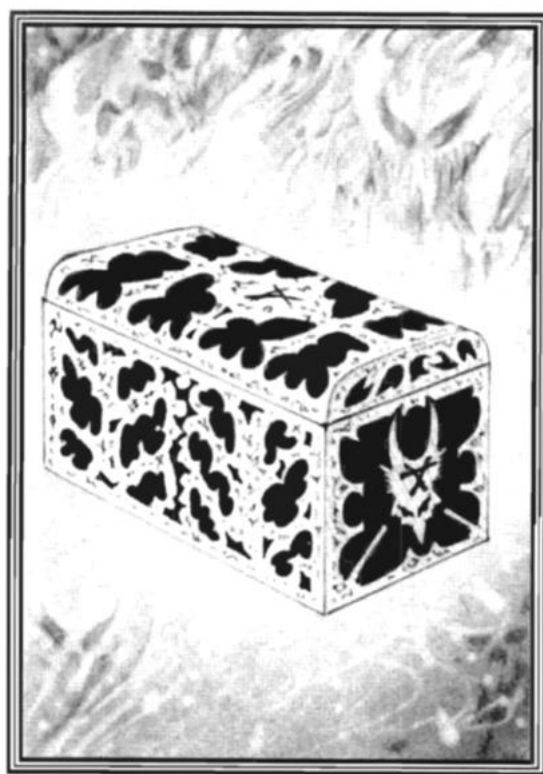
5. Dénouement et Expiation

À l'aube du sixième jour, le groupe atteint la Bibliothèque Interdite. Frère Séverin les y attend. Il révèle son allégeance à la Main Pourpre (culte de Tzeentch) ; il a orchestré les meurtres grâce à la magie pour isoler l'Arca Chaotis et chercher un rituel permettant d'en extraire la puissance. Acculé, l'hérétique invoque le Scribe des Ténèbres, un Démon Majeur de Tzeentch. Un affrontement brutal s'engage, déformant l'architecture même de la pièce, crachant un feu mutagène et menaçant l'intégrité physique et mentale des aventuriers.

Une fois le démon banni et l'hérétique abattu, les PJ remontent à la surface avec les preuves du complot. Le Prieur, brisé par la vérité, accepte d'accomplir le Rituel de la Balance.

Ce rituel n'a rien d'une bénédiction apaisante. Il s'agit d'une extraction brutale et douloureuse de la corruption, laissant les personnages exsangues, crachant une bile noire acide à même les dalles du cloître. Le choc métabolique du rituel plonge les personnages dans un coma réparateur et fiévreux, au cours duquel la corruption quitte leurs corps sous forme de bile noire. Ils n'auront pas le loisir de savourer leur guérison. Au matin du septième jour, alors qu'ils émergent tout juste de leur léthargie, les cors de Silas le Tison retentissent. Les Répurgateurs défoncent les lourdes portes de l'abbaye. Les PJ n'ont que le temps de récupérer l'Arca Chaotis et de fuir par un sentier vertigineux à travers la tempête, emportant la seule preuve matérielle reliant ce carnage aux sombres machinations en cours pour le Carnaval de Middenheim.

**« Le colis arrivera pour le Carnaval. La trajectoire est confirmée.
Que l'Architecte guide vos pas, Initié Corvus. Retrouvez-moi à Middenheim. — M. »**



Note au Meneur de Jeu :

Le texte de cette aventure fait régulièrement référence à un groupe de quatre personnages : Aeralion (Sorcier elfe), Sigrid (Druidesse/ Éclaireuse naine), Took Baggins (Assassin halfelin) et Kurt Länger (Exorciste humain). Ces noms sont utilisés pour illustrer l'implication des différentes carrières au sein de l'intrigue. Si vous maîtrisez cette aventure avec les personnages de vos propres joueurs, substituez simplement ces mentions par les profils équivalents (lanceur de sorts, expert de la survie, spécialiste de la furtivité, autorité religieuse...) présents à votre table.



1.1. Le Dessein de Séverin

L'intrigue ne repose pas sur une trame linéaire, mais sur un enchaînement de causes et d'effets. Les aventuriers n'en sont pas les cibles initiales ; ils agissent comme l'étincelle au cœur d'une conspiration préexistante, forçant un cultiste infiltré à précipiter son invocation. .

Infiltration et Opportunisme

Frère Séverin Kassel est un agent de la Main Pourpre, infiltré depuis trois hivers au sein de l'abbaye. Son mandat originel était cantonné à l'espionnage et à l'exhumation : localiser et dérober les grimoires de Magie Interdite et de Démonologie enfouis dans les strates pré-impériales de l'Aedificium. L'arrivée soudaine de l'Arca Chaotis modifie ses priorités. Dès la première nuit, Séverin identifie l'empreinte délétère de la Malepierre confinée dans les écuries. Face à cette source d'énergie, ses plans évoluent : le pillage des archives cède la place à une invocation risquée et précipitée. Pour exploiter le reliquaire, il doit impérativement l'isoler et éliminer tout membre de la hiérarchie capable d'entraver ses préparatifs rituels. L'allégeance de Frère Séverin à Tzeentch, l'Architecte des Destinées, dicte sa méthode. La Main Pourpre ne se contente jamais d'un simple assassinat ; elle se nourrit de l'effondrement de la raison. En frappant le cœur d'un sanctuaire dédié à la Déesse de la Sagesse, l'archiviste vise un triomphe hautement symbolique. Le meurtre de l'Illuminé n'est pas seulement un moyen d'isoler l'artefact, c'est un acte de guerre occulte conçu pour instiller la paranoïa, pervertir la quête de vérité des moines et transformer leur dévotion en un fanatisme aveugle et fratricide.

Premier Rouage : L'Élimination du Haut-Érudit

Le Haut-Érudit Matthias Krauss constituait la menace principale. Son étude minutieuse des inventaires avait révélé des falsifications dans les registres de l'Aedificium, compromettant directement la couverture de l'archiviste. Exploitant la rigueur du vœu de silence et l'isolement garanti par la retraite de Krauss, Séverin opère de manière méthodique. Il insuffle une incantation de transmutation sous les lourds battants du Scriptorium verrouillé de l'intérieur. Le sortilège altère l'encre, la transformant en un miasme asphyxiant qui bloque le souffle de la victime. Cet assassinat supprime le seul individu capable d'exposer la fraude et place le Prieur Anselm — un administrateur aux nerfs fragiles et aux certitudes à la limite du fanatisme — à la tête d'une communauté déstabilisée.

Second Rouage : Étouffer l'Investigation

L'irruption des PJ entrave les préparatifs de Séverin. Frère Thomas est la faille : le novice a consigné en toute hâte les références exactes des manuscrits disparus sur son avant bras. L'archiviste doit effacer cette piste.

Voici ses réactions face à l'avancée des joueurs :

SI les PJ s'approchent de la vérité MAIS laissent Thomas isolé : L'assassinat préventif.

Séverin glisse une note d'inventaire dans la cellule de Thomas, lui ordonnant de se rendre discrètement dans les Ateliers des Vélins (Aile Est) en pleine nuit. C'est dans cet isolement que l'archiviste l'égorge et l'écorche pour récupérer le lambeau de peau incriminant. Le cadavre est laissé sur place, mis en scène de façon macabre pour simuler un rite païen.

SI les PJ protègent Thomas OU bloquent l'accès aux archives : La diversion toxique.

Refusant l'exposition d'un combat frontal, Séverin s'infiltré dans l'infirmerie et empoisonne les onguents de Frère Rabanus. Trois novices sombrent dans un délire convulsif, crachant un sang noir (rappelant l'encre de l'Illuminé). Ce mal fulgurant accapare la milice et les soigneurs.

SI les PJ résolvent l'énigme des registres très tôt (Dès le Jour 2) : L'accélération du rituel.

Séverin abandonne la discrétion. Il sabote les réserves de vivres (incendie ou empoisonnement) pour créer une confusion générale et s'enfonce dans l'Aedificium, forçant les joueurs à le traquer sans avoir eu le temps de se préparer.

Jauge de Rupture d'Anselm

L'accumulation des calamités éprouve sévèrement la santé mentale du Prieur Anselm. Il a pactisé avec les aventuriers, sachant pertinemment que leur chair est corrompue, mais ce secret ne tient qu'à un fil. Si le reste de la communauté (et surtout l'intransigeant Frère Ignatius) découvre la nature de cette souillure, c'est l'émeute. De plus, à chaque incartade des PJ, le doute ronge le Prieur : a-t-il confié les clés de son abbaye aux assassins de l'Illuminé ? Pour gérer cette tension sociale, le Meneur de Jeu utilisera une "Jauge de Paranoïa", allant de 0 à 10. Elle débute à 3 au moment où les PJ signent le Pacte de Sang, signifiant une alliance de circonstance extrêmement fragile.

Faire monter la Jauge (La Rupture) :

La jauge augmente chaque fois que les joueurs attirent l'attention sur eux, menaçant de faire éclater le fragile secret d'Anselm au grand jour.

+1 Point : Un test de dissimulation sociale est raté face à un PNJ (novice, domestique ou laïc). La rumeur enfle dans les couloirs.

+2 Points : Les stigmates des PJ sont repérés par Frère Ignatius. N'étant pas au courant du pacte secret, le Maître de la Discipline commence à faire lourdement pression sur le Prieur pour exécuter les étrangers.

+2 Points : Un PJ est surpris en train d'utiliser ouvertement la magie. Anselm panique, se demandant si cette même magie n'a pas servi à étouffer le Haut-Érudit.

+3 Points : Les PJ sont pris en flagrant délit de violation du couvre-feu ou d'effraction. Leurs méthodes de "mercenaires" deviennent indéfendables.

+4 Points : La mutation fulgurante d'Hansel le garçon d'écurie (ou de tout autre PNJ) devient publique. La preuve est faite que le groupe détruit l'abbaye de l'intérieur.

Faire baisser la Jauge (L'Apaisement) :

Les joueurs peuvent regagner la confiance (ou du moins, acheter du temps) en utilisant le système ecclésiastique à leur avantage.

-1 Point : Les PJ fournissent un rapport détaillé (et théologiquement satisfaisant) au Prieur après un office. (Nécessite un Test de Charisme, Baratin ou Étiquette réussi).

-2 Points : Les PJ dénoncent un délit mineur avéré sans lien avec le meurtre (par exemple, prouver la contrebande de Malachie ou l'addiction de Rabanus). Cela rassure le Prieur sur leur utilité en tant que "chiens de garde".

-3 Points : Les PJ fournissent une preuve physique de l'hérésie de Séverin (l'encre modifiée, les registres tronqués originaux, l'alibi brisé).

Résolution de la Jauge (Dès le seuil critique atteint ou au

Jour 4) :

Si la jauge atteint le seuil de 7 avant le Jour 4, la purge est déclenchée immédiatement. Sinon, lorsque l'intrigue culmine à la fin du Chapitre III, la valeur détermine l'issue :

Jauge de Paranoïa Supérieure ou Égale à 7 (L'Éclat de Violence) : L'autorité d'Anselm s'effondre. Poussé à bout par la fronde de Frère Ignatius, terrifié par l'aggravation des stigmates, et convaincu d'avoir été manipulé par d'authentiques serviteurs du Chaos, le Prieur rompt le pacte. Pour éviter que sa propre communauté ne se retourne contre lui pour complicité d'hérésie, il désigne officiellement les étrangers comme les hérauts du malheur. Il lâche Ignatius et la milice pour purger l'abbaye. Les PJ sont traqués et n'ont d'autre choix que de forcer la grille des fondations pour échapper au lynchage. (Les PJ entrent dans l'Aedificium en tant que proies).

Jauge de Paranoïa Comprise entre 4 et 6 (Status Quo) : Anselm est terrifié mais indécis. Il n'a pas les preuves nécessaires pour arrêter les PJ, mais refuse de leur faire davantage confiance. Il confine le groupe dans leurs cellules avec interdiction formelle d'en sortir. Les PJ doivent s'infiltrer clandestinement vers l'Aedificium, esquivant les rondes redoublées d'Ignatius, avec un accès limité à leur équipement lourd. (Les PJ entrent dans l'Aedificium en tant que fugitifs furtifs).

Jauge de Paranoïa Inférieure ou Égale à 3 (La Traque) :

Les preuves tangibles fournies par les PJ (et leur comportement relativement "acceptable") ont convaincu Anselm. S'ils dénoncent Séverin, l'autorité du Prieur sur le Scriptorium s'effondre. Sentant le vent tourner, Séverin est contraint de fuir vers l'Aedificium de manière flagrante. Anselm, horrifié d'avoir abrité un hérétique, restitue l'arsenal lourd des PJ (confisqué à leur arrivée) et leur ordonne officiellement de descendre purger les fondations. (Les PJ entrent dans l'Aedificium en tant que chasseurs lourdement armés).



1.2. Horloge Canoniale : La Loi des Heures

Le quotidien de la quarantaine d'hommes confinés dans l'Oculus d'Argent est régi par la stricte discipline de l'horloge canoniale. Cette routine constitue la première entrave tangible pour les investigateurs.

Cet emploi du temps strict est rythmé par le grave bourdon de la tour nord. Lorsqu'il retentit, toute activité cesse immédiatement : les copistes posent leurs plumes, les conversations s'interrompent et les moines convergent en silence vers la nef. Ignorer cet appel constitue une infraction directe au dogme. Si les aventuriers s'attardent dans un couloir ou tentent de retenir un témoin pendant que la cloche sonne, ils attirent inévitablement l'attention de Frère Ignatius, qui patrouille spécifiquement pour sanctionner les retardataires.

Cette rigidité dépasse le simple cadre disciplinaire. Pour les fondateurs de l'abbaye, imposer un rythme précis et immuable était le seul moyen de combattre l'influence délétère des ruines pré-impériales sur lesquelles ils bâtissaient. Le martèlement régulier du bourdon agit comme un ancrage psychologique. Il rappelle brutalement l'esprit des lettrés à la réalité, les empêchant de sombrer dans les transes ou de prêter l'oreille aux murmures ésotériques qui filtrent perpétuellement depuis les grilles de l'Aedificium.

Pour le Meneur de Jeu, cette horloge dépasse le simple cadre de gestion de l'atmosphère : c'est un redoutable instrument d'interruption et d'oppression. Un interrogatoire productif sera très probablement interrompu par le bourdon, fournissant au suspect un prétexte pour s'éclipser. La fouille d'une cellule exige d'être minutée entre deux offices, sous peine de croiser son occupant.

Pour faciliter la mise en scène, la règle monastique est détaillée ci-dessous :

Période	Nom de l'Office	Activité du Monastère	Conséquences pour les Investigateurs
~ 03h00	Matines	Cœur de la nuit. Prière d'une heure dans la nef à la lueur des cierges. Le personnel laïc dort encore.	Moment propice, bien que périlleux, pour l'infiltration. Les cellules et ateliers sont vides. Aucun témoin ecclésiastique dans les couloirs.
Aube	Laudes	Courte prière suivie de la rupture du jeûne nocturne (pain dur et eau).	Réveil général. Les moines circulent, rendant les fouilles ou l'exploration impossibles.
Matin	Prime	Assignment des tâches par le Prieur. Les novices partent aux corvées, les lettrés gagnent le Scriptorium.	Début du labeur et de l'obligation de silence. Poser des questions à un moine au travail n'attire que des regards fuyants et l'agacement de la hiérarchie.
~ 10h00	Tierce	Courte interruption. Lecture commune dans le cloître ou la grande galerie.	Transition. Les ateliers se vident temporairement, mais la circulation est dense dans les axes principaux de l'abbaye.
Midi	Sexte	Repas principal au réfectoire. Silence brisé par un lecteur. Placement hiérarchique strict.	Terrain d'observation privilégié. L'interdit de la parole contraint à scruter les attitudes, les regards nerveux (cellérier/milice) ou les absences inexplicables.
Après-midi	None	Reprise du travail. C'est la période de labeur la plus longue.	Pression sociale. Clercs et laïcs s'observent avec défiance. Opportunité d'approcher les domestiques (écuries, cuisines), moins attachés au dogme.
Crépuscule	Vêpres	Fin officielle du labeur quotidien. Le Prieur verrouille les portes extérieures et conserve les clés.	Tractations. Moment propice aux confessions et aux échanges discrets dans les cours avant l'obscurité.
Nuit	Complies	Dernière prière de la journée. Silence total exigé. Les moines s'enferment dans leurs cellules.	Couvre-feu. Circular dans les couloirs non éclairés nécessite une discrétion totale pour échapper aux ronds d'Ignatius et d'Otto le ratier.

1.3. *Le Fardeau de la Chair*

Rupture du Sceau

Jusqu'à présent, le reliquaire de plomb enchâssé dans du chêne et les sceaux de magie Skaven avaient contenu les émanations de la Malepierre. Le voyage depuis le sud s'était déroulé sous une relative protection. La donne a changé dans les Midden Moors.

Les cahots d'une route inadaptée, l'enlèvement du chariot dans les tourbières et, surtout, les chocs d'une conduite brutale pour échapper aux limiers dans le Drakwald ont altéré la structure du reliquaire. Les plaques de plomb intérieures se sont disjointes sous la pression constante. Les sceaux extérieurs se sont écaillés. L'Arca fuit.

La menace de l'artefact n'a plus rien d'une vague superstition : le danger est désormais physique et immédiat. Les sceaux du reliquaire ont cédé. La Pierre Distordante irradie librement, faisant pourrir les murs de l'abbaye, empoisonnant l'eau des puits et rongant la santé des résidents. En consignait la caisse dans les écuries, à proximité immédiate des quartiers du personnel et des cuisines, le Prieur a condamné tout le monde. Pour les aventuriers, le huis clos se mue en une lutte désespérée avant que la mutation ne dévore leurs propres corps.

Progression des stigmates

L'évolution de la corruption frappe quotidiennement. Chaque matin, au lever, chaque joueur doit effectuer un test d'Endurance. La corruption de la Malepierre s'intensifiant, ce test subit un malus de -10 à partir du jour 3, et de -20 à partir du jour 5. La nature des stigmates doit être décrite avec précision. Il ne s'agit pas de transformations instantanées, mais d'une corruption douloureuse des chairs.

En cas d'échec au test, le personnage développe un nouveau symptôme. Les premières phases se manifestent par une décoloration des réseaux veineux qui noircissent sous la peau, une chute des ongles, ou une calcification accélérée et douloureuse des articulations. La température corporelle peut chuter localement, rendant un bras froid comme un cadavre, ou au contraire provoquer des fièvres soudaines exsudant une odeur d'ammoniaque.

Les profils des aventuriers réagissent différemment à cette toxicité. Le Sorcier elfe subit une terrible pression sur son esprit et son essence magique : migraines fulgurantes, saignements de nez soudains et acouphènes perturbant sa concentration. La Naine, coupée de la roche saine et exposée à cette altération minérale, ressent une léthargie musculaire écrasante : c'est le prix de la lutte silencieuse que mène sa constitution naturelle pour empêcher la souillure chaotique d'infecter son sang. La vive constitution du Halfelin accélère la nécrose, provoquant des tremblements incontrôlables des extrémités. L'Exorciste, quant à lui, endure de violents tourments de l'esprit, des crises de vertige le frappant lorsqu'il tente de réciter ses litanies de protection.

Si le test est raté avec une marge d'échec supérieure à 30, la mutation devient ostensible et invalidante, imposant au personnage le gain immédiat d'ID3 Points de Folie. Un œil se voile d'une taie laiteuse, réduisant la perception. Les cordes vocales s'épaississent transformant la voix en un râle métallique. Une excroissance osseuse perce la peau du dos, frottant contre le cuir de l'armure et infligeant la perte d'1 point de Blessure par jour à cause de l'infection... libre à vous d'imaginer les mutations que subissent vos joueurs, tant qu'elles ne deviennent pas un réel handicap et ne sont pas dissimulables !



La dissimulation et le masque des apparences

Le monastère grouille d'yeux inquisiteurs. Le Maître de la Discipline, Ignatius, est un vétéran habitué à repérer la maladie et la faiblesse. Dès que les aventuriers sortent de leurs cellules pour interroger un suspect ou assister au repas de Sexte, le moindre contact social se transforme en une angoissante lutte pour cacher sa corruption.

Cacher ces altérations exige un effort constant. Lorsqu'un personnage interagit avec un ecclésiastique tout en souffrant d'un stigmatte actif, un test de Force Mentale ou de Sociabilité (au choix du joueur selon son approche) est requis.

La réussite permet de conserver un masque d'indifférence.

L'échec entraîne une faille dans ce vernis. Une quinte de toux sanglante mal étouffée. Un spasme nerveux faisant renverser une chope de bois sur la table du réfectoire. Un pansement qui glisse, révélant une peau purrulente. Le PNJ face au groupe ne criera pas nécessairement à l'hérésie, mais sa méfiance s'enracinera. Il refusera de coopérer, s'éloignera de quelques pas, ou signalera ce comportement erratique au Prieur. L'accumulation de ces échecs sociaux justifiera la décision finale d'Anselm de faire arrêter le groupe au quatrième jour, l'évidence de leur corruption physique venant valider sa paranoïa.

Pour faciliter ces tests, les joueurs devront recourir à des ruses grossières. Voler d'épaisses robes de bure à la blanchisserie, piller les réserves de la cuisine et se frotter les mains avec de la cendre et de la graisse pour cacher la couleur de leur peau, ou opérer exclusivement dans la pénombre des couloirs non éclairés, accordera des bonus de circonstance significatifs.

Les fièvres de l'âme à l'Oculus d'Argent

L'impact de la charge confisquée ne se limite pas aux mutations physiques. L'air vicié et le bourdonnement occulte de la Pierre Distordante interdisent tout sommeil réparateur. À partir du jour 3, un état de Fatigue Chronique s'installe chez les aventuriers. Les personnages subissent une pénalité de -10 à toutes leurs caractéristiques nécessitant de la concentration (Initiative, Capacité de Tir, Intelligence, Force Mentale). Cet affaiblissement persiste tant qu'ils n'ont pas ingéré les décoctions sédatives de l'herboriste Rabanus. Parallèlement, le petit monde de l'abbaye s'effondre silencieusement sous la pression du miasme Chaotique. La Pierre Distordante agit comme un funeste catalyseur des folies latentes. Prenez soin de distiller cette dégradation de l'environnement en toile de fond.

Dès le premier jour, les mules et les rares chevaux parqués dans les écuries refusent de s'alimenter. Ils rongent le bois de leurs stalles jusqu'à s'arracher les dents. Hansel, le garçon d'écurie muet, est la première victime non ecclésiastique. Ne comprenant pas le danger de la caisse recouverte d'une bâche, il dort à proximité. Au bout de quarante-huit heures, ses gencives saignent abondamment et il passe ses nuits à tracer des spirales difformes dans le crottin avec un clou rouillé, incapable de s'arrêter.

Au sein du clergé, l'usure est mentale. Les heures de sommeil ne sont plus réparatrices. Les rêves sont remplacés par des visions de cauchemar et des bourdonnements sourds.

L'ulcère du Prieur Anselm s'aggrave, le forçant à cracher des caillots sombres dans des linges qu'il dissimule hâtivement. La douleur aiguë précipite son incapacité à raisonner froidement. L'herboriste Rabanus constate que ses remèdes habituels perdent en efficacité, l'obligeant à puiser plus profondément dans la réserve de narcotiques pour calmer la toux qui le ronge, ce qui trouble sa mémoire et sa lucidité lors des interrogatoires. Les effets de l'Arca Chaotis instaurent un état d'épuisement qui outrepassa la simple fatigue physique. Les victimes décrivent une sensation de noyade, un engourdissement où chaque mouvement demande un effort épuisant. Les frontières de l'esprit s'effritent. Les moines plongés dans cette léthargie subissent des absences, s'éveillant parfois au milieu d'un couloir sans le moindre souvenir de s'y être rendus, les doigts crispés d'avoir tenté d'agripper des ombres n'existant que dans leur propre esprit tourmenté.

Lucius, l'enlumineur, se met à produire des œuvres aux perspectives faussées, intégrant des yeux supplémentaires aux figures saintes sans même en avoir conscience.

L'air de l'abbaye s'épaissit. L'eau des puits prend un goût ferreux. Les flammes des cierges de la nef vacillent sans qu'aucun courant d'air ne traverse la pièce, crachant une fumée inhabituellement âcre.



Palette Sensorielle du Chaos

Pour retranscrire la menace de l'Arca Chaotis sans s'appuyer uniquement sur les règles de mutation, le Meneur de Jeu est invité à distiller ces manifestations physiques dans ses descriptions quotidiennes. Ce sont des touches d'ambiance qui prouvent que le monde lui-même est malade :

L'air de l'abbaye prend un goût de cuivre et une odeur âcre. Les flammes des chandelles ne sont plus droites. Elles vacillent, penchent vers les écuries (où se trouve l'Arca Chaotis), et projettent une lueur d'un vert grisâtre qui donne aux visages des moines un aspect cadavérique.

Lorsque les personnages marchent dans les couloirs, leurs ombres semblent s'étirer trop loin, ou se mouvoir avec une fraction de seconde de retard sur leurs propres gestes. Le cuir des bottes et des armures suinte, comme s'il tentait de redevenir de la chair vivante. Les reliures des livres semblent parfois chaudes au toucher et palpitent imperceptiblement.

Le silence n'est jamais total. Un bourdonnement sourd, semblable à un essaim de mouches pris au piège dans une jarre de verre, résonne aux limites de l'audition, rendant le sommeil impossible et mettant les nerfs à vif.



1.4. Survie en Milieu Hostile

L'Abbaye de l'Oculus d'Argent n'est pas autosuffisante. Son édification sur ce piton rocheux obéit à une stricte volonté de préservation des archives, au mépris des réalités matérielles et de l'intendance.

L'isolement géographique du piton rocheux est une forme de quarantaine. Le sol de la cour ne nourrit pratiquement rien, car la terre elle-même rejette la vie en ces lieux. Les racines s'y atrophient et pourrissent avant même d'atteindre le sous-sol. Les rares paysans de la vallée murmurent que l'ombre de l'abbaye empoisonne les neiges fondantes qui s'écoulent vers le Drakwald, une rumeur qui alimente leur défiance envers le clergé véreux et justifie les prix exorbitants exigés pour le moindre sac de seigle.

Approvisionnement

Le sol ingrat de la cour basse ne permet de cultiver que des navets d'hiver et des choux durs. L'alimentation repose donc presque entièrement sur le clan Kessler. Ces derniers livrent chaque mois de la viande de chèvre salée, du fromage sec et de volumineux sacs de seigle. En contrepartie, le Prieur leur garantit un droit de coupe de bois sur les terres appartenant à l'ordre dans la vallée, ainsi que quelques couronnes. La tempête actuelle a interrompu ce cycle. Les réserves de Mère Grete sont entamées, forçant le cellérier à rationner sévèrement la farine et le sel.

Flore Médicinale

Les contreforts abritent une flore rare mais vigoureuse, exploitée par Frère Rabanus. Sous la surveillance de la garnison, les novices sont parfois envoyés récolter deux essences spécifiques sous les corniches enneigées.

La Cendrépine : Un buisson épineux dont l'écorce cendrée, une fois bouillie, produit une décoction aigre efficace contre les morsures du gel et les maux de poitrine.

Le Sang-de-Givre : Un lichen rougeâtre qui pousse sous la croûte de neige. Il possède le pouvoir reconnu dans tout le Middenland d'étancher le sang des blessures.

L'arrivée de la Malepierre a déjà commencé à altérer ces végétaux au sein de l'enceinte. Les racines de Cendrépine stockées dans l'infirmerie exsudent une sève noire, et le lichen meurt s'il est approché à moins de quelques dizaines de mètres des écuries.



Faune

Hormis les chèvres sauvages et les renards des neiges, le danger vient principalement des loups et des petits clans de Gobelins de la Nuit qui rôdent parfois en contrebas du Gouffre de l'Écho. En interne, le ratier Otto mène une guerre quotidienne contre le Rat Noir des Crêtes, une espèce locale particulièrement coriace qui trouve refuge dans les caves et se nourrit volontiers du cuir des reliures.

1.5. Implication des Différentes Carrières

L'Oculus d'Argent est un huis clos impitoyable qui mettra rudement à l'épreuve les talents spécifiques des aventuriers. Le Meneur de Jeu modulera les obstacles de l'abbaye selon les vocations présentes au sein du groupe. Voici comment mettre en valeur ces différents profils :

Utilisateurs de Magie (Sorciers, Apprentis)

La présence de l'Arca Chaotis crée un « bruit de fond » magique permanent qui sature les sens des pratiquants.

Connaissance de l'occulte : Un personnage doté de la compétence Sens de la Magie est le seul capable de percevoir les résidus de l'incantation de Séverin sur la scène du crime (section 4.3). La Malepierre exhale une telle souillure que toute utilisation de la compétence Sens de la Magie subit un malus.

La méfiance dogmatique : Le Prieur Anselm voit d'un très mauvais œil l'usage de la magie au sein d'un lieu saint. Un sorcier sera la cible privilégiée des reproches de la hiérarchie dès que les tensions monteront au jour 4.

Hommes de Foi (Clercs, Exorcistes, Initiés)

Ces personnages occupent une place politique ambiguë. Ils sont à la fois des pairs pour les moines et des rivaux pour le Prieur.

L'autorité religieuse : Le statut de clerc permet de mener les interrogatoires avec un bonus en Sociabilité auprès des novices et des frères aînés. À l'inverse, Frère Ignatius percevra tout représentant d'un culte extérieur comme un intrus venant saper son autorité.

Le rempart spirituel : Lors du combat final ou face aux spectres, les litanies de protection et les compétences de Théologie sont cruciales pour soutenir la foi et la résolution de leurs compagnons, et pour identifier la nature exacte des entités démoniaques.

Spécialistes de la Survie et du Milieu Souterrain (Nains, Patrouilleurs, Éclaireurs)

Le monastère est un piège de pierre et de glace où la connaissance du terrain est vitale.

L'instinct minéral : Dans l'Aedificium, les personnages habitués aux profondeurs (notamment les Nains) bénéficient de bonus pour détecter les pièges et les anomalies de construction.

Ils peuvent identifier que les fondations ne sont pas d'origine humaine bien avant d'atteindre la Bibliothèque Interdite.

Confrontés à l'architecture aberrante des niveaux inférieurs, ces vétérans de la terre et de la roche percevront une vérité effroyable : l'Aedificium n'a pas été creusé pour abriter les vivants, ni même pour honorer les morts. Les proportions des couloirs, l'inclinaison des dalles et l'absence totale d'usure naturelle sur certains piliers centraux trahissent une conception non-humaine, pensée pour canaliser des flux d'énergie d'une nature fondamentalement hostile à la création.

La résistance au froid : Ces carrières sont les mieux armées pour endurer l'épuisement décrit dans le chapitre I et les morsures du gel soudain. Ils feront souvent office de protecteurs pour le reste du groupe.

Professionnels de l'Infiltration et de l'Ombre (Voleurs, Assassins, Espions)

Le respect de l'horloge canoniale et du couvre-feu est le principal obstacle de l'enquête.

Maitres du temps : Ces personnages sont indispensables pour fouiller les cellules durant les offices ou dérober les clés du Prieur. Leurs compétences de Déplacement silencieux (rural/urbain) et de Camouflage (rural/urbain) sont mises à l'épreuve à chaque changement d'office.

L'accès à la Fange : Les marginaux du groupe obtiennent plus facilement la confiance du personnel laïc (le ratier, le garçon d'écurie, les Kessler). Ils peuvent naviguer dans les zones insalubres (cuisines, écuries, caves) sans éveiller les soupçons des clercs, là où un guerrier ou un sorcier serait très vite repéré.

Ajustements selon la composition du groupe

Si la compagnie vient à manquer d'une vocation spécifique, l'investigation ne doit pas pour autant se changer en impasse. Le Meneur de Jeu veillera à moduler les obstacles :

Manque de capacités magiques : Le Meneur de Jeu doit accentuer les indices matériels (l'encre noire, les bruits anormaux) pour suppléer à l'absence de perception occulte.

Manque de guerriers : Privilégiez les voies de traverse (conduits d'aération) et le chantage auprès de l'herboriste pour éviter une confrontation frontale trop précoce avec la milice.

Manque de spécialistes de la furtivité (Filous) : Multipliez les inattentions et les relâchements de la garde (ivresse du ratier Otto, bruits couvrant les déplacements lors de la relève de la garnison) ou permettez aux PJ de soudoyer les novices terrifiés pour obtenir des clés ou des informations.

Manque de Soins (Clerc/Médecin) : Rendez les onguents et herbes de Frère Rabanus plus accessibles (vol facilité par son état léthargique, ou troc), afin que le groupe puisse récupérer quelques points de Blessures.





Dramatis Personae : un Écosystème Corrompu

2.1. Haute Hiérarchie

La gouvernance d'un tel sanctuaire repose sur une ligne de conduite stricte. Le pouvoir spirituel est incarné par un théologien reclus, tandis que la discipline et l'intendance matérielle incombent à un administrateur intransigeant. La destruction soudaine de cet équilibre est l'étincelle qui précipitera l'effondrement de l'abbaye.

Haut-Érudit Matthias Krauss (dit « L'Illuminé »)

Matthias Krauss n'a pas quitté les murs de l'Oculus d'Argent depuis près de quarante ans. Placé dans les ordres dès son plus jeune âge par une famille de marchands d'Altdorf souhaitant s'attirer les faveurs de Verena, il a gravi les échelons du clergé par la seule force de son intellect.

Répugnant aux intrigues politiques des temples d'Altdorf, Matthias a dédié son existence à l'exégèse des langues mortes.

Sa soif de savoir a fini par outrepasser le cadre strict des dogmes autorisés. Pour déchiffrer les manuscrits confisqués, Matthias s'était plongé dans l'étude du Magikane et des dialectes impies antérieurs à l'unification de l'Empire. Cette exposition prolongée à la linguistique occulte n'a pas seulement ruiné sa vue ; elle a imprégné son esprit d'une paranoïa glaciale. Isolé par un savoir que ses pairs ne pouvaient appréhender sans sombrer dans la démence, il codait ses propres notes, se méfiant d'une hiérarchie qu'il jugeait intellectuellement inapte à affronter les ténèbres tapies sous leurs pieds.

Sa sédentarité a atrophié son corps : à soixante-huit ans, il souffrait d'une claudication prononcée et d'une cécité partielle due aux milliers d'heures passées à lire à la lueur des bougies. Les moines l'avaient surnommé « L'Illuminé » non par ironie, mais parce qu'il semblait sincèrement détaché des réalités matérielles, ne s'exprimant que par citations ou analogies historiques.

Cette déconnexion n'entamait pourtant en rien sa lucidité. Dans les jours précédant l'arrivée des aventuriers, Matthias avait perçu un désaccord troublant dans l'atmosphère du monastère. Des erreurs mineures mais systématiques dans le registre des emprunts de la bibliothèque inférieure avaient attiré son attention. Il s'était cloîtré dans le Scriptorium sous le prétexte d'une retraite spirituelle, en réalité pour recouper les inventaires des cinquante dernières années afin d'identifier la source de ces falsifications.



Haut-Prêtre de Verena / Érudit

M: 3 CC: 31 CT: 34 F: 3 E: 3 B: 7 I: 45 A: 1 Dex: 48 Cd: 65 Int: 72 Cl: 68 FM: 75 Soc: 55

Dessains

De son vivant, sa seule préoccupation était la préservation de la vérité. Il ne cherchait pas le pouvoir, mais la cohérence de l'archivage. L'altération d'un registre le perturbait davantage qu'une hérésie déclarée, car elle corrompait la mémoire de la déesse.

Noirs Secrets

Le Haut-Érudit cachait ses doutes concernant Frère Séverin. Il n'avait pas encore de preuves tangibles, mais il avait consigné ses soupçons sur un morceau de vélin qu'il gardait sur lui en permanence. Le texte, rédigé en classique impérial codé, évoquait des « erreurs volontaires dans les comptes de l'Aedificium ».

L'Heure du Trépas

Le soir de sa mort, après l'office des Complies, le Haut-Érudit s'est barricadé dans le Scriptorium pour étudier ses registres à l'abri des regards. Sa fin tragique, survenue pendant l'office des Matines sans que la porte verrouillée de l'intérieur n'ait été forcée, constitue le mystère auquel les investigateurs seront confrontés à la fin de l'office.

Possessions (découvertes sur la scène du crime)

Le cadavre porte une robe de laine blanche, le liseré bleu de Verena maculé d'encre noire coagulée. Ses doigts sont tachés de suie. À son cou pend une balance stylisée en argent massif, noircie par l'oxydation de l'air ambiant depuis l'irruption de la magie. Dans la manche droite de sa bure se trouve le fragment de parchemin roulé contenant ses notes inachevées.



Prieur Anselm von Biesterfeld

« La déesse pèse nos actes sur sa balance, c'est un fait théologique établi. Mais c'est moi qui dois rationner le grain de cette communauté. C'est moi qui compte les stères de bois. La dévotion ne survit pas à trois semaines de gel si la toiture cède ou si la panique s'installe. Trouvez qui a fait cela, et faites-le avec la plus stricte discrétion. L'Ordre n'a pas besoin de martyrs supplémentaires, il a besoin d'un coupable et de silence. »

Cadet d'une famille noble désargentée du Middenland, Anselm a été envoyé au monastère car ses parents ne pouvaient lui financer une carrière militaire ni une dot convenable. Il a apporté avec lui l'amertume des déclassés et la rigidité de l'aristocratie provinciale. Dénué de la fulgurance intellectuelle de l'Illuminé, Anselm a compensé cette lacune par un respect maladif du protocole et de l'administration. Il connaît le prix exact d'un sac de grain, la durée de vie d'une chandelle de suif et le lignage de chaque novice.

Le Prieur est d'une stature massive et ascétique, le visage taillé à la serpe sous des tempes grisonnantes. Rongé par un ulcère gastrique sévère qu'il s'efforce de dissimuler, il adopte une posture légèrement voûtée. La douleur permanente attise son irascibilité naturelle. Lorsque Matthias Krauss est retrouvé mort, Anselm se retrouve propulsé à la tête de la communauté, un rôle spirituel qu'il est incapable d'assumer. La présence des aventuriers, la corruption qui émane de leurs chairs et le désordre qu'ils apportent agissent comme un acide sur ses certitudes.

Initié / Clerc Niv 1

M: 4 CC: 42 CT: 35 F: 4 E: 4 B: 8 I: 41 A: 1 Dex: 40 Cd: 58 Int: 48 Cl: 45 FM: 45 Soc: 52

Desscins

Maintenir l'intégrité de l'Oculus d'Argent et éviter l'intervention des autorités. Anselm a une peur bleue des Répurgateurs et du Haut-Temple d'Altdorf. Il est convaincu qu'un scandale entraînera la fermeture du monastère et sa propre disgrâce. Il veut résoudre cette affaire en interne, rapidement et sans aucun éclat. Si la situation s'envenime et qu'il désigne les PJ comme coupables, il ne déclenchera pas d'émeute publique : il privilégiera leur emprisonnement, l'empoisonnement de leurs rations ou leur enfermement dans une aile condamnée.

Noirs Secrets

Son secret est la vacuité de sa foi. Contrairement aux moines qui l'entourent, Anselm ne ressent aucune connexion avec le divin. Il obéit au dogme parce qu'il offre un cadre légal et sécurisant. De plus, il dissimule la gravité de son état de santé. Ses rejets sanguins sont fréquents, et il s'isole dans ses appartements pour nettoyer ses vêtements souillés. Frère Rabanus, l'herboriste, le fait chanter à demi-mot en lui fournissant de puissants sirops à base de pavot pour endormir la douleur, ce qui dissuade Anselm de le sanctionner pour ses vols dans la réserve de remèdes.

Emploi du Temps

La nuit du meurtre, la présence du Prieur est indiscutablement attestée. À l'heure exacte où l'assassinat a été perpétré, Anselm dirigeait l'office des Matines depuis la chaire de la nef. Quarante ecclésiastiques peuvent attester de sa présence ininterrompue sous les arches de la chapelle.

Lorsqu'il délègue l'enquête aux aventuriers, il s'assure que cet entretien se fasse sans témoin, dans ses quartiers privés, afin de pouvoir nier toute collusion avec des "étrangers suspects" si la situation venait à s'envenimer.

Possessions

Le Prieur porte une aube austère, dépourvue d'ornements superflus, taillée dans une laine épaisse qui sent l'encens. À sa ceinture de cuir noir pend un volumineux trousseau d'une quinzaine de clés, ouvrant la quasi-totalité des accès de surface. Il dissimule dans un repli intérieur de sa manche une petite fiole de verre contenant un liquide crayeux, un mélange de lait de chèvre rance et de sève de pavot pour tapisser son estomac. Il ne s'en sépare jamais. Dans un tiroir fermé à clé de son bureau, il conserve une dague à la poignée d'os usée, dernier vestige de son héritage, qu'il maintient méticuleusement aiguisée.

Attitude & Posture

Anselm est un aristocrate déclassé et un intendant acculé. Jouez-le de manière rigide, le dos d'une raideur exagérée malgré ses douleurs intestinales, les mains enfouies dans les larges manches de sa bure pour cacher ses tremblements. De temps à autre, interrompez sa phrase par une grimace ou un léger halètement en pressant votre estomac (les crampes de son ulcère). Il évite de croiser le regard des personnages qu'il juge inférieurs (les non-humains, les roturiers).

Voix

Sèche, monocorde et autoritaire. Il ne crie jamais ; il part du principe que tout le monde l'écoute.

Exemple de dialogue

(Le souffle court, se redressant péniblement)

« Vos... habitudes de mercenaires n'ont pas leur place ici. Nous avons des réserves de grain à ménager et du bois à fendre, pas de temps pour vos fantaisies. Nettoyez vos bottes, parlez bas, et tâchez de ne pas rendre mes moines plus nerveux qu'ils ne le sont déjà. L'entretien est terminé. »

2.2. Gardiens du Savoir

Au cœur de l'Oculus d'Argent, la préservation des Écrits est l'unique justification de la présence humaine face à l'hostilité de la montagne. Les lettrés forment une caste à part, exemptée des corvées physiques pour se consacrer à l'entretien des archives, à la traduction et à la copie. C'est au sein de ce groupe, voué à la lumière de la vérité, que s'est enracinée la conspiration.

Frère Séverin Kassel (Archiviste)

« Ces textes sont d'une complexité fascinante, bien que tragiquement mal classés. Vous remarquerez que la syntaxe pré-impériale utilise souvent des déclinaisons pour exprimer la géométrie d'une pensée. C'est un travail fastidieux. Mais si mes humbles compétences de traducteur peuvent accélérer vos recherches et apaiser les tourments du Prieur, mon temps vous est entièrement dévolu. Laissez-moi vous guider à travers ces index. »

Malgré sa maîtrise parfaite de l'accent et des dialectes locaux, Séverin Kassel cache ses véritables origines, bien éloignées du Middenland. Intégré à l'abbaye trois ans auparavant grâce à des lettres de recommandation falsifiées par un réseau d'influence basé à Middenheim, il est un initié dissimulé de la Main Pourpre.



Son infiltration nécessite une discipline mentale de chaque instant. Séverin a passé ces trois dernières années à se forger une réputation de moine érudit, courtois et d'humeur égale. Il s'est rendu indispensable au fonctionnement du Scriptorium en assumant les traductions les plus fastidieuses, s'assurant ainsi un accès illimité aux registres des niveaux inférieurs. Son objectif initial se cantonnait à l'exhumation de textes occultes pré-impériaux. L'arrivée de l'Arca Chaotica a précipité son plan, lui offrant la source d'énergie requise pour franchir les échelons au sein du Culte. Séverin ne ressent aucune haine envers la communauté ; ses meurtres relèvent plus de nécessités pratiques visant à écarter la hiérarchie et à s'appropriier le reliquaire que du crime idéologique.

Il est affable, d'une propreté méticuleuse malgré la rudesse du lieu. Ses mains sont fines, ses ongles toujours nets, contrastant avec les doigts tachés d'encre de ses pairs.

Sorcier du Chaos / Initié de Tzeentch - Niveau 2

M: 4 CC: 38 CT: 35 F: 4 E: 4 B: 9 I: 55 A: 1 Dex: 58 Cd: 62 Int: 70 Cl: 65 FM: 72 Soc: 68

Desseins

Séverin considère le culte de Verena comme une entrave au véritable savoir, qui inclut nécessairement la maîtrise des flux chaotiques. Il est consumé par la volonté d'arracher ses secrets à l'Aedificium, de briser les sceaux de l'Arca Chaotica et de retourner à Middenheim avec le prestige suffisant pour revendiquer le rang de Magister au sein de sa loge.

Noirs Secrets

Il porte sur le pectoral gauche, juste au-dessus du cœur, le tatouage rituel de la Main Pourpre. C'est sa seule vulnérabilité physique, justifiant son refus catégorique de se dévêtir, même lors des ablutions communes. Il est également l'auteur de l'altération des registres de la bibliothèque inférieure, cherchant à dissimuler l'absence de certains volumes qu'il a déjà transférés dans les ruines pour préparer son invocation.

Emploi du Temps

L'alibi de l'archiviste pour le meurtre de l'Illuminé est une sinistre manipulation de l'horloge canoniale. La nuit de l'assassinat, Séverin s'est approché de la porte du Scriptorium quelques minutes avant que le bourdon des Matines ne retentisse. Il a glissé une fine poudre d'obsidienne sous l'interstice et prononcé une incantation de transmutation ciblant les enciers de la pièce. Lorsque le processus chimique et magique a débuté, transformant l'encre en un fluide suffocant cherchant à pénétrer les voies respiratoires du vieil homme, la cloche a sonné. Séverin a rejoint la nef sans tarder. Quarante moines peuvent ainsi jurer l'avoir vu chanter dans le chœur exactement au moment où l'Illuminé suffoquait dans la chambre verrouillée.

Possessions

Une bure standard et une ceinture de corde. Dans ses poches, il transporte toujours de la craie, un canif et des fragments de métaux divers nécessaires à l'incantation de ses sortilèges. Il possède un double, limé et adapté par ses soins, de la clé rouillée permettant de déverrouiller la première grille de l'Aedificium, cachée dans la doublure de sa sandale droite.

Le Voile Occulte

Comment Séverin échappe-t-il au Sens de la Magie du Sorcier elfe ou aux reliques de l'Exorciste ? L'arrivée de l'Arca Chaotis le sert admirablement. L'artefact confisqué dans les écuries irradie avec une telle intensité qu'il sature l'environnement de l'abbaye d'un brouillard occulte. Pour un personnage doté du Sens de la Magie, l'Oculus d'Argent tout entier palpite d'une lueur grise et malade. L'aura personnelle de Séverin, d'ordinaire repérable, est noyée dans ces miasmes constants. Tenter d'isoler l'empreinte magique d'un seul individu dans ces murs équivalait à vouloir distinguer la lumière d'une bougie en fixant le soleil. Le Sorcier elfe est aveuglé par le bruit de fond, rendant Séverin mécaniquement indétectable par la simple perception naturelle de l'esprit.

Sur le plan mécanique, l'omniprésence de la Pierre Distordante offre à Séverin un camouflage redoutable. Le jet de compétence Sens de la Magie ou Savoir dans l'enceinte de l'abbaye se solde inévitablement par un échec ou un résultat faussé, le violent bruit de fond aethyrique écrasant les auras individuelles. Séverin exploite cette faille sensorielle à la perfection. Il dissimule ses composants d'incantation — poudre de cuivre, éclats d'obsidienne, sels d'alchimie — sous les apparences de poudres siccatives et de grattoirs destinés à son travail d'archiviste, rendant la préparation de ses rituels totalement invisible aux yeux de l'intendance.

Attitude & Posture

Séverin ne doit jamais avoir l'air sinistre ou suspect. Incarne un érudit serviable, affable et presque professoral. Penchez-vous en avant avec un air sincèrement intéressé lorsque les PJ parlent. Ses mains sont toujours posées bien à plat devant lui, immobiles et nettes. Il est le seul membre du clergé à sourire régulièrement.

Voix

Chaleureuse, posée, utilisant un vocabulaire riche mais sans arrogance. Il prend toujours le temps de la réflexion avant de répondre.

Exemple de dialogue

(Avec un sourire désolé et un hochement de tête compréhensif)

« C'est un désastre pour l'organisation du Scriptorium. Le Haut-Érudit était le seul à comprendre son propre système de classement. Je conçois que vous cherchiez un coupable, la promiscuité chauffe les esprits... Mais soupçonner le vieux Balthazar ? Il a déjà du mal à trouver sa propre paillasse. Soyons pragmatiques. Si vous voulez fouiller mes registres pour rassurer le Prieur et clore cette affaire, ne vous gênez pas. Je n'ai rien à cacher. »

Le Venin dans la Plume

Pour que l'enquête fonctionne, il est crucial que le Meneur de Jeu comprenne précisément comment Frère Séverin a dissimulé son hérésie au reste de la communauté. Le lien entre les manuscrits originaux et ses travaux de traduction est la clé de voûte de tout ce scénario, et le mobile principal du meurtre.

Nature des Registres

Les registres de l'Oculus d'Argent constituent les inventaires historiques et cryptés de l'Aedificium. Ils recensent scrupuleusement la localisation, l'aura corruptrice et les secrets de chaque grimoire impie scellé par l'Ordre des Mystères au fil des siècles. La majorité de ces catalogues sont rédigés dans des dialectes pré-impériaux ou en Classique Impérial ancien, des langues que peu de clercs maîtrisent encore.

Le monopole de l'Archiviste

En tant que gardien de ces archives, Frère Séverin est le seul officiellement habilité à consulter ces textes archaïques pour en tirer des traductions synthétiques en Reikspiel contemporain, destinées à l'administration et au Prieur Anselm. Séverin a usé de ce monopole pour orchestrer une censure en toute discrétion. Ayant volé trente-six ouvrages hérétiques à la demande de la hiérarchie de la Main Pourpre et pour alimenter ses propres rituels, il ampute sciemment ses rapports officiels. Si le registre original indique la présence d'un tome de nécromancie à un emplacement donné, la traduction expurgée de Séverin n'en fera aucune mention. Par ce simple stratagème, il efface littéralement l'existence des manuscrits manquants de la mémoire de l'abbaye.

Mobile

C'est la découverte de cette tromperie qui a scellé le destin des deux victimes du huis clos :

Haut-Érudit et lecteur redoutable, Matthias Krauss n'avait pas besoin des traductions de Séverin. En consultant les originaux, il a rapidement constaté l'écart flagrant entre les rapports de l'archiviste et la réalité. Il a été étouffé avant d'avoir pu donner l'alerte.

Le jeune Frère Thomas est tombé par hasard sur les références des livres volatilisés. Comprenant la falsification, et terrorisé, il a utilisé de l'encre indélébile pour inscrire ces preuves sur sa propre chair, forçant Séverin à l'écorcher vif pour détruire l'unique élément permettant de remonter jusqu'à lui.



Frère Balthazar (Bibliothécaire Aveugle)

« L'air de l'aile ouest s'est alourdi depuis hier soir. Il y a un frottement régulier sur les dalles de la galerie inférieure. Un glissement lent, qui ne correspond à l'usure d'aucune sandale de cuir connue dans cette abbaye. Les jeunes frères commettent l'erreur de faire confiance à leurs yeux, mais la pierre ne ment jamais lorsqu'on prend le temps de l'écouter se fracturer sous un poids anormal. »

Personne ne connaît le patronyme de Balthazar, pas même le Prieur Anselm. Le vieil homme arpente les galeries de la bibliothèque depuis plus de cinquante ans. Dans sa jeunesse, une infection sévère, traitée tardivement avec des onguents inadaptés, a nécessité l'ablation de ses globes oculaires pour éviter la nécrose du nerf optique.

Aveugle, Balthazar perçoit l'espace par l'écho et les infimes variations du souffle de l'air. Il se déplace sans hésitation dans le labyrinthe des étagères, capable d'identifier un volume spécifique à l'odeur de sa reliure (cuir de chèvre, peau de porc, ou vélin ancien) et à la texture de sa couverture. Son apparence est frappante : son crâne est glabre, et son infirmité est dissimulée par un épais bandeau de cuir bouilli serré autour de sa tête. Balthazar parle peu, s'exprimant par phrases courtes et factuelles, dépourvues de la moindre émotion.

Érudit non-combattant

M: 3 CC: 22 CT: 10 F: 3 E: 3 B: 5 I: 58 A: 1 Dex: 45 Cd: 50 Int: 68 Cl: 60 FM: 65 Soc: 35 (Acuité Auditive)

Dessains

Le classement strict et l'isolation des textes pré-impériaux. Balthazar est le seul, outre l'Illuminé, à soupçonner l'ampleur du réseau de fondations de l'Aedificium. Il craint les courants d'air froid qui remontent des grilles inférieures et considère que le savoir enfoui sous l'abbaye est une menace qui doit rester scellée.

Noirs Secrets

Il sait que Séverin ment. Son acuité auditive lui a permis de repérer que l'archiviste passait régulièrement la porte menant aux sous-sols, ses sandales frottant sur des dalles précises. Dépouvu de preuves et subordonné à la hiérarchie du Scriptorium, Balthazar a préféré garder le silence. Il distillera ses doutes aux enquêteurs sous forme de remarques techniques (comme des anomalies de circulation d'air ou des bruits de pas atypiques), refusant de porter une accusation directe.

Emploi du Temps

Lors des faits entourant la mort de l'Illuminé, le bibliothécaire dormait dans une cellule adjacente aux rayonnages principaux, dispensé de Matines en raison de son âge et de son infirmité. Son absence de vision le rend inapte à la préparation minutieuse d'un meurtre ou d'une quelconque opération un tant soit peu complexe.

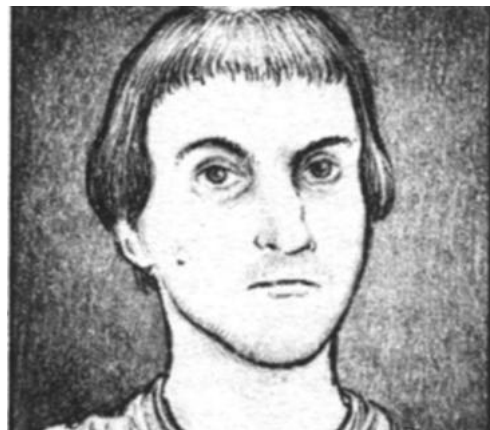
Possessions

Un bandeau de cuir noir. Un tablier de cuir de protection protégeant sa robe de la poussière. Il s'appuie sur une longue canne de frêne poli, terminée par un embout de fer, qu'il utilise moins comme appui que comme outil de sondage acoustique en frappant les dalles. Un imposant trousseau regroupant les clés de toutes les sections autorisées de la bibliothèque pend à sa taille.



Frère Thomas Bauer (Traducteur)

Fils de fermiers d'un village de la vallée, Thomas a été confié à l'abbaye à l'âge de huit ans en guise de dîme. C'est un jeune homme de vingt-deux ans, à la carrure solide, doté d'une disposition naturelle remarquable pour le déchiffrement des grammaires mortes. Confiné aux tâches ingrates du Scriptorium, il passe ses journées à vérifier la cohérence des inventaires d'acquisitions et à traduire les manifestes de transport des décennies passées. Thomas fait preuve d'une grande naïveté, persuadé que le labeur acharné lui vaudra la reconnaissance de ses supérieurs. Il admire secrètement Séverin, qu'il considère comme son mentor. C'est cet excès de zèle qui va le condamner : en croisant les données des registres d'emprunt, il a mis en évidence le fait que plusieurs volumes ne se trouvaient ni en surface, ni dans la réserve inférieure officielle.



Étudiant / Initié

M: 4 CC: 30 CT: 25 F: 3 E: 4 B: 6 I: 38 A: 1 Dex: 45 Cd: 35 Int: 52 Cl: 40 FM: 35 Soc: 42

Desscins

La quête de reconnaissance. Il souhaite désespérément prouver sa valeur au Prieur Anselm et à Frère Séverin. Il est attaché à l'exactitude des registres et ne peut supporter l'idée d'une erreur de classement dans ses attributions.

Noirs Secrets

Il souffre d'une faim chronique, les rations monastiques étant insuffisantes pour son métabolisme de jeune adulte. Son secret se résume à de petites rapines nocturnes dans les cuisines. Mais son fardeau, celui qui va lui coûter la vie, concerne sa trouvaille dans les archives. Terrifié par les discordances de l'inventaire qu'il a mise au jour et sachant que le Maître de la Discipline fouille régulièrement les paillasses et les poches des novices, Thomas a pris une décision désespérée. À l'aide de sa plume et d'une encre indélébile, il a consigné les numéros de série des volumes manquants directement sur sa propre chair, à même ses bras, dissimulés sous l'épaisse bure qu'il ne quitte jamais. C'est ce tragique "vélin humain" que Frère Séverin viendra récupérer à la lame pour effacer ses traces.

Emploi du Temps

Le jeune moine est innocent de toute machination. Il était présent à l'office des Matines, debout dans la rangée des copistes subalternes, s'efforçant de ne pas s'endormir.

Possessions

Ses doigts sont recouverts de callosités et d'encre séchée indélébile. Il possède une robe de bure usée aux coudes, un grattoir à parchemin, quelques plumes d'oie et un quignon de pain rassi dissimulé dans une poche intérieure.

Lucius Grendel (Enlumineur)

Lucius est l'artisan chargé de l'ornementation des manuscrits définitifs. Doté d'une dextérité rare, il applique l'or, le lapis-lazuli et le cinabre sur les textes sacrés. Approchant la quarantaine, il arbore des traits émaciés, sculptés par la tension nerveuse et la précision qu'exige son art.

L'arrivée du chariot contenant l'Arca Chaotica a eu un effet désastreux sur son équilibre psychique. La proximité de la Pierre Distordante ronge son esprit en perturbant sa perception de l'espace. Ses migraines, fréquentes en raison de la fatigue des yeux, se sont muées en d'effroyables fièvres. Sans en avoir pleinement conscience, sa production artistique s'est altérée. Les lettrines qu'il peint depuis l'arrivée des étrangers présentent des perspectives faussées, et les figures angéliques dans les marges arborent des articulations supplémentaires ou des yeux aberrants, trahissant la pression de l'énergie mutagène.

Artisan / Érudit

M: 4 CC: 28 CT: 35 F: 3 E: 3 B: 6 I: 45 A: 1 Dex: 65 Cd: 42 Int: 50 Cl: 30 (en déclin rapide) FM: 28 (en déclin rapide) Soc: 38

Desscins

Achever le psautier sur lequel il travaille depuis trois ans. Il est consumé par une fièvre créatrice qu'il ne maîtrise plus, convaincu que de nouvelles formes aberrantes doivent être intégrées aux canons iconographiques de la déesse.

Noirs Secrets

Incapable de trouver le sommeil à cause du bourdonnement continu qu'il croit entendre, provoqué par la Malepierre, Lucius brise régulièrement le couvre-feu. Il erre dans les cloîtres supérieurs à la recherche de lumière naturelle, observant la lune ou les orages pour calmer ses nerfs. La nuit du meurtre de l'Illuminé, il se trouvait dans les couloirs.

Il a entraperçu une silhouette fuyante (probablement l'une des gargouilles réveillées par l'anomalie magique, ou Séverin lui-même), mais son cerveau malade a intégré cette vision comme une chimère qu'il s'efforce désormais de reproduire sur des parchemins.

Emploi du Temps

Lucius n'a aucun alibi solide. S'il déclare avoir dormi, son état d'épuisement et les traces fraîches sur ses sandales prouvent le contraire. Lors d'un interrogatoire, ses réponses deviendront rapidement évasives et décousues, ce qui fera de lui un suspect idéal aux yeux d'enquêteurs peu observateurs.

Possessions

Il est perpétuellement taché de pigments onéreux. Il transporte un nécessaire de peinture composé de petits flacons de verre, de pinceaux en poils de martre, et de feuilles de métal précieux. Dans sa cellule, on trouve une pile d'esquisses dans lesquels la folie se précise jour après jour.

Les Frères Âgés (Chœur Silencieux)

Un groupe informel d'une quinzaine de vieillards. Ayant survécu aux rigueurs de l'altitude, aux hivers interminables et à l'isolement, leurs corps sont profondément marqués. Ils souffrent d'arthrite, de surdité ou de tremblements. Ils n'occupent plus de fonctions actives au sein du Scriptorium ou de l'intendance. Leur unique rôle se limite à gonfler les rangs du chœur lors des offices.

Leur présence dans l'édifice est une composante majeure de l'oppression ambiante. Ils se déplacent avec une lenteur extrême, apparaissent au détour d'un couloir sombre et observent les étrangers avec une hostilité muette, leurs yeux vitreux fixant sans ciller les aventuriers.

Rôle dans l'intrigue

Ces vieillards n'ont pas de profil détaillé au-delà du strict minimum (M:2, F:2, E:2).

Leur fonction est de semer le doute.

Ils constituent une source d'informations hautement discutable. Si un joueur décide d'interroger un Frère Âgé, le témoignage obtenu sera pollué par des souvenirs d'événements vieux de vingt ans, des confusions d'identité, ou des superstitions locales. Un vieillard pourra affirmer avec certitude avoir vu « un démon cornu » près des cuisines, décrivant en réalité Took l'Assassin tentant de crocheter la serrure du garde-manger. Ils sont la mémoire défaillante de l'Oculus d'Argent, intégrés aux murs à un tel point que la frontière entre le dogme, le souvenir et le cauchemar s'est définitivement estompée dans leur esprit.

2.3. Intendance et Discipline

La survie d'une communauté isolée dans un environnement montagnard repose sur une intendance rigoureuse et une coercition physique de tous les instants. Les ecclésiastiques assignés à ces tâches sont éloignés des hautes sphères intellectuelles du Scriptorium. Ils gèrent le grain, le sang, la douleur et le froid. Ce sont des hommes pragmatiques, souvent brutaux, dont les failles d'âme et de chair constituent d'excellents moyens de pression pour des investigateurs avisés.



Frère Ignatius (Ignatz Ruge, Maître de la Discipline)

« La chair est faible par nature. Le froid des dalles est la seule discipline qui maintienne ces novices éveillés pendant les Laudes.

Si vous perturbez l'horloge canoniale avec vos questions incessantes dans les couloirs, je serai contraint d'appliquer le châtiment pour oisiveté. Et croyez bien que je ne fais aucune distinction entre la fange des cuisines, les lettrés du Scriptorium, ou les étrangers invités par le Prieur. »

Avant de revêtir la bure, Ignatz Ruge a servi quinze ans dans les régiments de piquiers de l'Ostland. C'est un vétéran des campagnes frontalières, habitué à la boue, à la gangrène et aux exécutions sommaires. Une grave blessure au genou l'a éloigné des champs de bataille, le laissant avec une légère raideur dans la démarche.

Ignatius a connu la boue des tranchées et les hivers sanglants lors des incursions chaotiques sur les frontières de l'Ostland. Sur ces champs de bataille oubliés, il a appris que la moindre faiblesse, qu'elle soit d'ordre moral ou physique, s'avère infiniment plus contagieuse que la peste. Cette doctrine martiale dicte sa gestion quotidienne de l'abbaye. S'il frappe, ce n'est pas par sadisme gratuit ou par ferveur religieuse, mais pour cautériser la peur avant qu'elle ne paralyse la garnison. Son approche de la discipline s'apparente à l'amputation préventive d'un membre infecté pour sauver le reste du corps. Le Prieur Anselm l'a recruté il y a une décennie pour briser par la force toute velléité de troubles parmi les domestiques et les novices.

Il n'a aucune vocation religieuse réelle. Il conçoit le monastère comme une caserne et le dogme de Verena comme un simple règlement militaire. Physiquement très imposant, il a conservé la musculature dense d'un fantassin aguerri. Son crâne est rasé, son visage barré par une ancienne cicatrice d'arme d'hast, et ses mains sont larges comme des battoirs. Dès l'arrivée des aventuriers, il les identifie comme une menace pour la cohésion de la garnison. Il nourrit une méfiance instinctive envers l'Elfe et la Naine, et perçoit le statut d'Exorciste de Kurt Länger comme une atteinte directe à sa mainmise sur le châtiment et la discipline au sein de l'abbaye.

Mercenaire / Gardien de Temple

M: 4 CC: 55 CT: 40 F: 5 E: 5 B: 12 I: 40 A: 2 Dex: 35 Cd: 60 Int: 32 Cl: 65 FM: 50 Soc: 25

Dessins

Le maintien de l'autorité par la force. Ignatius ne cherche pas la vérité derrière le meurtre de l'Illuminé, il cherche un coupable à châtier pour restaurer l'ordre. Il obéira aveuglément aux ordres de répression du Prieur.

Noirs Secrets

Sa fonction l'autorise à infliger des châtiments corporels, mais Ignatius y prend un plaisir qui dépasse le cadre disciplinaire. Il mutile les novices pour des fautes dérisoires. Il sait également que le cellérier Malachie détourne des marchandises, mais il ferme les yeux en l'échange d'un approvisionnement discret en tabac de qualité et en alcool fort, qu'il consomme seul dans sa cellule.

Emploi du Temps

Durant l'assassinat, Ignatius effectuait sa ronde habituelle dans le dortoir des novices pour s'assurer que personne ne dormait au lieu d'assister aux Matines. Son alibi ne repose que sur la terreur qu'il inspire : aucun jeune moine n'osera affirmer le contraire, rendant sa déclaration invérifiable mais solide.

Possessions

Sous son épaisse robe de moine, il porte en permanence un plastron de cuir bouilli et des brassards renforcés. À sa ceinture pend un volumineux anneau de fer regroupant les clés des cellules de confinement. Son arme de prédilection est un fléau d'armes court à tête dentelée, un instrument vicieux, pensé pour fracasser les membres dans les coursvies exigües, là où le manque de recul rendrait une épée inutile.

Attitude & Posture

Sous sa bure, Ignatius dissimule l'âme d'un sergent instructeur vicieux. Incarne la menace physique. Avancez-vous lourdement sur la table, envahissez l'espace personnel des joueurs. Faites craquer vos jointures ou frappez doucement le creux de votre main avec un objet (mimez son fléau d'armes) tout en parlant.

Voix

Forte, rocailleuse et brutale. Il tutoie allègrement ceux qu'il méprise et crache ses mots comme des ordres militaires.

Exemple de dialogue

« J'me contrefiche de votre mandat, l'Exorciste. Ici, la loi de la Déesse, c'est le manche de mon fléau. Le premier de vos cloportes pointus ou trapus qui traîne dans le dortoir des novices après les Complies, j'lui brise les deux genoux. Suis-je bien clair, ou faut-il que j'vous l'écrive avec votre sang ? »

Frère Rabanus Galt (Herboriste)

Rabanus gère l'infirmerie et les plantations d'herbes médicinales situés sur le flanc sud, moins exposé au vent. La cinquantaine passée, il voit sa santé décliner avec une fulgurance effrayante. La tuberculose sévère contractée des années auparavant a ravagé son organisme, ne lui laissant qu'une silhouette d'une maigreur cadavérique, un teint cireux et une respiration perpétuellement sifflante.

Pour endurer la douleur et les quintes de toux, Rabanus a progressivement augmenté sa consommation de sucres narcotiques, jusqu'à développer une funeste accoutumance à la larme de pavot. Ce vice dicte désormais l'intégralité de son comportement. Il est pris de tremblements lorsque le manque le tiraille et ses pupilles sont souvent réduites à des têtes d'épingle.

Apothicaire / Érudit

M: 3 CC: 25 CT: 30 F: 3 E: 2 B: 5 I: 45 A: 1 Dex: 55 Cd: 35 Int: 58 Cl: 38 FM: 25 Soc: 35

Dessins

Sécuriser son approvisionnement en narcotiques et dissimuler ses erreurs médicales causées par les crises de manque ou les accès de léthargie.

Noirs Secrets

Il alimente le Prieur Anselm en analgésiques puissants pour calmer son ulcère. Cette transaction officieuse constitue un chantage mutuel : le Prieur ignore les vols de Rabanus dans le stock de l'infirmerie, et l'herboriste garde le silence sur la faiblesse physique du dirigeant. De plus, Rabanus a récemment mal dosé une purge administrée à un vieux moine, hâtant son décès, un fait qu'il a maquillé en mort naturelle sur le registre.

Emploi du Temps

La nuit du meurtre, Rabanus était inconscient dans l'arrière-salle de l'infirmerie, assommé par une forte dose de teinture d'opium. S'il est interrogé par l'Exorciste ou l'Assassin, ses réponses seront confuses et ses souvenirs altérés, le rendant suspect malgré son incapacité physique à commettre un meurtre.

Possessions

Ses vêtements dégagent une forte odeur d'éther, de camphre et de maladie. Il possède une trousse en cuir craquelée par le froid contenant des scalpels émoussés, des onguents à base de graisse de chèvre, des bandages et des aiguilles de suture. Ses poches recèlent toujours quelques brins de Cendrépine et des touffes de Sang-de-Givre pour traiter les plaies superficielles des occupants de l'abbaye. Dans une poche intérieure cousue près de son aisselle, il dissimule précautionneusement deux fioles de verre contenant une solution très concentrée d'opium, importée clandestinement de la vallée par le cellérier Malachie.

Frère Malachie Krump (Cellérier)

Malachie est le gardien des greniers, des saloirs et des caves. C'est lui qui gère le rationnement, supervise le travail de Mère Grete en cuisine et négocie avec la famille Kessler pour les approvisionnements. Ce bourgeois d'origine citadine, à la silhouette bedonnante et au visage perpétuellement luisant de sueur, souffre de son affectation dans ce lieu reculé.

Pour compenser la rudesse de son existence, il a mis en place un modeste réseau de contrebande. Il prélève une marge sur les achats de vivres et importe clandestinement du tabac, des alcools distillés et de la viande séchée de qualité. L'arrivée des PJ, suivie de la tempête et du meurtre, le plonge dans une angoisse terrible. La présence d'étrangers fureteurs et la mise sous tension de l'abbaye menacent de mettre au jour ses registres falsifiés.

Marchand / Contrebandier

M: 4 CC: 32 CT: 30 F: 3 E: 4 B: 7 I: 50 A: 1 Dex: 45 Cd: 42 Int: 48 Cl: 35 FM: 35 Soc: 55

Desscins

Dissimuler ses petits profits et éviter les conflits. Il cherche à passer inaperçu et à détourner l'attention des enquêteurs vers d'autres membres du personnel.

Noirs Secrets

Ses réserves clandestines sont dissimulées derrière un faux mur dans la cave à vin. Pour garantir la tranquillité de ses opérations nocturnes, il fournit de l'alcool frelaté à Otto le ratier, s'assurant que ce dernier cuve son vin au lieu de surveiller les sous-sols.

Emploi du Temps

Au moment de la mort de l'Illuminé, Malachie profitait de l'office des Matines pour inspecter secrètement sa cachette de marchandises. Il affirmera avoir été en train de faire l'inventaire des stocks d'huile, mais son incapacité à fournir des détails précis sur cet inventaire éveillera les soupçons de personnages dotés d'une bonne acuité sociale.

Possessions

Un registre comptable personnel, un écritoire portatif, et un anneau garni de clés en laiton ouvrant les zones de stockage. Il porte des vêtements de meilleure facture que ses pairs, bien que salis par la poussière des caves. Il cache une dague fine dans sa botte et une bourse contenant une vingtaine de couronnes d'argent, une somme considérable pour un moine ayant fait vœu de pauvreté.

Othon Zeller (Maître de Chœur)

Othon dirige les chants durant les huit offices quotidiens. C'est un musicien exigeant, doté d'une ouïe d'une finesse exceptionnelle. Sa constitution, bien que robuste, s'est avérée particulièrement vulnérable aux échos pernicieux générés par la Pierre Distordante.

Depuis que l'Arca Chaotis a été remise dans les écuries, Othon perçoit une dissonance persistante. Ce n'est pas un bruit tangible, mais une vibration sourde, un murmure insupportable qui s'insinue dans son esprit et perturbe son sens du rythme. En quelques jours, ses nerfs ont lâché. Il dort peu, ses yeux sont injectés de sang et ses gestes sont saccadés.

Ménestrel / Initié

M: 4 CC: 30 CT: 30 F: 3 E: 3 B: 6 I: 55 A: 1 Dex: 42 Cd: 45 Int: 46 Cl: 28 (en déclin) FM: 30 (en déclin) Soc: 48

Desscins

Faire cesser le bruit dans sa tête. Il est prêt à accomplir des actes irrationnels pour retrouver le silence.

Noirs Secrets

Ne supportant plus la résonance magique qu'il est le seul à entendre avec cette acuité, Othon a commencé à s'automutiler. Il utilise une fine épingle de laiton pour se percer délicatement les tympan dans le secret de sa cellule, produisant de petits saignements. Il dissimule les chiffons ensanglantés sous sa paillasse.

Emploi du Temps

Lors des Matines fatales, il se trouvait dans le chœur, face à la nef, concentré sur la direction des chants. Son état psychologique dégradé le rend très perturbable lors d'un interrogatoire. S'il est soumis à une pression trop forte, notamment par le Sorcier elfe qu'il ressent comme une source de magie active, il risque la crise de panique.

Possessions

Un diapason en acier poli, des pastilles de miel pour la gorge, et une longue baguette de bois clair. Ses poches contiennent des morceaux de tissu tachés de sang séché.

Les Novices

Une douzaine d'adolescents et de jeunes hommes, vêtus de robes grises trop amples pour leurs corps malingres. Issus d'orphelinats ou livrés par des familles paysannes incapables de les nourrir, ils n'ont pas choisi cette vie. Ils constituent la force de travail de la communauté : ils frottent les dalles, vident les seaux d'aisance, transportent le bois de chauffe depuis les réserves et nettoient les écuries. Ils vivent dans un état de terreur permanente. Ils redoutent les coups de fléau d'Ignatius, le froid mordant des corridors, les spectres errants dans l'antique bâtiment et la sévérité des Frères aînés. Leur sous-alimentation chronique se lit sur leurs visages creusés et leurs mains couvertes d'engelures.

Rôle dans l'intrigue

Les novices fonctionnent comme une masse anonyme. Ils baissent les yeux au passage des aventuriers et s'enfuient si on tente de les aborder directement. Ils sont le maillon indispensable de l'investigation : ce sont eux qui nettoient les scènes de crime, déplacent les objets ou surprennent des conversations sans oser le signaler.

L'Assassin Halfelin Took Baggins, par sa taille et sa discrétion, est le seul à pouvoir facilement se fondre dans leurs rangs ou les approcher sans déclencher leur réflexe de fuite. Si les joueurs parviennent à gagner la confiance d'un novice (par l'offre de nourriture ou la protection contre Ignatius), il peut devenir une source inestimable de rumeurs concernant les vols de l'herboriste, les livraisons du cellérier ou les allées et venues de Frère Séverin. Ils ne disposent pas de profil détaillé (ils reprennent le profil type de l'Artisan Apprenti, affligé de valeurs de Commandement et de Calme dérisoires).



Confessions Volées (ID10)

Si les investigateurs parviennent à gagner la confiance d'un novice (en bravant la surveillance d'Ignatius ou en offrant simplement une ration de nourriture à des adolescents affamés), le Meneur de Jeu lance ID10 pour déterminer quel secret le jeune moine leur chuchote hâtivement. Les novices voient la crasse que les clercs s'efforcent de cacher, mais leur terreur fausse souvent leur jugement.

1. Le secret de l'Herboriste

« J'ai vidé le seau de l'infirmerie ce matin. Frère Rabanus crache ses poumons, mais il ne souffre pas. Il flotte. Il cache des fioles de sève de pavot sous ses bandages de rechange, j'en suis sûr. Son œil est vitreux et il oublie de fermer ses armoires. »

2. La Malédiction des Kessler

« Le vieux Otar Kessler n'est pas enfermé avec nous par hasard. Avant que la tempête ne se lève, je l'ai vu enterrer un crâne de chèvre sous la neige, près du mur nord de la guérite. Il a tracé des signes avec le sang. Mère Grete dit qu'ils appellent les esprits du Drakwald pour nous maudire parce que vous avez détruit leur pont. »

(Les Kessler pratiquent simplement des rites de protection païens, sans le moindre lien avec le meurtre de l'Illuminé).

3. La pauteur de la Cave

« Frère Malachie rationne le sel et les navets pour la soupe de Sexte. Pourtant, sa propre bure sent la viande fumée et le bon tabac. Otto le ratier connaît sa cachette dans la cave nord. Malachie le paie en mauvais vin pour qu'il ferme les yeux, le chien de garde est toujours ivre quand il remonte de là-bas. »

4. Le guetteur de pierre

« Ne faites pas confiance au maçon. Waldemar ne dort pas dans ses quartiers. La nuit du meurtre, je l'ai vu démonter des pierres dans le transept, s'enfoncer dans le mur, puis tout reboucher en hâte avant le passage du Maître de la Discipline. Il a fait entrer quelqu'un par les conduits. »

(Waldemar utilise d'anciens conduits d'aération exigus uniquement pour dormir à l'abri du froid et des cloches, il ne cacheaucun complice).

5. La tache indélébile

« C'est moi qui ai dû brosser les dalles du Scriptorium après qu'ils ont emporté le corps du Haut-Érudit. Ce n'était pas de l'encre ordinaire. Elle ne partait pas avec de l'eau savonneuse. Elle grésillait légèrement quand je grattais avec ma brosse en chiendent, et elle m'a engourdi les doigts jusqu'au coude. »

6. L'Ombre de l'Aile Est

« L'assassin est toujours là, je l'ai entendu. La porte de l'Aile du Jeune est condamnée, mais hier soir, quelqu'un grattait le bois de l'autre côté. J'ai vu une lueur bleue sous la porte et senti une odeur de gel. C'est un esprit qui est remonté des tombes pour punir l'Illuminé. »

(L'aile abrite effectivement les Spectres des Pénitents, mais ces entités éthérées n'ont matériellement pas pu étouffer l'érudit avec un encrier).

7. L'horreur des Écuries

« N'allez pas près de la grange. Hansel pleure dans le foin en se grattant les gencives jusqu'au sang, et les mules rongent le bois de leurs stalles. Votre caisse sous la bâche... elle fait vibrer la paille. Le Capitaine Vane a interdit à ses hommes de s'en approcher. »

8. Le glissement de l'Archiviste

« J'étais de corvée de bois près du cloître avant la sonnerie des Matines. Frère Séverin marchait vers la galerie ouest. Ses sandales n'ont produit aucun son. Pas le moindre craquement, même sur les flaques gelées. Il avançait comme s'il ne pesait rien. »

9. La folie du Maître de Chœur

« Ne regardez pas Othon dans les yeux. Depuis deux jours, il saigne des oreilles. Mère Grete dit qu'il écoute les murmures des Hommes-Bêtes portés par le vent du Gouffre pour leur ouvrir nos portes de l'intérieur, et qu'il en perd la raison. »

(Othon se perce simplement les tympans pour échapper à la douloureuse résonance magique de la Malepierre, il ne comploté avec aucune harde).

10. Le réveil de la pierre

« Les clercs refusent de le voir, mais la cour n'est plus sûre. J'ai gratté la glace sur les dalles sous le grand balcon... il y avait des griffures profondes, comme si des serres de pierre avaient raclé le sol. Et la gargouille de l'angle nord, celle avec des ailes de chauve-souris, ne regarde plus dans la même direction qu'hier. »



2.4. La Fange

Le socle de cette communauté n'est constitué ni de lettrés ni de fanatiques, mais de travailleurs épuisés. La fange est le personnel laïc indispensable à la survie de la communauté face à l'hiver, confiné dans les zones les plus froides et les plus enfumées de l'Abbaye. Traités avec une indifférence polie au mieux, et avec un mépris non dissimulé au pire, ces individus vivent en marge du dogme. Leurs préoccupations se limitent à la chaleur, à la ration quotidienne et à éviter les châtimens.

Pour des investigateurs chevronnés, cette population représente une brèche béante dans le mutisme du monastère. Les laïcs observent les clercs sans être soumis au vœu de silence et demeurent éminemment sensibles à l'appât du gain ou à la menace d'un châtimens corporel.

Capitaine Vane (Commandant de la Garnison)

« Vos amulettes ne repoussent pas les carreaux d'arbalète, Maître Exorciste. Si les fanatiques de Sigmar défoncent les portes, mes gars tiendront la cour basse le temps de mériter notre solde, pas une seconde de plus. Mourir pour des querelles de clocher ne fait pas partie de mon contrat. Tenez-vous à l'écart, mes hommes sont sur les nerfs. »

Tenir les remparts face aux incursions de Peaux-Vertes ou de brigands nécessite un savoir-faire dont une communauté de copistes s'avère totalement dépourvue. Le Prieur Anselm a donc loué les services d'une petite troupe de mercenaires, dirigée par le Capitaine Vane.

C'est un ancien combattant originaire du Reikland. Il a connu les campagnes boueuses des Principautés Frontalières et ne se fait aucune illusion sur la nature humaine. Vétéran quadragénaire, Vane porte sur son visage les stigmates grêlés de la petite vérole, à demi dissimulés sous une barbe courte et drue. Son quotidien à l'abbaye est d'un ennui mortel. Il passe ses journées dans la guérite près des portes principales à jouer aux dés avec ses cinq hallebardiers, fumant du tabac de mauvaise qualité et buvant des alcools distillés fournis en contrebande par le cellérier Malachie.

L'arrivée d'un groupe lourdement armé comprenant un Exorciste et un Sorcier l'a mis sur la défensive. Vane juge chaque individu en fonction de sa capacité à le tuer. Il n'a aucune loyauté envers le culte de Verena : il protégera le Prieur tant que sa solde sera versée, mais il ne sacrifiera pas ses hommes face à une menace surnaturelle évidente ou face aux répurgateurs.



Guerrier / Mercenaire

M: 4 CC: 52 CT: 45 F: 4 E: 4 B: 10 I: 50 A: 2 Dex: 42 Cd: 58 Int: 45 Cl: 55 FM: 40 Soc: 45

Desscins

Amasser suffisamment de couronnes pour prendre sa retraite dans une auberge de la vallée. Survivre à ce contrat hivernal sans perdre d'hommes.

Noirs Secrets

Vane prélève une commission sur la solde de ses propres hommes. Plus grave pour la sécurité du lieu : il sait pertinemment que le mur d'enceinte nord est fragilisé et qu'un assaut soutenu le ferait s'effondrer, une information qu'il n'a pas transmise au Prieur pour éviter d'être affecté à des travaux de maçonnerie dans le gel.

Emploi du Temps

Pendant l'agonie du Haut-Érudit, Vane dormait sur un lit de camp dans la guérite chauffée, en compagnie de ses hommes. Si l'Assassin halfelin s'infiltre pour vérifier ses dires, il constatera l'odeur d'alcool rance et la lourdeur du sommeil de la garnison.

Possessions

Il ne se sépare jamais de sa cotte de mailles, dissimulée sous un épais tabard de laine grise. Il manie une épée bâtarde ébréchée mais bien entretenue, et porte un pistolet d'arçon à la ceinture, dont la poudre est gardée au sec dans une blague en cuir graissé.

Attitude & Posture

Vane s'ennuie fermement et n'est loyal qu'à sa solde. Jouez-le affalé sur une chaise, en train de nettoyer ses ongles avec un poignard ou de compter ses pièces. Il ne lève les yeux que lorsqu'on parle d'argent, de combat ou de l'Ordre.

Il n'a pas survécu aux guerres des Principautés Frontalières en jouant les héros. Son profil de Capitaine Mercenaire s'accompagne d'un cynisme à toute épreuve. S'il est confronté à une manifestation démoniaque, aux spectres ou même aux flagellants de l'Ordre, il n'ordonnera jamais de charge héroïque.

Il tentera de maintenir la discipline (via un test de Commandement), orchestrant un repli en bon ordre pour éviter que la panique ne transforme la retraite en déroute, préférant barricader une aile de l'abbaye et sacrifier le clergé plutôt que de risquer la vie d'un seul de ses hallebardiers dans une bataille perdue d'avance.

Voix

Trainante, lasse et cynique. Il termine souvent ses phrases par un haussement d'épaules ou un crachat.

Exemple de dialogue

(Haussement d'épaules, sans lâcher son arme des yeux)

« Le Prieur paie pour qu'on garde les peaux-vertes à distance. Pas pour servir de gardes du corps à des étrangers qui ramènent des ennuis. Débrouillez-vous avec votre cadavre sans impliquer mes gars, ou je vous jette par-dessus le parapet. Ne le prenez pas mal, mais vous attirez les problèmes comme la viande avariée attire les mouches. »



Mère Grete et ses Marmitons (Les Cuisines)

« Ce n'est pas le sel qui manque dans les réserves, c'est la chaleur. La viande de chèvre durcit bien plus vite qu'on ne parvient à la bouillir. Et dites à votre compagnon de petite taille de cesser de rôder près du saloir principal après l'office des Complies. Le ratier est saoul la moitié de la nuit, et ses chiens ont la mâchoire leste dans l'obscurité. »

Les cuisines de l'abbaye sont un enfer de vapeur grasse, de cendres et d'odeurs de navets bouillis. Mère Grete règne sur ce domaine depuis deux décennies. Elle impose sa présence massive au cœur des cuisines. Ses bras rouges et musculeux, dont la peau a été brutalement tannée par la chaleur des grands âtres, manient les ustensiles avec la même rudesse que ses marmitons. Elle commande à trois jeunes garçons de cuisine, couverts de suie, qu'elle corrige régulièrement à grands coups de cuillère de bois.

Grete est profondément superstitieuse. Loin de la théologie complexe de Verena, elle adhère à un panthéon de croyances paysannes. Elle accroche des tresses d'ail et du houx pour repousser le mauvais œil. Dès l'arrivée des aventuriers et le déclenchement de la tempête, elle a été persuadée que le groupe transportait une malédiction. Son hostilité envers l'Elfe est instinctive et viscérale. En revanche, son instinct maternel bourru pourrait la pousser à offrir en cachette un quignon de pain chaud à l'Assassin halfelin, le prenant pour un adolescent malnutri, offrant ainsi une voie d'accès inespérée aux rumeurs circulant parmi les domestiques.

Servante / Cuisinière

M: 3 CC: 35 CT: 20 F: 4 E: 4 B: 7 I: 40 A: 1 Dex: 45 Cd: 45 Int: 35 Cl: 40 FM: 45 Soc: 38

Dessains

Maintenir le feu dans les âtres et nourrir cinquante bouches quotidiennement avec des réserves qui s'amenuisent.

Noirs Secrets

Grete détourne les meilleurs morceaux de viande salée et les légumes les plus frais pour son usage personnel et celui de ses marmitons. Elle pratique également de petits rituels d'envoûtement inoffensifs à base de poils de rat et de cire pour causer des diarrhées à Frère Ignatius, qu'elle déteste. Si ces pratiques païennes étaient découvertes, elle risquerait le fouet.

Emploi du Temps

Elle dormait dans l'étroit réduit attenant aux fours, profitant de la chaleur résiduelle de la maçonnerie. Ses ronflements puissants peuvent être attestés par ses jeunes aides.

Possessions

Un épais tablier incrusté de graisse ancienne. Un couperet de boucher très aiguisé, qu'elle manie avec une dextérité surprenante. Les poches de sa jupe contiennent du sel, des gousses d'ail desséchées et quelques couronnes de cuivre.



Waldemar le Bâisseur (Maçon)

« Le mortier des fondations de l'Aedificium s'effrite en une poudre noire. Je l'ai constaté hier. Ce n'est pas l'humidité habituelle de la roche. C'est une altération directe de la tension minérale. Si vous comptez descendre sous la ligne des caves à vin, ne vous appuyez pas sur les voûtes à claveau central. La roche n'y réagit plus à la pression comme elle le devrait. Quelque chose en dessous ronge la maçonnerie. »

L'Oculus d'Argent est engagé dans un combat perdu d'avance contre l'érosion, le vent et le gel. Waldemar est l'artisan chargé de ralentir cette décomposition. Bâisseur taciturne, Waldemar se confond presque avec l'édifice qu'il entretient : sa peau, ses vêtements et ses cheveux disparaissent perpétuellement sous une fine pellicule de poussière de pierre blanche.

Il connaît la structure de l'abbaye mieux que quiconque, y compris les clercs qui l'habitent. Il ausculte les murs comme un médecin examinerait un patient. Il communique peu, s'exprimant par grognements. Lors de l'enquête, l'unique moyen d'attirer son attention ou d'obtenir sa coopération sera de faire appel à l'expertise et à la connaissance de la pierre de la Naine Sigrid Verte-Main. Seule une réflexion technique sur la tension d'un arc de voûte ou la qualité d'un mortier pourra délier la langue du maçon.

Artisan Maçon

M: 4 CC: 38 CT: 25 F: 5 E: 5 B: 8 I: 35 A: 1 Dex: 55 Cd: 40 Int: 45 Cl: 50 FM: 45 Soc: 22

Dessains

Il se moque des querelles théologiques ; seul le grès et le ciment comptent.

Noirs Secrets

Au fil de ses réparations, Waldemar a mis à jour plusieurs espaces creux entre les murs de la nef et les fondations, d'anciens conduits d'aération condamnés. Il n'en a jamais informé le Prieur, utilisant ces boyaux étroits pour circuler à l'abri des courants d'air ou pour dormir loin du son du bourdon. Plus inquiétant : il a récemment remarqué que les dalles à proximité des écuries (où repose l'Arca) devenaient friables, se désagrégeant en une poudre noirâtre anormale, défiant les lois de la géologie.

Emploi du Temps

Travaillant souvent seul et de nuit pour colmater les brèches lorsque les couloirs sont déserts, il n'a aucun alibi solide. Il se trouvait sur un échafaudage dans l'aile nord au moment du drame.

Possessions

D'épais gants de cuir. Un fil à plomb usé. Plusieurs marteaux, des burins en acier trempé et une truelle. Ses poumons sifflent à cause de l'inhalation prolongée de poussière minérale.

Otto « Le Borgne » (Ratier)

Dans un bâtiment abritant des réserves de grain et des milliers de parchemins, la prolifération des rongeurs est une menace non négligeable. Otto est payé une misère pour l'endiguer. Petit individu noueux à la démarche saccadée, Otto arpente les caves le dos perpétuellement voûté. Il a perdu son œil gauche, rongé par une infection suite à une morsure de rat d'égout dans sa jeunesse. Il dégage une odeur pestilentielle d'ammoniaque et de charogne.

Son seul compagnon est Morsure, un terrier féroce, couvert de cicatrices, dressé pour briser la nuque des nuisibles dans le noir. Otto travaille exclusivement de nuit, arpentant les zones périphériques et les caves. C'est un alcoolique notoire, utilisant l'ivresse pour supporter l'obscurité, le froid et les visions fugaces qui hantent parfois l'abbaye.

Ratier

M: 4 CC: 35 CT: 45 (avec fronde ou petite arbalète) F: 3 E: 4 B: 6 I: 55 A: 1 Dex: 45 Cd: 30 Int: 35 Cl: 45 FM: 35 Soc: 20

Morsure (Chien ratier) : M: 6, CC: 35, F: 3, E: 3, B: 4, I: 50

Dessains

Trouver sa prochaine bouteille. Éviter d'affronter seul les choses qui se tapissent dans les caves inférieures de l'Aedificium.

Noirs Secrets

Le ratier fait l'objet d'une corruption de la part du cellérier Malachie, qui lui fournit un alcool frelaté pour s'assurer qu'Otto reste éloigné de ses caches de contrebande. De plus, durant ses rondes, Otto a récemment vu des entités translucides (les Spectres des Pénitents) dans l'Aile du Jeûne. Persuadé qu'il s'agit de crises de delirium tremens, il n'en a parlé à personne, mais sa terreur l'empêche de faire son travail correctement.

Emploi du Temps

Le soir du meurtre, Otto était effondré dans un tas de foin, incapable de se tenir debout après avoir consommé une pleine flasque d'eau-de-vie. Son chien montait la garde.

Possessions

Une perche en bois à laquelle sont attachés plusieurs rats morts. Une petite fronde en cuir, un coutelas émoussé, des pièges à mâchoires métalliques de différentes tailles. Il porte des bottes de cuir épais pour éviter les morsures aux chevilles.

Hansel le Muet (Garçon d'Écurie)

Hansel est un jeune adulte né sans langue, abandonné aux portes de l'abbaye à sa naissance. Ne pouvant participer aux chœurs ni confesser ses péchés verbalement, il a été relégué aux écuries. Il vit parmi les mules et les rares chevaux, dormant dans le foin. C'est un être doux, dont la communication se limite à des gestes et à des bruits gutturaux.

Il représente la preuve vivante de la dangerosité du fardeau transporté par les aventuriers. En consignnant l'Arca Chaotis recouverte d'une bâche au fond de la grange, la milice a placé Hansel au cœur d'une émanation corruptrice.

Rôle dans l'intrigue et descente aux enfers

Le garçon d'écurie est la première chair innocente à pourrir au contact du reliquaire. Au premier jour de l'enquête, les aventuriers le trouveront agité. Au deuxième jour, ses gencives se mettront à saigner abondamment sans raison. Dès le troisième jour, la mutation s'accéléra de manière incontrôlable. Sa peau commencera à devenir translucide, révélant un réseau de veines noires, et il passera des heures à tracer des cercles grotesques dans la poussière, pleurant en silence.

Il ne dispose d'aucun profil. La putréfaction fulgurante de ses chairs sert d'avertissement aux PJ : il incarne le destin qui les attend si le Rituel de la Balance n'est pas pratiqué à temps. La détérioration d'Hansel fournira également au Prieur une preuve tangible pour accuser le groupe d'importer la corruption, précipitant la confrontation armée du quatrième jour.

Famille Kessler

Les Kessler sont un clan de montagnards vivant dans une ferme fortifiée située sur un plateau inférieur, au-delà du Gouffre de l'Écho. Ils élèvent des chèvres et cultivent des racines résistantes au gel. Lorsque l'hiver verrouille la montagne, ce clan demeure le seul pourvoyeur capable d'empêcher l'Oculus d'Argent de mourir de faim.

Les Kessler descendent d'une longue lignée de montagnards farouchement attachés à la Foi Antique vénérant Taal sous son aspect le plus sauvage et impitoyable. Ils perçoivent le clergé de Verena comme une intrusion intellectuelle et arrogante sur un territoire qui appartient légitimement aux prédateurs et aux tempêtes. Cette fracture culturelle avec les citadins du monastère est abyssale. Si le besoin d'argent et la nécessité de survivre à l'hiver ne les y contraignaient pas, les Kessler laisseraient volontiers l'Oculus d'Argent et ses résidents lettrés mourir de froid plutôt que de leur livrer la moindre once de viande salée.

Lors de l'arrivée des Répurgateurs et du franchissement du pont par les aventuriers, trois membres du clan Kessler (le père Otar, et ses deux fils, Karl et Gustav) venaient de livrer des meules de fromage et des peaux à l'Oculus d'Argent. La destruction du pont par les PJ a piégé les paysans du mauvais côté du gouffre. La tempête de neige les a ensuite forcés à trouver refuge au sein de l'édifice.

Ils sont cantonnés dans la zone d'accueil rudimentaire de la guérite. Ce sont des individus aux visages burinés, peu loquaces et d'une consanguinité notable.

Paysans / Trappeurs

M: 4 CC: 38 CT: 30 F: 4 E: 4 B: 8 I: 35 A: 1 Dex: 35 Cd: 30 Int: 32 Cl: 35 FM: 35 Soc: 20

Desscins

La survie immédiate de leur groupe. Ils veulent retourner sur leurs terres et considèrent les étrangers (notamment l'Elfe et la Naine) avec une haine non dissimulée.

Noirs Secrets

Les Kessler arrondissent leurs fins de mois en chassant illégalement sur les terres seigneuriales de la vallée. Ils fournissent le cellérier Malachie en viandes fumées prohibées. Ils savent qu'une dégradation de la situation à l'abbaye pourrait entraîner une enquête extérieure, exposant leurs trafics. De plus, ils vouent une haine mortelle aux PJ pour avoir détruit le pont, les coupant de leur ferme et de leurs familles.

Emploi du Temps

Les trois hommes dorment entassés sous d'épaisses peaux de chèvre dans l'aile d'accueil, près des mercenaires.

Possessions

Vêtus de cuirs non tannés qui dégagent une forte odeur animale. Leurs arcs de chasse et épieux ont été temporairement confisqués par le Capitaine Vane pour éviter les heurts dans l'enceinte, mais ils conservent de longs couteaux de chasse attachés à leurs mollets.

Otar Kessler (Le Patriarche)

Contrairement à ses fils, Otar possède l'expérience de la violence et de la survie en milieu hostile. S'il est poussé à bout par l'enfermement, il n'hésitera pas à frapper pour protéger son clan.

M: 4 CC: 45 CT: 35 F: 4 E: 4 B: 9 I: 40 A: 1 Dex: 35 Cd: 45 Int: 32 Cl: 45 FM: 45 Soc: 25

Trait Psychologique : S'il voit l'un de ses fils gravement blessé ou tué par la garnison (ou par les PJ), Otar devient sujet à la Frénésie.

Possessions : Il manie un long couteau de dépeçage (considéré comme une arme à une main standard infligeant les dégâts normaux) et porte un épais manteau en fourrure d'ours qui lui confère 1 PA / tronc et bras.

2.5. Les Limiers de l'Empire (Ordre du Marteau d'Argent)

La menace pesant sur les fugitifs n'est pas confinée entre les murs de pierre de l'abbaye. Les limiers sigmarites incarnent la pression temporelle de ce récit. Bloquée de l'autre côté du Gouffre de l'Écho, la troupe menée par le Répurgateur Silas doit accomplir un long détour par les sentiers escarpés du nord, une marche forcée dans la neige qui lui prendra très exactement six jours. Ce compte à rebours est ne pourra pas être stoppé. Les limiers n'interviennent pas dans l'enquête interne du monastère, mais leur présence plane sur chaque décision des aventuriers. S'ils parviennent aux portes de l'Oculus d'Argent avant que l'Arca Chaotis ne soit sécurisée et les corps purifiés, le dénouement se réglera par le feu.

Silas « Le Tison » (Répurgateur Vétéran)

Silas est une figure d'autorité rattachée au culte de Sigmar et à l'Ordre du Marteau d'Argent, mandaté spécifiquement pour traquer les artefacts corrompus issus des ruines du sud. Silas opère avec une froideur bureaucratique. Il traque la corruption magique avec la méthode d'un comptable.

Son surnom de « Tison » lui vient de son visage : la moitié gauche de sa mâchoire et son cou présentent de graves brûlures, cruels vestiges d'une ancienne confrontation avec un sorcier renégat. L'homme approche de la cinquantaine. Sa condition physique est entretenue par une discipline stricte et des privations volontaires. Il a suivi la piste du chariot depuis la destruction du Seigneur des Liches, accumulant les témoignages des aubergistes terrorisés et suivant les cadavres laissés dans le sillage de la Pierre Distordante.

Silas considère l'Oculus d'Argent avec une grande méfiance. Bien qu'il s'agisse d'un lieu saint reconnu par l'Empire, l'isolement du clergé de Verena et son obsession pour les archives pré-impériales frôlent, selon lui, la complaisance envers l'hérésie. Si les portes ne s'ouvrent pas à son arrivée au septième jour, il n'hésitera pas à ordonner l'assaut contre le monastère.



Mercenaire/Répurgateur

M: 4 CC: 58 CT: 55 F: 4 E: 5 B: 14 I: 55 A: 2 Dex: 45 Cd: 65 Int: 52 Cl: 70 FM: 65 Soc: 40

Dessains

Silas ne cherche pas à comprendre la nature exacte de l'Arca Chaotis, ni à l'étudier. Son mandat stipule que l'objet doit être saisi, scellé dans du plomb béni, puis transporté vers les forges du grand Temple pour y être fondu. Toute personne ayant été en contact prolongé avec l'artefact doit être abattue pour endiguer la propagation de la souillure chaotique.

Noirs Secrets

Derrière son aplomb et sa sévérité, le Répurgateur dissimule une surdité partielle à l'oreille gauche, séquelle de l'explosion qui l'a défiguré. Un adversaire observateur (réussissant un test d'Initiative - ou d'Intelligence si le personnage possède la compétence Acuité Visuelle - en combat) remarquera que Silas oriente généralement son profil droit vers ses interlocuteurs ou le danger. En combat singulier, attaquer sur son flanc aveugle lui impose un malus de -10 en Capacité de Combat pour la parade.

Rôle dans l'intrigue et combat

Silas est le point final de l'aventure. Il n'apparaît physiquement qu'à l'aube du septième jour, lorsque ses hommes utilisent des béliers de fortune pour faire céder les portes de l'abbaye. S'il est contraint d'affronter les PJ (par exemple s'ils s'attardent lors de leur fuite par les corniches), il combattrait de manière rationnelle. Il n'hésiterait pas à faire feu à bout portant avec ses pistolets avant d'engager le corps à corps, ciblant en priorité le Sorcier elfe qu'il identifie comme la menace la plus imprévisible et blasphématoire.

Possessions

Le Répurgateur porte un demi-harnois d'acier noirci (2 PA / tronc et bras), porté par-dessus une épaisse tunique de cuir. Il est armé d'une épée à deux mains (Zweihänder I -10 ; Dmg +2 ; P +10) d'excellente facture. À sa large ceinture de cuir, il garde deux pistolets de duel soigneusement entretenus. L'un d'eux est chargé en permanence d'une balle d'argent massif. Il transporte également des entraves de fer, plusieurs symboles sigmarites en argent et des onguents contre les brûlures.

Allure & Maintien

Oubliez le fanatique hurlant et baveux. Silas est un exterminateur glacial, d'une rationalité terrifiante. C'est le trépas érigé en dogme. Jouez-le immobile comme une statue de fer. Tirez parti des stigmates de son passé : tournez ostensiblement toujours la même moitié de votre visage vers les joueurs (pour cacher son oreille sourde et révéler ses brûlures). Ne clignez presque pas des yeux.

Voix

Monotone, lente, dépourvue de toute émotion (ni haine, ni colère, ni pitié). Il énonce des faits et des condamnations comme s'il lisait une liste de courses.

Exemple de dialogue

(Fixant la porte de l'abbaye, la voix plate et sans appel)

« L'objet corrompt tout ce qu'il touche. Le Temple exige que la zone soit purgée. Récupérez la caisse. Si les résidents résistent, tuez-les. S'ils se rendent, tuez-les aussi. Passez le reste par le feu et le fer. Ne perdez pas de temps à discuter. En avant. »

L'Ost Pénitent

Le Répurgateur ne voyage pas seul. Pour isoler un périmètre et mener l'assaut, Silas s'est entouré d'une escorte hétéroclite mais meurtrière, divisée en trois corps spécialisés. Ils ne disposent d'aucun profil détaillé.

Mercenaires de l'Ordre (Arbalétriers)

Une douzaine de soldats professionnels, recrutés à Nuln et payés sur les fonds de l'Église. Ce ne sont pas des fanatiques enragés, mais de froids assassins mandatés par l'Ordre. Leur rôle n'est pas de charger au contact. Lorsque l'assaut final sera donné, ils se déploieront en arc de cercle dans les cours enneigées de l'abbaye, rechargeant leurs armes avec méthode pour abattre quiconque tenterait de franchir les murs d'enceinte.

Caractéristiques : M:4, CC:45, CT:55, F:3, E:3, B:7, I:40, A:1.

Possessions : Cotte de mailles (1 PA / tronc), arbalète lourde, carreaux à pointe perce-armure (D +1), dague longue, casque de fer.

Flagellants

Six individus aux esprits brisés, revêtus de haillons incrustés de sang séché. Ces hommes estiment que la fin des temps est imminente et cherchent l'expiation dans la souffrance physique. Silas les utilise comme troupes de choc pour saturer les défenses ennemies. Ils se jettent sur les piques et les lances sans aucune considération pour leur propre vie. Dans les couloirs étroits de l'Oculus d'Argent, leur absence de retenue en fait des adversaires terrifiants capables de déborder les combattants les plus aguerris du groupe.

Caractéristiques : M:4, CC:42, CT:20, F:4, E:4, B:11, I:35, A:1 (souvent soumis à la règle de Frénésie, doublant leurs attaques).

Possessions : Fléaux rouillés, masses d'armes cloutées. Aucune armure.

Trait Psychologique : Immunisés à la Peur, à la Terreur et à la déroute.

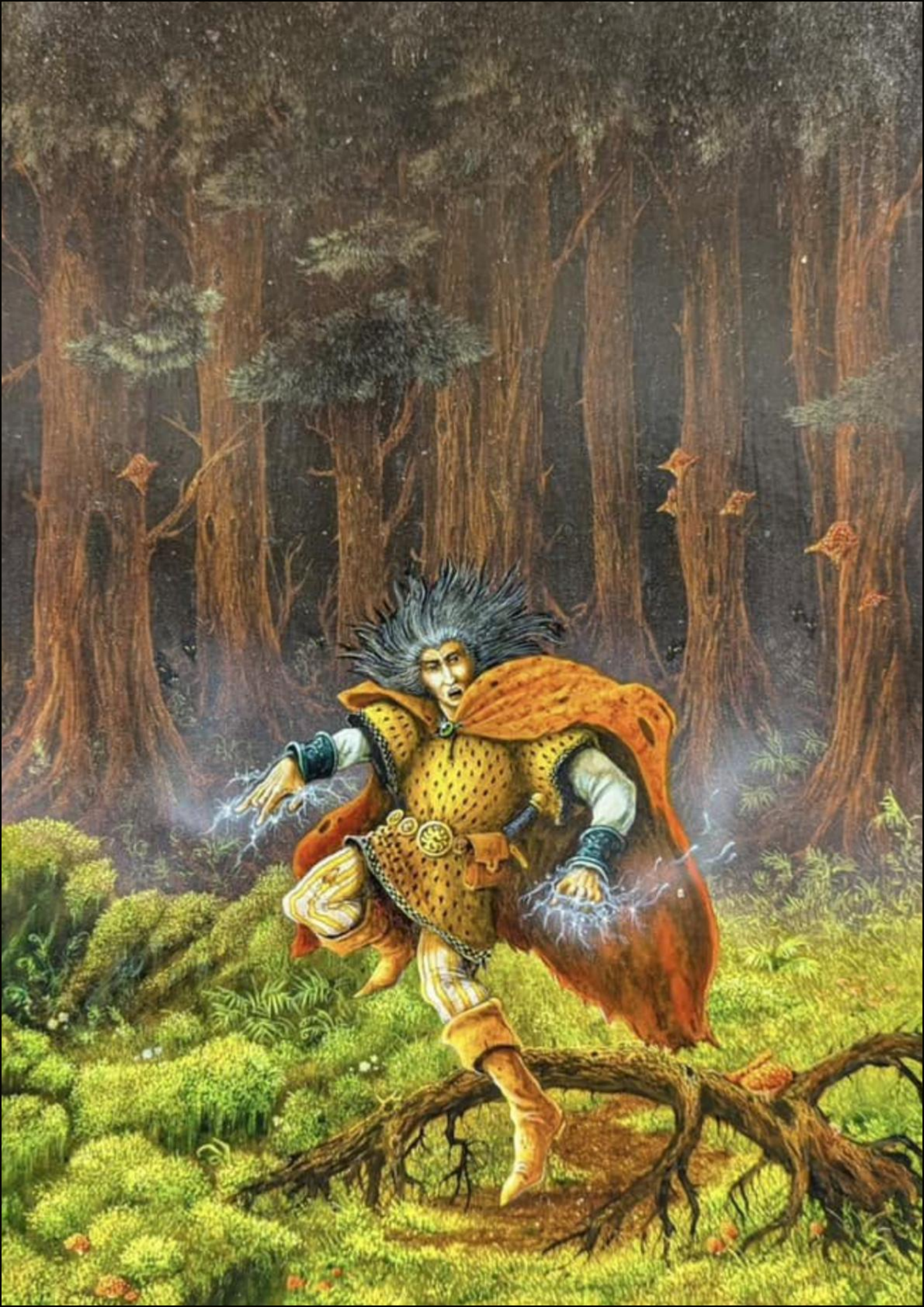
Molosses de Sigmar

Quatre chiens de guerre de race Mâtin, au pelage ras et aux mâchoires puissantes. Élevés dans les chenils du Temple de Sigmar, ils sont spécifiquement dressés pour repérer l'odeur de la corruption magique et le sang. Silas les lâche pour traquer les individus dissimulés ou pour briser les lignes. Leur vitesse de pointe dans la neige leur permet de rattraper facilement un humanoïde en fuite.

Caractéristiques : M:6, CC:42, CT:0, F:4, E:3, B:5, I:50, A:1.

Possessions : Colliers de cuir épais garnis de pointes métalliques. Capacité Spéciale : Morsure entravante.





Index des Confessions

Ce guide répertorie les indices détenus par les résidents de l'Oculus d'Argent. Pour obtenir ces informations, les joueurs ne peuvent pas se contenter d'un simple jet de dés ; ils doivent cibler les failles psychologiques ou matérielles des suspects.

1. HAUTE HIÉRARCHIE

Haut-Érudit Matthias Krauss (dit « L'Illuminé »)

Déclencheur : Étant décédé à l'aube du Jour 2, sa langue ne peut être déliée que de manière posthume. Un test réussi de Sens de la Magie lors de l'examen de son cadavre OU un test réussi d'Intelligence (Théologie/Savoir) sur la disposition ET l'état de ses encriers permet de comprendre le déroulement de son agonie.

Révélations :

Les résidus sur ses lèvres ne proviennent pas d'une potion, mais d'une invocation de Dhar (magie noire) ayant transmuté l'encre à distance sous la porte.

Ses doigts crispés portent des traces microscopiques de limaille de cuivre, prouvant qu'il a tenté de gratter un cercle rituel que quelqu'un avait dessiné sous son tapis de lecture avant sa séquestration.

Prieur Anselm von Biesterfeld

Déclencheur : Découvrir les linges souillés de sang dans son écritoire privé (test d'Intelligence ou de Recherche) OU le confronter directement aux preuves de la contrebande de Malachie.

Révélations :

Il confesse que l'Illuminé l'avait alerté sur la disparition de volumes interdits, mais qu'il a étouffé l'affaire par peur qu'un inspecteur d'Altdorf ne décrète la fermeture définitive du site.

Il admet sa dépendance aux sirops opiacés de Rabanus pour calmer son ulcère, ce qui le dissuade de dénoncer et sanctionner l'herboriste.

2. GARDIENS DU SAVOIR

Frère Séverin Kassel (Archiviste / Antagoniste)

Déclencheur : Réussir un test d'Intelligence (-20) pour percer à jour les omissions dans ses traductions, OU posséder la compétence Langue étrangère (Classique Impérial) afin de lire les originaux et le confondre sur-le-champ.

Révélations :

Si les PJ le coincent, Séverin ne panique pas. Il sourit et oriente subtilement les soupçons vers Lucius l'Enlumineur, affirmant que ce dernier passe ses nuits à dessiner des « motifs pour le moins étranges » soufflés par la tempête.

Il leur remet une fausse clé en plomb, prétendant qu'elle ouvre la grille de l'Aedificium, dans l'unique but de les envoyer déclencher le mécanisme de la Galerie des Contrepoids (Salle 3) à sa place.

Frère Balthazar (Bibliothécaire Aveugle)

Déclencheur : Un test de Sociabilité réussi par un personnage lettré ou ecclésiastique en abordant le suspect avec les égards dus à son grand âge et à sa fonction.

Révélations :

Privé de la vue, ses autres sens sont exacerbés. Il jure que juste avant le carillon des Matines le jour du meurtre, un sillage glacial empestant l'amonique et le cuivre oxydé a traversé la galerie ouest en silence. Il est formel : c'est l'odeur résiduelle d'une incantation, et c'est exactement la même effluve âcre qui s'échappe de la bure de Frère Séverin lorsque ce dernier revient des niveaux inférieurs. Il prétend que les grilles de l'Aedificium gémissent parce que les âmes des premiers inquisiteurs de l'Ordre, emmurés dans les fondations pour en garder l'entrée, hurlent à l'approche des hérétiques.

Frère Thomas Bauer (Traducteur)

Déclencheur : Un test de Sociabilité au Jour 3, avant qu'il ne soit assassiné (si Séverin passe à l'acte).. Le novice doit être abordé à l'écart, à l'abri du regard pesant de Frère Ignatius.

Révélations :

Terrifié à l'idée d'une fouille disciplinaire, il avoue qu'il a calligraphié les cotes des manuscrits disparus directement sur sa propre chair, sous sa bure. Il mentionne que Frère Séverin l'a observé avec insistance alors qu'il rangeait le volume De la perméabilité des sceaux de plomb.

Lucius Grendel (Enlumineur)

Déclencheur : Un test réussi de Volonté ou de Calme pour accepter de s'enfermer dans sa cellule et de contempler ses esquisses aberrantes sans ciller.

Révélations :

Il hurle que les anges de Verena ont désormais des yeux « en très grand nombre ! » et que l'Illuminé est mort parce qu'il refusait de peindre la « vraie couleur du ciel ». Ses propos incohérents peuvent pousser des PJ crédules à chercher un monstre dans les combles.

Au milieu de ses délires, il répète en boucle une suite de chiffres : **ce sont les repères métriques exacts pour éviter de marcher sur les dalles à bascule de la Galerie des Contrepoids.**

Les Frères Âgés (Chœur Silencieux)

Déclencheur : Un test de Sociabilité (-20 en raison de leur sénilité et de leur surdité). Nécessite de la patience et l'offre d'une double ration de soupe.

Révélation :

Leurs témoignages sont parasités par des souvenirs vieux de plusieurs décennies. Ils confondent l'Assassin halfelin avec un gobelin des montagnes et affirment avoir vu le fantôme du Prieur précédent traverser les écuries. Ils constituent une source d'information hautement discutable.

3. INTENDANCE ET DISCIPLINE

Frère Ignatius (Maître de la Discipline)

Déclencheur : Un test de Force Mentale ou de Torture (-20 %) OU lui offrir une once de tabac de contrebande de Nuln (subtilisée dans la cache de Malachie).

Révélation :

Il admet qu'il n'a aucun alibi solide pour la nuit du meurtre car il traquait un novice fugitif, mais il jure avoir vu Frère Séverin nettoyer méticuleusement le seuil du Scriptorium avec de la cendre blanche à l'heure des Complies.

Il jure de briser les genoux du premier PJ qui perturbera l'Horloge Canoniale, considérant l'enquête comme un caprice administratif du Prieur.

Frère Rabanus Galt (Herboriste)

Déclencheur : Le chantage après la découverte de ses réserves clandestines de teinture d'opium cachées dans l'infirmerie (test de Recherche).

Révélation :

Il avoue que l'encre qui sature les voies respiratoires de la victime a été altérée alchimiquement. Il révèle que Séverin lui a dérobé une fiole de poudre d'obsidienne une semaine plus tôt, un composant indispensable pour fixer les rituels de mutation.

Frère Malachie Krump (Cellérier)

Déclencheur : Un test de Sociabilité (Commerce) réussi OU découvrir le faux mur de la réserve nord en remarquant une anomalie dans les stocks de sel.

Révélation :

Pour sauver sa peau, il avoue que Séverin l'a surpris en plein trafic. Au lieu de le dénoncer, l'archiviste lui a donné deux couronnes d'or pour acheter son silence et lui a emprunté un bloc de cire de scellé grise pour réaliser l'empreinte d'une clé métallique.

Othon Zeller (Maître de Chœur)

Déclencheur : Un test de Traumatologie ou de Chirurgie réussi pour traiter les saignements de ses tympanes qu'il s'est lui-même percés à l'épingle.

Révélation :

Il pleure de soulagement et confesse que depuis que le chariot des aventuriers est dans les écuries, la montagne émet une dissonance insupportable qui détruit l'harmonie des chants sacrés. Il hurle que la Pierre Distordante « chante » la fin des temps.

Les Novices

Déclencheur : Un jet sur la Table des Confessions Volées (ID10) après leur avoir fourni de la nourriture ou une protection contre Frère Ignatius.

Révélation : (Se référer à la table des 10 rumeurs combinant indices et fausses pistes).

4. LA FANGE (PERSONNEL NON-RELIGIEUX)

Capitaine Vane

Déclencheur : Un pot-de-vin d'au moins 5 Couronnes d'Or OU un profil de carrière similaire (un PJ mercenaire ou garde du corps évoquant les guerres coloniales).

Révélation :

Il se moque des affaires de moines, mais avertit les PJ que la maçonnerie extérieure proche de la grange se désagrége en une poudre violette depuis qu'ils y ont garé leur charrette.

Il confie que le vieux Otar Kessler l'a payé pour fermer les yeux sur leurs couteaux de chasse, et qu'il n'hésitera pas à fuir si Silas le Tison donne l'assaut.

Hallebardiers

Déclencheur : Partager une partie de dés dans la guérite et réussir un test de Sociabilité (Jeu : +Int/2).

Révélation :

Ils affirment que le Capitaine Vane vole sur leur propre solde et qu'ils ont vu le cellérier Malachie monter des caisses suspectes depuis les caves en pleine nuit. Ils ignorent tout de la Main Pourpre.

Mère Grete (La Cuisinière)

Déclencheur : L'aborder exclusivement avec un personnage humain (elle refuse de parler aux Elfes ou aux Nains par racisme primaire) et l'aider à fendre le bois de cuisine.

Révélation :

Elle jure que la tempête est l'œuvre de la Naine Sigrid, qu'elle accuse d'avoir jeté un sort sur le saloir pour gâter la viande de chèvre.

Elle mentionne qu'Otto le ratier a passé la nuit du meurtre écroulé dans les cuisines, ivre mort après avoir reçu une bouteille d'eau-de-vie anonyme déposée sur son lit.

Les Marmitons

Déclencheur : L'Infiltration de Took Baggins (l'Assassin halfelin) utilisant sa petite taille pour se faire passer pour l'un des leurs ou les aborder sans les effrayer.

Révélation :

Ils confirment qu'ils volent des restes de lard pour les donner à Hansel aux écuries, et que ce dernier est devenu fou depuis trois jours, passant son temps à dessiner des yeux dans le crottin des bêtes.

Waldemar le Bâisseur (Maçon)

Déclencheur : L'intervention de la Naine Sigrid utilisant sa connaissance innée de la pierre pour évaluer la tension d'un arc de voûte fissuré.

Révélation :

Il révèle l'emplacement exact des anciens conduits d'aération, creusés par les premiers architectes de l'Ordre pour préserver les manuscrits de l'humidité, qui permettent de s'infiltrer clandestinement vers les niveaux supérieurs de l'Aedificium sans passer par la grille principale surveillée par Ignatius.

Otto « Le Borgne » (Ratier)

Déclencheur : Lui offrir un alcool de meilleure qualité que le tord-boyaux de Malachie OU soigner son chien Morsure.

Révélation :

Il jure que ses chiens refusent catégoriquement d'entrer dans l'Aile du Jeune condamnée à cause des "ombres froides" (les Spectres) qui y rôdent. Il admet avoir vu la gargouille du balcon nord ramper sur les murs la nuit du crime, mais a cru à un accès de delirium tremens.

Hansel le Muet (Garçon d'Écurie)

Déclencheur : Le suspect étant privé de langue et analphabète, les PJ doivent utiliser la compétence Art (Dessin/Peinture) ou réussir un test de Dextérité pour communiquer par signes ou symboles écrits.

Révélation :

Il ne parle pas, mais il montre ses gencives entièrement noires et déchaussées. Il dessine nerveusement dans la poussière de la grange la forme exacte de l'Arca Chaotis, entourée de spirales et de tentacules, avant de pointer du doigt son torse où la peau commence à devenir translucide.

Otar Kessler

Déclencheur : Un test de Force ou un défi relevé par un guerrier du groupe OU le confronter à ses coupes de bois illégales dans la vallée.

Révélation :

Il hurle sa haine des PJ pour avoir détruit le pont. Il prétend que le Prieur Anselm est un lâche et que les moines adorent des démons sous terre, confondant la rigueur de l'Ordre des Mystères avec de la sorcellerie.

Karl et Gustav Kessler

Déclencheur : Réussir un concours de boisson au réfectoire (test d'Endurance) OU les intimider par une démonstration de force.

Révélation :

Ils admettent qu'ils cherchent une opportunité pour égorger les non-humains du groupe durant leur sommeil afin de venger la perte de leur chariot resté de l'autre côté du gouffre. Ils ignorent tout des intrigues politiques de Séverin.

5. LES LIMIERS DE L'EMPIRE

Silas « Le Tison » (Répurgateur Vétérain)

Déclencheur : Parlemonter depuis les meurtrières de la muraille au Jour 7. Nécessite un test réussi de Commandement (-20%) ou de Force Mentale / Intelligence modifié par Théologie (-10%) pour invoquer les codes de l'Inquisition.

Révélation :

Sa voix plate énonce qu'il se moque de savoir qui a tué l'Illuminé. Son mandat stipule que l'Oculus d'Argent a failli à sa mission en laissant la Malepierre franchir ses portes. Il révèle que ses arbalétriers ont reçu l'ordre de passer l'intégralité du site par le fer et le feu, PJ inclus, dès que les portes céderont.

L'Ost Pénitent (Mercenaires / Flagellants d'escorte)

Déclencheur : Capturer un éclaireur ou un arbalétrier isolé lors de l'assaut final (combat au corps à corps avec option de soumission).

Révélation :

Le captif avoue que Silas a ordonné de concentrer les premiers tirs enflammés sur le bâtiment des écuries pour neutraliser les montures des PJ, et qu'une brèche majeure dans le mur nord de l'enceinte a été identifiée par leurs Pisteurs.





Chapitre I: *l'Haleine des Molosses*

**Rapport intercepté par les courriers du Culte Sigmarite,
rédigé par le Répurgateur Silas « Le Tison ».
Destinataire : Révérend Lector d'Altdorf.**

Nous avons perdu trois chiens dans les tourbières. La boue avale nos bottes et le gel tenace effrite le moral des hommes. Pourtant, nous tenons la piste. L'odeur du chariot est indéniable. Elle pique les yeux de mes pisteurs et fait cailler le lait dans nos outres. La puanteur de la Malepierre ne trompe pas les fidèles de Sigmar. Ceux qui transportent le reliquaire fuient vers le nord, cherchant sans doute l'asile dans les contreforts montagneux du Middenland. Qu'ils soient innocents ou sciemment corrompus importe peu, car la charge qu'ils escortent ronge la terre même où ils posent le pied. J'ai ordonné l'abattage de nos bêtes de somme les plus fatiguées pour doubler la ration de viande des molosses. Nous forcerons l'allure à travers les bois. Nous les rattraperons avant qu'ils n'atteignent les cols.

L'aventure débute loin des murs rassurants des cités impériales. Pour les fugitifs, la route n'est plus synonyme de sûreté. Le fardeau qu'ils escortent, l'Arca Chaotis, dicte le rythme de leur progression et attire l'attention de l'Inquisition.



3.1. Les Brumes des Midden Moors

Afin d'esquiver les patrouilles régulières sur la route reliant Altdorf à Middenheim, et talonné par les répurgateurs, le groupe a été contraint de bifurquer vers le nord-ouest. Cette décision les amène à traverser les Midden Moors, une vaste étendue de tourbières où l'eau stagne sous une épaisse couche de mousse et de bruyère.

Le terrain est inadapté au passage d'un chariot lourdement chargé. Les roues s'enfoncent d'un pied dans la tourbe. L'odeur de gaz fétides perturbe les chevaux. L'air est saturé d'humidité, la température est glaciale, et le brouillard limite la visibilité à une quinzaine de mètres. Les sons sont étouffés, à l'exception du clapotis des sabots et du grincement des essieux.

Ce silence n'a rien de naturel. Les Midden Moors conservent la mémoire des carnages passés. Durant l'Âge des Trois Empereurs, des ostes entiers de lanciers s'y sont enlisés et massacrés dans la boue. La tourbe acide a figé leurs cadavres avec une perfection macabre. Sous le poids du chariot des aventuriers, la croûte de bruyère cède parfois pour révéler le visage intact d'un hallebardier mort depuis des siècles, ou la cuirasse rouillée d'un destrier à moitié englouti, rappelant aux fugitifs qu'ils traversent un charnier à ciel ouvert.

Égarement et Épreuves de Survie

La progression requiert un test d'Intelligence (facilité par la compétence Orientation) chaque demi-journée. Sigrid Verte-Main, grâce à son instinct naturel de survie et son expérience des terrains escarpés, est la candidate logique pour diriger l'attelage. Son sens de l'orientation offre un bonus de +10 à ces jets. En cas de réussite, le groupe progresse lentement mais sûrement, identifiant les passages de terre ferme.

Un échec entraîne une perte de temps conséquente (1d4 heures) et nécessite une épreuve physique. Le chariot s'embourbe jusqu'aux essieux. Les personnages doivent descendre dans l'eau glaciale, de la boue jusqu'à la taille, pour dégager les roues de la fange à l'aide de leviers improvisés. Chaque événement de ce type nécessite un test d'Endurance sous peine de contracter une infection dans les tourbières (malus de -5 à toutes les caractéristiques physiques pendant 24 heures).

Les premiers stigmates de la corruption

C'est dans cet environnement isolé que l'Arca Chaotis manifeste son influence sur les organismes. Aeralion Brise-Ardente, du fait de son affinité avec les vents de magie, est le premier touché. Une migraine sourde s'installe derrière ses tempes. Le Sorcier elfe perçoit un léger goût métallique, semblable à la saveur du cuivre, qui ne le quittera plus. Autour du chariot, dans un rayon de quelques mètres, la faune réagit. Des batraciens morts flottent le ventre à l'air dans les flaques traversées. Les insectes rampants semblent fuir la trajectoire des roues. Ces détails ne doivent pas faire l'objet de jets de dés ; ils sont distillés narrativement pour instaurer le malaise.

Afin de simuler l'apreté de cette fuite en avant et l'influence corruptrice de l'Arca Chaotis sur l'environnement, le Meneur de Jeu est invité à lancer 1D10 par demi-journée de voyage dans les Midden Moors et à la lisière du Drakwald et à consulter la table suivante. Ces événements ne visent pas à tuer les personnages, mais à entamer leurs forces et à nourrir leur paranoïa.

Table d'Événements du Périple (1D10)

1. Bourbier Fangeux

L'essieu arrière du chariot s'enfonce dans la tourbe.

Le groupe perd 2 heures à extraire le véhicule des boues. Un test de Force combiné (-20%) de deux personnages est requis pour soulever l'essieu à l'aide de leviers improvisés. En cas d'échec, l'effort déchire les muscles : les personnages impliqués perdent temporairement 1 point de Force en raison des lésions (durée 24h).

2. Murmures de la Tourbe

La brume s'épaissit jusqu'à masquer le soleil. L'Arca Chaotis entre en résonance avec l'humidité ambiante. Pendant une heure interminable, chaque personnage entend une voix familière (un mentor décédé, un parent, ou Silas le Tison lui-même) murmurer ses pires échecs juste derrière son épaule.

Chaque personnage doit réussir un test de Force Mentale (ou de Calme). Ceux qui échouent développent une migraine atroce et une paranoïa temporaire, s'attendant à être trahis. Malus de -10 en Sociabilité et en Capacité de Combat pour le reste de la journée, les nerfs à vif rendant toute coordination difficile.

3. Le Coche Noyé

La silhouette sombre d'une diligence à moitié engloutie émerge des eaux stagnantes. Les armoiries sur la portière pourrie sont illisibles. Les chevaux sont morts depuis longtemps, leurs carcasses gonflées par les gaz de décomposition.

Si le groupe décide de fouiller l'épave (nécessitant de plonger dans l'eau glaciale et un test d'Endurance pour éviter d'attraper une Fièvre des Marais), ils peuvent récupérer 2D10 Pistoles et une arbalète avec 5 carreaux. Le cadavre du cocher, coincé à l'intérieur, abrite un essaim de sangsues anormalement grosses qui attaqueront le fouilleur (1 Point de Blessure automatique, ignorant l'armure).

4. Charognards

Une volée d'une trentaine de grands corbeaux noirs s'abat sur les arbres morts bordant la piste. Contrairement à leur habitude, ils ne croassent pas. Ils fixent le chariot en silence, leurs yeux brillant d'une lueur d'intelligence malsaine, observant fixement la bâche recouvrant l'Arca. Ils suivront le groupe pendant une demi-journée.

Un test de Calme est requis. Si Aeralion (ou un autre personnage sensible à la magie) sonde l'essaim, il ne détectera aucune aura, prouvant que cette anomalie est une simple réaction de la nature à la Malepierre.

5. Rencontre du Trappeur

Une silhouette solitaire émerge de la brume. C'est un vieux trappeur, la peau burinée, trainant un ballot de peaux de loutres chétives. Il est affamé et supplie le groupe de lui accorder un quignon de pain ou une gorgée de vin.

Un dilemme moral. Si le groupe l'aide, il leur indique un raccourci à travers un gué peu profond (gain de 2 heures de trajet). S'ils le chassent ou le menacent, le trappeur s'enfuit en maudissant leur lignée. Plus tard, lorsque le groupe arrivera à l'Auberge de la Roue Brisée (section 3.2), c'est ce même trappeur qui les reconnaîtra et préviendra l'informateur de Silas par rancœur.

6. Sillage Toxique

Les cahots de la route endommagent l'étanchéité du chariot. Une fine poudre noirâtre s'échappe de l'Arca Chaotis et se mêle à l'eau des flaques. Là où la poudre tombe, la bruyère gèle instantanément, prenant une teinte violette, et l'eau se met à bouillonner.

L'attelage doit être stoppé d'urgence pour colmater la fuite avec des chiffons graissés ou de la cire. Le personnage qui s'en charge est exposé directement aux effluves impies. Il subit automatiquement la perte d'1 Point de Blessure (ignorant l'armure) en raison de brûlures caustiques sur les mains, et son prochain test d'Endurance pour résister aux stigmates (cf. 1.3) subira un malus automatique de -10 %.

7. La Piste des Feux-Follets

À la tombée de la nuit, le chemin semble se séparer en deux. La voie de gauche est flanquée de lueurs pâles et dansantes qui ressemblent à s'y méprendre à des lanternes de péage ou de halte.

Ce sont des esprits des marais, nourris par les émanations du Chaos. Un test d'Intelligence (la compétence Orientation octroyant un bonus de +10 %, ainsi qu'un bonus de +10 % pour les Nains ou les Elfes habitués à la nature) est nécessaire pour ne pas se laisser tromper. En cas d'échec, le chariot s'engage sur la mauvaise piste. Il faut manœuvrer en marche arrière dans l'obscurité (Perte d'ID4 heures et forte aggravation de la fatigue de l'attelage).

8. Le Rôle de l'Égaré

Un gémissement pitoyable s'élève d'un fourré épineux bordant la piste. Un Homme-Bête isolé, émacié et agonisant, est pris dans un vieux piège à ours. Ses pattes de bouc sont broyées et purulentes.

La créature n'est pas une menace. Si les PJ tentent de l'achever discrètement, elle hurlera à la mort dans sa langue gutturale avant de rendre l'âme. Si elle crie, la harde lointaine pourrait l'entendre : les aboiements des molosses de l'Inquisition (scène 3.3) débiteront beaucoup plus tôt que prévu, supprimant la possibilité de prendre du repos à l'Auberge.

3.2. L'Incident de la Roue Brisée

Après trois jours d'épuisement dans les tourbières, la lisière du Drakwald se dessine à l'horizon. Juste avant d'y pénétrer, le groupe croise la route d'un relais de diligence décrépit : l'Auberge de la Roue Brisée. Le bâtiment de torchis s'affaisse sous un toit de chaume pourrissant. La halte est une nécessité vitale. Les bêtes de trait sont à la limite de la rupture (nécessitant du grain sec et un ferrage) et les aventuriers ont besoin de chaleur pour faire sécher leurs vêtements.

Salle commune

L'intérieur sent le chien mouillé, la bière aigre et le chou bouilli. Sous les poutres basses noircies par la suie, une poignée de bûcherons et de trappeurs observent les nouveaux venus avec une hostilité farouche. Ces ruraux vivent dans la terreur constante des hardes d'Hommes-Bêtes du Drakwald et des patrouilles inquisitoriales. Ils ont appris à détourner le regard face à tout ce qui sort de l'ordinaire pour éviter la corde ou le bâton.

L'arrivée d'un Elfe, d'une Naine, d'un Halfelin et d'un Humain arborant les symboles d'Exorciste fige les conversations. L'air s'épaissit de méfiance ; dans ces contrées isolées, les étrangers lourdement armés n'apportent jamais que la peste ou l'impôt.

Le groupe doit négocier des vivres et une chambre commune auprès de l'aubergiste, un homme fuyant nommé Klement. Les tarifs exigés sont le triple de la normale, Klement justifiant cette extorsion par l'isolement du relais.

Imprudence et Délation

L'événement fatidique survient durant le repas. Le chariot a été garé dans l'étable attenante. Un garçon d'écurie, intrigué par les relents âcres qui émanent de la bâche recouvrant l'Arca Chaotis, tente de soulever la toile. Il est frappé par de violentes nausées et court vomir

9. Gel Soudain

La température s'effondre de quinze degrés en l'espace de quelques minutes. Une fine pluie givrante s'abat, recouvrant le bois du chariot, les vêtements et les armes d'une croûte de glace d'un demi-pouce d'épaisseur.

Le froid mortel engourdit les organismes. Tout personnage ne disposant pas de vêtements d'hiver épais (ou d'une épaisse pilosité comme les Nains) doit réussir un test d'Endurance. Un échec entraîne des engelures : -10 % en Dextérité pour toutes les actions minutieuses, tirs ou incantations nécessitant des gestes précis, jusqu'à ce que le personnage passe une nuit entière au chaud.

10. Les Échos de la Traque

L'espace d'un instant, le vent porte un son terrifiant et distinct : le claquement régulier des bottes de fer d'un régiment de flagellants et les aboiements des molosses de Silas, semblant provenir de la crête juste au-dessus du groupe. La panique s'installe. Les joueurs croient être rattrapés. C'est en réalité un écho déformé par la topographie trompeuse des collines ; l'avant-garde de Silas est encore à des milles derrière eux. Cette fausse alerte impose un test de Conduite d'Attelage. En cas d'échec, la précipitation de la fuite blesse l'un des chevaux de trait (baisse de sa vitesse pour le reste du voyage) ou détruit des rations stockées à l'arrière.

dans la cour.

À l'intérieur, un marchand de fourrures au nez cassé, observant le malaise du garçon par la fenêtre, fixe son attention sur les aventuriers. Si un joueur possède des compétences d'observation, ou si l'Assassin Took Baggins décide de surveiller les mouvements de la salle (test d'Initiative, ou d'Intelligence avec la compétence Acuité Visuelle), il remarquera que l'homme glisse quelques pièces à l'aubergiste avant de quitter précipitamment les lieux par la porte arrière, enfourchant un cheval dans la nuit tombante.

S'ils l'interrogent fermement, Klement finit par céder sous la menace. Le marchand est un informateur régulier de l'Ordre du Marteau d'Argent, payé pour signaler les voyageurs transportant des marchandises non déclarées ou présentant des signes de corruption. Silas le Tison et ses hommes patrouillent à moins d'une demi-journée de chevauchée vers le sud.

Le groupe n'a pas le temps de se reposer. Ils doivent atteler dans l'obscurité et forcer l'allure en s'enfonçant dans les arbres.

Initiatives et Ruses des Joueurs :

La trame de cette aventure présume une confrontation classique. S'ils font preuve d'ingéniosité (en dissimulant le chariot dans les bois sous la garde de la Naine pendant que l'Assassin achète des vivres, ou s'ils repèrent et éliminent l'informateur avant qu'il ne donne l'alerte), ne les pénalisez pas. La milice de Silas finira par trouver leurs traces grâce aux molosses, mais l'information mettra plus de temps à remonter. Les PJ gagnent une nuit de repos salvatrice (récupération de leurs Points de Blessure) et une demi-journée d'avance sur la traque. Ils atteindront le Gouffre de l'Écho dans d'excellentes conditions, sans avoir à effectuer les tests de Conduite d'Attelage décrits en 3.3. Cette demi-journée d'avance repousse le délai de l'assaut final du Jour 7 (Aube) au Jour 7 (Crépuscule), offrant aux PJ de précieuses heures supplémentaires pour achever leur enquête et le rituel.



3.3. Poursuite dans le Drakwald

La forêt du Drakwald forme un mur végétal. Les troncs des chênes et des pins noirs sont serrés, bloquant la lumière de Morrslieb et de Mannslieb. La piste de terre battue, creusée d'ornières profondes, ne permet aucun écart.

L'odeur d'humus et de sève pourrie sature l'air. Les racines noires affleurent comme des tendons cherchant à entraver les roues du chariot, et l'acoustique trompeuse du sous-bois déforme la perception des distances.

La progression de nuit, avec un attelage surmené, est dangereuse. Le conducteur du chariot doit réussir un test de Dextérité (la compétence Conduite d'attelage annulant un malus de -10 %).

Réussite : Le chariot maintient une vitesse constante, esquivant les racines affleurantes.

Échec : L'attelage heurte un obstacle. Un choc brutal secoue les passagers. Un test de Force est requis pour ne pas être projeté hors du véhicule (1d3 Points de Blessure). Les essieux se fissurent dangereusement.

Immobilisation de l'attelage

Si un second test de Conduite d'Attelage est raté au cours de la poursuite, l'essieu cède définitivement. Le chariot s'immobilise. Une réparation de fortune sous la pression des aboiements nécessitera un test d'Intelligence assorti d'un malus de -10 % (la compétence Charpenterie annulant ce malus et octroyant un bonus de +20 %). Cette tentative coûte de précieuses minutes et réduit l'avance du groupe sur l'Inquisition.

L'ultime recours consiste à abandonner la charrette. Le groupe devra transporter l'écrasant reliquaire de plomb contenant l'Arca Chaotis à la force des bras. Cette solution divise leur Mouvement par deux. Elle nécessite un test d'Endurance supplémentaire pour les porteurs en raison de l'effort physique, et les expose sans la moindre entrave aux effluves corruptrices de la Malepierre.

Au bout de quelques heures, le silence de la forêt est brisé par un son clair. L'abolement profond de molosses de guerre, à environ un mille derrière eux.

L'Inquisition a trouvé leur piste. La marche forcée devient une fuite en avant. Les chevaux des aventuriers commencent à écumer. S'ils tentent de s'arrêter pour tendre une embuscade, le nombre d'aboiements indique clairement qu'ils seront submergés par une vingtaine d'hommes et de chiens. La seule échappatoire se dresse droit devant : le relief s'escarpe brutalement, marquant le début des contreforts montagneux



3.4. Le Gouffre de l'Écho

La forêt s'éclaircit à mesure que le chemin grimpe vers les sommets, laissant place à une roche grise et nue. Le vent s'engouffre dans cette faille. De minces flocons de neige commencent à tomber, annonçant une tempête d'altitude. La température chute brutalement.

Le vent s'engouffre dans la faille avec un sifflement continu. Devant vous, le pont suspendu oscille, ses cordes de chanvre durcies par le gel. Au-delà du précipice, la piste de terre rocailleuse grimpe vers un piton couronné par un imposant bâtiment. L'édifice n'a manifestement pas été bâti pour accueillir des pèlerins, mais pour résister au climat. C'est un bloc de granit gris, dépourvu de sculptures extérieures ou de fenêtres basses. Ses murs lisses offrent peu de prise à la neige qui commence à s'accumuler en congères. Les larges vantaux de la porte principale sont cerclés de fer noirci. L'endroit dégage une impression de lourdeur écrasante.

Le Péril de l'Abîme

La piste s'interrompt net au bord d'un précipice vertigineux : le Gouffre de l'Écho. Une chute de près de quatre-vingts mètres vers des rapides glacés. L'unique moyen de traverser est un pont suspendu vétuste, composé de cordages épais comme le bras et d'un tablier de planches de chêne disjointes. L'ouvrage oscille fortement sous l'effet des bourrasques.

Faire passer le chariot exige une concentration extrême. Le vent s'oppose à leur avancée, et le tablier craque dangereusement sous le poids combiné du bois, du plomb et de la Pierre Distordante.

L'Heure de l'Affrontement

C'est à cet instant précis, alors que le chariot atteint péniblement la moitié du pont, que la lisière de la forêt située derrière eux s'anime. Les molosses de Sigmar débouchent des arbres, tirant sur leurs laisses. Ils sont suivis par les arbalétriers mercenaires, qui s'agenouillent immédiatement sur la roche pour viser. Enfin, la silhouette cuirassée de Silas le Tison apparaît, son visage brûlé impassible face au vent.

Les Salves : Silas ordonne de viser les bêtes de trait. Les arbalétriers font feu. Le Meneur de Jeu effectue deux tirs (CT 45). Si une monture est touchée, le chariot s'immobilise. Les PJ doivent alors pousser le véhicule à la force de leurs bras (test de Force combiné de l'équipe, -20 %) pour lui faire franchir les derniers mètres.

La Traversée et la Rupture : L'ouvrage suspendu, fragilisé par le gel, ne peut soutenir qu'un fardeau limité : il supportera tout au plus le poids de la charrette et de quatre hommes simultanément. Pour chaque individu en armure lourde ou molosse supplémentaire s'engageant sur le pont au-delà de cette limite, il y a 20 % de chances cumulatives par round que les cordages cèdent. Les actions des joueurs doivent dicter l'issue de la scène : ils peuvent choisir de ruiner eux-mêmes le pont en tranchant les amarres une fois l'autre bord atteint (exige une lame affûtée et un effort soutenu), bloquer le passage pour empêcher la surcharge, ou simplement laisser l'avant-garde de l'Ordre se précipiter et provoquer la rupture du tablier sous son propre poids. Silas, resté sur la berge opposée, observera la destruction du pont sans ciller. Conscient que l'abbaye possède une issue secrète à l'arrière du piton rocheux, il ordonnera immédiatement le contournement par les crêtes de Rosche pour encercler le site (six jours de marche forcée).

Baroud d'Honneur :

Si les aventuriers refusent de s'engager sur le pont et choisissent de fortifier la berge, laissez-les tenter leur chance. Silas déploie ses arbalétriers (un tir par round, CT 45) et lâche ses molosses. L'affrontement est brutal, mais si les PJ tirent habilement parti des lieux (le goulot d'étranglement de la piste, l'abattage de troncs pour entraver la charge des répureurs), ils peuvent décimer l'avant-garde. Le Répureur ne se laissera pas provoquer dans un assaut suicidaire sur un goulot d'étranglement.

Constatant la fortification de la berge, Silas ordonnera à ses arbalétriers de cesser le tir pour économiser les carreaux. Il rappellera ses molosses d'un coup de sifflet bref. Debout dans la neige naissante, hors de portée, il fixera les aventuriers avec l'impassibilité d'un greffier évaluant un registre de décès. En refusant ce massacre stérile, il leur cède le pont, amorçant sans un mot le long contournement par les crêtes. L'Ordre devra tout de même entreprendre le long contournement de six jours.





Chapitre II : le Tombeau de Glace

« Le vacarme du blizzard est coupé net par le claquement sourd des battants de fer qui se referment derrière vous. Le silence qui s'ensuit n'est pas un soulagement ; c'est un silence lourd, pesant, qui semble vouloir vous écraser les tympans. La cour intérieure est une gorge de pierre où la neige s'accumule en congères sales. Au-dessus de vos têtes, les murs de l'abbaye s'élèvent comme les parois d'un puits, occultant le ciel. Cette prétendue forteresse de foi se révèle être une cage oppressante. L'architecture est "fausse" : les angles des bâtiments semblent s'incliner vers vous, et les corniches gothiques, mangées par le givre et le salpêtre, ont des formes qui évoquent davantage des ossements que des ornements religieux. L'air ici n'est pas pur ; il sent le renfermé, la vieille cire et quelque chose de plus âcre... une odeur de métal brûlé et de décomposition lente qui remonte du sol. Devant vous, Anselm, le Prieur, se détache de l'ombre des arcades. Il est raide, le visage émacié, ses mains enfoncées dans sa robe de bure sombre pour cacher leurs tremblements. Autour de lui, les hallebardiers de la garde ne vous regardent pas avec la bienveillance d'hommes de Foi, mais avec la méfiance de ceux qui savent que la mort vient de franchir le seuil avec vous. »

4.1. L'Accueil à l'Oculus d'Argent

Le blizzard s'abat avec fureur alors que le groupe parcourt les derniers mètres séparant le gouffre de la porte principale. L'édifice ne présente aucune ornementation accueillante. C'est une forteresse de granit gris, dont les murs lisses ont été conçus pour résister aux avalanches et aux vents d'altitude.

L'accès est bloqué par une double porte bardée de fer. Il faut frapper à l'aide d'un massif heurtoir de bronze, dont le son mat se perd dans les hurlements du vent, pour qu'un guichet coulisse. Le Capitaine Vane, commandant de la garnison, examine les arrivants. Constatant leur état d'épuisement et la présence d'un chariot encombrant, il ordonne l'ouverture. Les gonds gémissent sous l'effort de trois hallebardiers qui tirent sur d'épaisses chaînes.

Cour intérieure

Une fois le seuil franchi, le groupe se retrouve dans une cour pavée balayée par les courants d'air. Le Prieur Anselm von Biesterfeld, averti par la cloche de la guérite, les attend, encadré par le massif Maître de la Discipline, Ignatius. Le contraste est immédiat. Anselm est sec, raide, les mains croisées dans les manches de sa bure, le visage fermé.

Il n'y a pas de paroles de bienvenue. Le Prieur dicte les conditions d'asile avec la précision d'un juriste.

L'Oculus d'Argent est un sanctuaire de Verena dédié à l'étude : les armes de guerre y sont prohibées. Le Capitaine Vane exige la remise des épées longues, des arbalètes et de l'arsenal de l'Exorciste. Seules les dagues et les bâtons de marche sont officiellement tolérés. Les armes confisquées sont étiquetées et enfermées dans l'armurerie de la guérite. Le Meneur de Jeu tolérera toutefois que les personnages usent de leurs talents de Dissimulation (l'épaisseur des manteaux d'hiver leur accordant un avantage certain) — notamment l'Assassin halfelin — s'ils souhaitent conserver des armes courtes dissimulées, la fouille de Vane s'effectuant visuellement et à la hâte sous le blizzard. Refuser de se soumettre à ce contrôle équivaut à un renvoi immédiat dans la tempête.

Le sort de l'attelage s'avère bien plus épineux. Il est dirigés vers les écuries situées dans la cour basse. Les injonctions des aventuriers pour garder l'Arca Chaotis sous leur surveillance directe se heurtent à la fermeté du Prieur Anselm. Si le groupe dégaine ou menace la milice pour garder son équipement, Anselm lève la main pour stopper le Capitaine Vane et s'adresse froidement aux PJ :

"Rangez votre acier. Le pont est détruit et la tempête qui s'élève va geler le sang dans vos veines d'ici la nuit. Vous n'êtes pas en position de négocier. Les arbalètes du Capitaine Vane sont braquées sur vous depuis les meurtrières, et l'épaisseur de ces murs est tout ce qui vous sépare de la mort blanche. Ici, c'est la maison de la Déesse, pas un camp de mercenaires. Confiez vos armes lourdes à la garde, ou retournez affronter le blizzard et les loups. Choisissez : la discipline de notre cloître, ou le tombeau de glace qui vous attend dehors."

Ce chantage bloque les joueurs. C'est le garçon d'écurie, Hansel le muet, qui réceptionne l'attelage. En fermant les battants de la grange, les aventuriers scellent le sort du jeune homme, désormais exposé à la corruption de la Pierre Distordante.

4.2. La Première Nuit

D'une rudesse toute monastique, les cellules mises à la disposition des aventuriers sont un havre de confort après leur périple dans les Midden Moors ! Les murs sont de pierre nue, suintants d'humidité. Le mobilier se limite à des paillasses remplies de paille moisie, à un broc d'eau dont la surface gèle durant la nuit, et à une statuette de chouette en bois sans fioritures posée dans l'obscurité d'une petite alcôve. Il n'y a pas de cheminée.

L'épuisement après leur course dans le Drakwald devrait leur garantir un sommeil profond. Pourtant, le repos s'avère impossible. L'Arca Chaotis, bien qu'isolée dans les écuries à une trentaine de mètres en contrebas, commence à saturer l'atmosphère de l'abbaye. La lourdeur de l'air est pesante.

Pour le Sorcier elfe, cette première nuit vire à la torture mentale. Isolé de l'harmonie naturelle qui d'ordinaire apaise sa perception des vents magiques, son esprit est mis à vif, violé par les funestes miasmes de Dhar qu'exhale la Pierre Distordante. Des visions démentes l'assaillent : sur les murs froids, les ombres des barreaux se fracturent en angles impossibles, défiant toute logique. La Naine perçoit quant à elle les plaintes de la roche. Une trépidation malade remonte des fondations, comme si la montagne elle-même se tordait de douleur pour expulser un chancre innommable. Dans les ténèbres, les sens aiguisés du Halfelin décèlent un silence de tombe, infiniment plus menaçant qu'un râle. Plus aucun cliquetis de griffes, aucun grattement furtif : la vermine a déserté cette aile de l'abbaye, les rats préférant fuir vers les catacombes ou mourir dans le froid plutôt que d'endurer la proximité du reliquaire. À l'aube, le groupe s'extirpe de ses paillasses, la chair percluse de douleurs et l'esprit fiévreux. Dans leurs brocs, l'eau croupie laisse un goût âcre de rouille et de sang. C'est à cet instant précis que le Meneur de Jeu exigera des joueurs leur premier Test d'Endurance : la lente et inéluctable corruption du Chaos vient d'entamer son œuvre.

Le Diagnostic de Rabanus

Un peu avant minuit, la lourde porte de la cellule s'ouvre sur Frère Rabanus. L'herboriste, le souffle court et sentant fortement le camphre, a été envoyé par le Prieur pour traiter les morsures du gel des survivants. En appliquant sa Cendrépine, Rabanus remarque les veines noircies, la peau craquelée ou la température anormale des PJ. L'herboriste pâlit et recule d'un pas, terrifié. Laisant tomber ses bandages, il murmure, la voix tremblante :

"L'air vicié des ruines... par la Déesse, vous êtes infectés. La souillure est dans votre sang. Mes onguents ne feront rien contre cela. Votre corruption va dévorer vos chairs en quelques jours." Devant la panique (ou les menaces) des joueurs, Rabanus ajoute précipitamment : "Il y a un espoir. Le Haut-Érudit Matthias... l'Illuminé. Il maîtrise les anciens dogmes d'expiation. Lui seul connaît le 'Rituel de la Balance', capable de purger le Chaos de l'organisme. Dès demain, aux Laudes, suppliez-le de vous accorder cette grâce. Si vous cachez vos stigmates à Ignatius d'ici là, Matthias vous sauvera."

Les joueurs s'endorment sur cet unique et fragile espoir. À l'aube, cet espoir volera en éclats...

4.3. Matines - Le Mystère de la Chambre Close

Extrait du journal intime de Matthias Krauss, Haut-Érudit de l'Oculus d'Argent.

Le document fut retrouvé bien plus tard dissimulé dans la reliure d'un vieux tome de jurisprudence.

L'encre fige vite cette nuit. J'ai dû rapprocher le bougeoir au bord de mon pupitre pour réchauffer le flacon en verre. Frère Thomas m'a encore apporté les registres de l'Aedificium avant les Vêpres. Trente-six ouvrages manquent à l'appel. Balthazar jure que les serrures de la surface n'ont pas été manipulées. Soit Balthazar ment, soit ma propre mémoire me fait défaut face au poids des années, soit nos murs abritent un voleur capable de traverser la roche. J'ai inspecté la galerie ouest après l'office. Un courant d'air anormal remonte des grilles condamnées. L'air y porte une odeur de cuivre âcre. Le Prieur Anselm est sourd à mes requêtes, obnubilé par l'état de nos réserves de grain et les brûlures de son estomac. Je vais m'isoler dans le Scriptorium jusqu'à l'aube. Il faut que je croise les dates des inventaires avec le registre d'arrivée du Frère Séverin. Quelque chose dans son regard fuyant et ses mains toujours trop propres me dérange profondément.

Le bourdon de la tour nord résonne bien avant l'aube, arrachant la communauté au sommeil. C'est l'heure des Matines. Le gel est mordant. L'incident survient à la fin de l'office. La place du Haut-Érudit Matthias dans le chœur est demeurée vide. Bien que sa retraite l'autorise à prier seul, son absence à la clôture du cycle nocturne alerte le Prieur Anselm. Accompagné de Frère Ignatius et de quelques moines, dont le candide Frère Thomas, Anselm se dirige vers la porte du Scriptorium.

La massive porte de chêne à double battant est close. Les appels du Prieur restent sans réponse. Les gonds sont solides, et la poignée de fer forgé résiste. L'angoisse s'installe. Sur ordre d'Anselm, Ignatius utilise une imposante masse d'armes empruntée à l'armurerie pour frapper la serrure. Il faut quatre coups d'une force brutale pour faire céder le mécanisme intérieur.

Le pêne de fer qui verrouillait la porte depuis l'intérieur se fracture, et les battants s'ouvrent dans un grincement sinistre.

Les relents de cire froide et de renfermé vous frappent avant même de franchir le seuil. Le Haut-Érudit Matthias repose à sa table, figé dans les affres du trépas. Ses phalanges exsangues broient les accoudoirs de chêne. La tête rejetée en arrière, il exsude un fluide noir et goudronneux par la bouche, le nez et les oreilles. Cette bile sombre coagule sur le plastron de sa bure et noie le registre ouvert, masquant l'encre d'origine. Sur le pupitre, les trois épais encriers de verre sont à sec, leurs parois raclées avec une propreté anormale. Devant les fenêtres, les nombreux parchemins et la crasse qui tapissent les rebords grillagés n'a pas volé, trahissant une absence totale de courants d'air.

Scène de crime

Le Scriptorium est une vaste salle circulaire empestant le métal brûlé et l'encre rance. Le cadavre du Haut-Érudit Matthias Krauss est figé par la rigidité cadavérique, assis à son bureau. Ses poumons, sa bouche et ses oreilles sont saturés d'un liquide visqueux noir, semblable à de l'encre, qui a reflué sur sa bure et maculé le registre ouvert devant lui. Les trois encriers de verre du pupitre sont secs et relativement propres. La pièce ne présente aucune trace d'effraction : la poussière sur les rebords des fenêtres à barreaux est intacte, et la porte était verrouillée de l'intérieur.

Premières constatations

Le Prieur repousse les curieux et fait interdire l'accès, mais la rumeur du meurtre se propage déjà parmi les novices effarés. Si les aventuriers parviennent à s'introduire sur la scène du crime, ils pourront procéder à un examen méticuleux des lieux.

Les issues : La pièce ne possède aucune autre porte. Les étroites fenêtres en ogive sont équipées de barreaux scellés dans la maçonnerie, et la poussière accumulée sur les rebords intérieurs est intacte. Personne n'est sorti par là. La porte principale était indéniablement fermée de l'intérieur.

L'arme du crime : Les encriers de la pièce (trois flacons de verre épais) sont vides, leurs parois intérieures étrangement propres, comme si le liquide en avait été extirpé par succion. L'encre qui sature les poumons du cadavre dégage une très légère odeur métallique. Si l'Elfe scrute les flux de l'Aethyr (Sens de la Magie), il captera les relents crépitants d'un maléfice sur le pupitre. La signature du Grand Mutateur y frémit encore, se dissipant comme un cauchemar au contact de la lumière.

La preuve : Le parchemin posé en évidence sur le pupitre est ruiné par le liquide noir. Il est illisible. Toutefois, l'indice principal se trouve sur la victime elle-même. L'obtention de cette preuve dépendra de la méthode d'investigation des joueurs :

Examen visuel : Si un joueur annonce examiner la posture cadavérique ou les mains crispées du Haut-Érudit, il remarque qu'une manche de sa bure remonte anormalement.

Investigation méthodique : Si le groupe entreprend de palper les vêtements de la victime (nécessitant un test de CI/FM pour surmonter leur dégoût), le rouleau est senti sous le tissu.

Le hasard : Si les PJ refusent de toucher la victime, c'est au moment où Frère Ignatius et ses hommes soulèvent brusquement le vieillard pour l'emmener vers la crypte que le mouvement fait glisser un petit rouleau de vélin écrasé de la manche droite de l'Illuminé. Il tombe sur les dalles avec un bruit sec.

Le texte, rédigé d'une écriture tremblante, indique : "Les chiffres de l'Aedificium refusent la logique. Trente-six volumes déplacés. Le froid monte des grilles inférieures de l'aile ouest. Il faut sceller..." La phrase s'interrompt là.

Le constat est sans appel : un assassinat a été perpétré dans un sanctuaire scellé de l'intérieur, au nez et à la barbe de la communauté toute entière.



4.4. Pacte de Sang

Quelques heures après la découverte du corps, la panique s'empare de l'Oculus d'Argent. L'ordre de silence est rompu, les murmures se multiplient dans les couloirs.

Le Prieur Anselm fait convoquer les aventuriers dans son bureau, à l'écart de la nef. La pièce est austère, chauffée par un petit poêle de fonte. L'odeur y est entêtante : un mélange de cire d'abeille et des sécrétions opiacées que le Prieur consomme pour calmer les brûlures de son ulcère.

Anselm est livide. Les mains posées à plat sur son bureau de noyer, il s'adresse au groupe d'une voix basse, dénuée de son arrogance de la veille.

Les conditions de l'alliance

Il dresse un portrait pragmatique de la situation. Le meurtre de la plus haute autorité spirituelle du monastère, par des moyens manifestement occultes, va ruiner l'abbaye. Si le Haut-Temple d'Altdorf ou l'Ordre du Marteau d'Argent sont informés, ils fermeront le site, confisqueront les archives, et ordonneront probablement la « question » pour l'ensemble du personnel.

Anselm ne peut confier l'investigation à Frère Ignatius, qui manque de subtilité, ni à aucun autre moine, puisqu'ils sont tous suspects par définition. De plus, son inexpérience des arts obscurs le laisse totalement démuni face à une telle mise à mort.

Il se tourne donc vers les étrangers. Acculé, il ravale sa fierté et fait valoir le titre d'un personnage représentant une autorité religieuse. Un Exorciste assermenté possède l'autorité théorique pour enquêter sur des phénomènes d'outre-monde. Anselm leur propose un marché.

Ils obtiennent l'autorité pour interroger tous les membres du personnel, clercs et laïcs, et fouiller les cellules de surface. En contrepartie, ils doivent trouver le coupable, ou tout du moins un bouc émissaire crédible disposant du mobile et des moyens requis, dans un délai de trois jours. La conclusion de cette enquête doit permettre au Prieur de rédiger un rapport officiel concluant à un acte isolé (la folie d'un moine, un empoisonnement tragique) occultant toute dimension démoniaque ou sectaire qui discréditerait l'ordre.

En guise de paiement pour cette purge silencieuse, Anselm leur offre ce dont ils manquent cruellement depuis leur fuite : la sécurité et une échappatoire. Il s'engage à ravitailler leur groupe, à leur fournir des montures fraîches, et à leur révéler l'emplacement d'une ancienne piste de transhumance à l'arrière du piton rocheux pour échapper aux Répurgateurs. Il propose même d'enfouir leur maudit chariot dans les oubliettes de l'abbaye, les délestant ainsi définitivement de ce fardeau corrompu.

Mais pour les aventuriers, ces garanties sont devenues dérisoires face à la putréfaction de leur propre sang. Ils sont désormais acculés : le seul homme capable de les guérir vient d'être assassiné. C'est à eux de faire pression sur Anselm et de renverser les termes du contrat. S'ils exigent le Rituel de la Balance en échange de leurs services, le Prieur blêmit. En tant que chef de l'abbaye, il en connaît la théorie, mais il est terrifié à l'idée de manipuler ces énergies instables sans l'expertise de Matthias.

N'ayant d'autre choix pour sauver son monastère du scandale, Anselm finit par plier. Il accepte le marché : si les PJ trouvent le meurtrier, il promet de s'enfermer avec les grimoires de l'Illuminé pour étudier la cérémonie, et de pratiquer personnellement le rituel sur eux avant leur départ. L'enquête devient alors, pour les joueurs, une terrifiante course contre la montre pour leur propre survie.

Les entraves du pacte

Ce pouvoir d'investigation s'accompagne de contraintes sévères. L'horloge canoniale doit être respectée scrupuleusement. Les interrogatoires ne doivent pas interrompre les offices, ni perturber le travail de copie du Scriptorium, sous peine d'éveiller la méfiance de la communauté. L'accès à l'Aedificium, les ruines pré-impériales des fondations, leur est formellement interdit, le Prieur justifiant cette règle par le danger d'effondrement et l'interdiction de profaner les cryptes.

Anselm refuse de leur fournir un mandat écrit. Si l'Ordre ou les Répurgateurs forcent les portes de l'abbaye, il niera toute collusion avec eux et les désignera comme les seuls investigateurs d'une magie corruptrice.

Aveu de Faiblesse et Offre Matérielle

Incarnez un homme acculé mais calculateur. Anselm parle à mi-voix. Il presse souvent le creux de son estomac d'une main tremblante, exhalant une forte haleine d'opium et de cire d'abeille.

« De l'encre dans les poumons, Maître Länger... Ce n'est pas l'œuvre d'un homme armé d'un poignard. C'est une abomination. Si l'Ordre du Marteau d'Argent ou le Temple d'Altdorf l'apprennent, ils fermeront ce sanctuaire et nous passeront tous à la question. Frère Ignatius a les poings lourds mais l'esprit lent, et mes moines... l'un d'eux est sans doute ce meurtrier. L'ironie est amère, mais votre présence est mon seul recours. »

« Trouvez le coupable d'ici trois jours. Ou à défaut, fournissez-moi un nom et un mobile crédibles. Je veux pouvoir rédiger un rapport concluant à la folie ou au poison. Rien qui n'évoque la sorcellerie ou les Puissances de la Ruine. »

« En échange de votre discrétion, je vous offre ce que vous cherchiez en frappant à nos portes : la survie. Je ferai jeter votre chariot corrompu dans les oubliettes pour brouiller la piste des Répurgateurs. Je vous fournirai des vivres, des montures fraîches, et la carte d'une ancienne piste de transhumance qui contourne les falaises. Vous serez loin, et libres, avant que Silas ne défonce nos portes. »

Le Choc et le Contrat Renversé

C'est le moment où les joueurs refusent l'or et la fuite, et révèlent qu'ils sont corrompus par la Malepierre. Ils exigent le Rituel de la Balance. Anselm blêmit, pris de court, la voix étranglée par la peur.

(Il recule, les yeux écarquillés, le souffle court)

« Le Rituel de la Balance ? Par la Déesse, êtes-vous devenus fous ? Regardez-moi ! Je suis un intendant, un gratte-papier ! Ces liturgies manipulent des énergies que seul l'Illuminé maîtrisait ! Si je prononce mal une seule syllabe, si ma foi vacille d'une fraction de seconde, la souillure de votre sang va refluer et nous dévorer jusqu'aux os ! »

(Il se laisse tomber dans son fauteuil de noyer, essuyant la sueur froide sur son front)

« Vous me tenez la gorge... Soit. Si vous étouffez ce scandale et me livrez l'assassin, je tiendrai parole. Je m'enfermerai avec les grimoires personnels de Matthias. J'étudierai la cérémonie jour et nuit. Je pèserai vos âmes et purgerai vos chairs moi-même avant votre départ. Mais que Verena me pardonne si je vous tue sur l'autel. »

Contraintes et Menace

Maintenant qu'il a cédé sur l'essentiel, le Prieur doit réaffirmer son autorité. Son ton redevient glacial, tranchant comme du verre.

(Il se penche en avant, plantant son regard dans celui des joueurs)

« Mais comprenez-moi bien : ma promesse a un prix. L'Horloge Canoniale reste la loi absolue de ces murs. Si vous interrompez un office, si vous menacez mes copistes pendant leur labeur, Ignatius vous brisera les genoux avec ma bénédiction. Et ne vous approchez

sous aucun prétexte des grilles de l'Aedificium. Les fondations s'effritent et ces cryptes sont prosrites. Quiconque y descend sera considéré comme un hérétique fuyant la justice. »

« Enfin, n'attendez aucun mandat écrit de ma main. Aucun sauf-conduit scellé. Si vos Répurgateurs forcent mes murs avant que vous n'ayez réussi, je nierai tout. Je vous regarderai brûler sur le parvis en jurant que vous avez apporté la mort sous mon toit. Notre pacte n'existe que dans cette pièce. Sortez, maintenant. »





Chapitre III : le Vélin Humain

Mener l'Enquête

Avec l'accord officieux du Prieur, le groupe entame ses recherches. Le carcan de l'horloge canoniale hache le rythme de l'enquête : les suspects ne peuvent être abordés qu'à la hâte entre deux offices, dans les couloirs glacés, sous l'œil fuyant et méfiant des novices. Les aventuriers se heurtent immédiatement à un mur de mensonges. La difficulté ne vient pas d'un complot généralisé, mais de la nature de ces mensonges : dans ce huis clos étouffant, la plupart des résidents tentent de dissimuler des délits mineurs (vols, contrebande, addictions) qui n'ont strictement rien à voir avec l'assassinat.

La progression de l'investigation dépendra grandement de l'approche choisie par les profils de votre groupe :

Autorité et Intimidation (Clercs, Répurgateurs, Guerriers) :

Faire valoir le poids de l'Église ou menacer physiquement paralyse le personnel d'intendance. Confrontés à une figure d'autorité, les coupables ordinaires paniquent. Le cellérier Malachie transpire à grosses gouttes et s'emmêle dans ses alibis nocturnes, terrifié à l'idée qu'on découvre sa contrebande d'alcool. Rabanus l'herboriste, les pupilles rongées par l'opium, livre quant à lui des témoignages décousus et contradictoires pour cacher son vice.

Furtivité et Observation (Voleurs, Assassins, Forestiers) :

Se soustraire à la vue de tous s'avère bien plus instructif. En écoutant aux portes des cuisines ou depuis la charpente des granges, les spécialistes de l'ombre peuvent capter les enjeux au sein de la communauté. C'est ainsi qu'ils pourront surprendre les murmures des paysans Kessler : bloqués par la neige, ces derniers aiguisent leurs couteaux de chasse en planifiant le meurtre des non-humains du groupe, qu'ils tiennent pour tous leurs malheurs.

Le Piège de la Folie (La fausse piste) :

Les joueurs risquent de perdre un temps précieux en prenant les délires pour des faits. L'enlumineur Lucius en est le parfait exemple. Si sa cellule est fouillée ou s'il est interrogé, il jure avec hystérie avoir vu « des ombres glisser sur les murs » et exhibe des croquis aux proportions aberrantes. Il s'agit en réalité d'hallucinations causées par la Pierre Distordante, mais un groupe trop crédule pourrait passer la nuit à traquer un monstre imaginaire dans les combles.



Le fardeau de la chair

En toile de fond de ces interrogatoires, n'oubliez pas d'aggraver les stigmates des personnages en fonction de leur physiologie. Les personnages robustes verront leurs genoux craquer comme du gravier à chaque pas, accablés par une raideur articulaire douloureuse. Les jeteurs de sorts ou les érudits, quant à eux, subiront de fréquents saignements de nez ou des migraines aveuglantes. Ces symptômes de plus en plus visibles les obligeront à fuir régulièrement le regard répressif du Maître de la Discipline, ajoutant une pression constante sur leurs déplacements.



5.1. Gestion Dynamique

Ces règles s'appliquent en permanence durant le Chapitre III.

Le Temps (Horloge Canoniale) : Chaque interrogatoire ou fouille prend une tranche de temps (ex: "Entre Tierce et Sexte").

Si les joueurs dépassent le temps imparti par un office, ils sont interrompus par le bourdon de la cloche.

La Pression (Table des Tourments) : Lancez 1D10 une seule fois par phase de la journée (Matin, Après-midi, Nuit) ou lorsqu'une action particulièrement bruyante est effectuée par les joueurs (voir table ci-dessous).

La Méfiance (Jauge de Paranoïa) : Le MJ doit garder cette valeur visible. Elle dicte l'agressivité des PNJ et la rapidité avec laquelle le Prieur Anselm perdra le contrôle de ses nerfs.

Table des Tourments (1D10)

1. Viande Cendrée

Lors du repas de Sexte, le ragoût servi par les marmitons dégage une légère odeur d'ammoniac. La viande a un goût métallique prononcé, proche de celui du sang oxydé ou de la cendre humide. Mère Grete jure devant l'autel que les saloirs étaient scellés et la viande saine à l'aube.

Tout personnage consommant sa ration doit réussir un test d'Endurance. En cas d'échec, Le corps se révolte et rejette cette ignominie. Le personnage est victime de violentes nausées, subissant un malus de -10 en Force Mentale et en Sociabilité pour les prochaines 24 heures en raison des crampes d'estomac et de son teint cireux.

2. Écho Vicié

L'horloge canoniale sonne l'heure de l'office, mais la réverbération de la cloche de bronze est altérée. Le son se dédouble avec une fraction de seconde de décalage, produisant une basse fréquence dissonante qui fait grincer les dents et résonne douloureusement dans la boîte crânienne. Dans la cour basse, les chiens du ratier hurlent à la mort.

La dissonance éthérique supplicie l'esprit. Le Sorcier Aeralion (ou tout personnage sensible à la magie) doit réussir un test de Calme. Un échec déclenche une violente migraine : le prochain sortilège lancé subira un malus de -10 au test d'incantation.

3. La Faille

Une chute brutale et localisée de la température frappe l'aile où se trouvent les aventuriers. Du gel se forme instantanément sur les murs à vue d'œil. Le choc thermique fracasse l'un des étroits vitraux de la galerie. Le vent s'engouffre en hurlant, soufflant toutes les sources de lumière non protégées.

Le groupe est plongé dans l'obscurité et un froid mortel. Trouver un abri ou rallumer une lanterne dans la panique exige un test d'Initiative. Ceux qui échouent subissent des engelures invalidantes, perdant temporairement 1 point de Dextérité jusqu'à ce qu'ils puissent se réchauffer convenablement.

4. Égarément

En bravant le couvre-feu, les PJ croisent 1D3 Frères Âgés. Les vieillards errent dans les couloirs glacés, pieds nus, vêtus de simples chemises de nuit. Leurs yeux sont grands ouverts mais ne cillent pas. Ils tracent des angles géométriques complexes dans l'air avec leurs doigts noueux, en murmurant des suites de nombres décimales sans aucune logique théologique.

Si le groupe décide de les suivre, les vieillards les mèneront vers la grille verrouillée de l'Aedificium avant de s'effondrer d'épuisement. Si les PJ tentent de les réveiller brutalement, l'un des moines pousse un hurlement strident, obligeant le groupe à fuir pour éviter d'être surpris par la ronde du Maître de la Discipline.

5. La Vermine Fuyante

L'écosystème souterrain réagit à l'accumulation d'énergie dans la Bibliothèque Interdite. Une marée de rats d'égout jaillit des grilles d'aération des caves. Les rongeurs ignorent totalement les humains, courant frénétiquement sur les bottes des aventuriers pour chercher la sortie la plus proche vers la surface enneigée. Ils fuient quelque chose de plus grand qu'eux.

Si Took Baggins (ou un personnage doté de la compétence Pistage) analyse le flux migratoire, il acquiert la certitude que l'épicentre du danger ne se situe pas dans les étages du monastère, mais très exactement sous la zone de la bibliothèque. Accorde un bonus de +10 aux futurs tests de navigation dans l'Aedificium.

6. Hystérie Laïque

L'enfermement brise le patriarcat de la famille Kessler. Dans la cour d'accueil, Otar Kessler tire son long couteau de dépeçage et menace l'un des hallebardiers du Capitaine Vane. Il hurle que les murs du monastère « respirent » et exige qu'on ouvre les portes extérieures pour affronter la tempête plutôt que de mourir empoisonné de l'intérieur.

Un conflit éclate. Le groupe n'a que quelques secondes pour intervenir avant que la garnison n'abatte le paysan. L'apaiser nécessite un test de Commandement ou de Sociabilité (-10 en raison de la xénophobie du clan envers l'Elfe et la Naine). Une réussite permet de calmer le jeu et d'obtenir une dette de sang de la part des Kessler (qui pourront créer une diversion plus tard). Un échec se solde par l'exécution brutale d'Otar par Vane, plombant définitivement le moral du personnel laïc.

7. Stigmates Sympathiques

L'aura corruptrice de l'Arca Chaotis connaît un sursaut d'intensité. Le maléfice s'abat sur le malheureux dont la constitution est la plus affaiblie du groupe. Le personnage ressent une douleur fulgurante le long d'une ancienne cicatrice ou d'une blessure récente. La chair noircit instantanément et se met à suinter un liquide poisseux, exhalant une odeur de soufre.

Le personnage subit 1 Blessure ignorant l'armure. Le stigmate est impossible à dissimuler sous un simple bandage, car le tissu se décompose. Le prochain test de dissimulation sociale du personnage subira un malus automatique de -20.

8. L'Encre Sympathique

Lors de l'étude d'un document ou de l'exploration du Scriptorium, l'encre des parchemins situés à proximité immédiate des PJ se liquéfie spontanément. Les lettres du classique impérial glissent sur le vélin, se regroupant pour former des motifs obscènes ou des symboles occultes distordus, avant de sécher à nouveau en quelques secondes. Cette manifestation indéniable de l'influence chaotique force un test de Peur (CI) ou de Force Mentale. Tout personnage échouant à ce test gagne 1 Point de Folie. Cet événement fournit la preuve matérielle que la corruption n'était pas circonscrite à l'arme du crime, mais imprègne l'intégralité du site.

9. Paranoïa Disciplinaire

La tension accumulée depuis le meurtre pousse la hiérarchie à une répression aveugle. Dans la cour principale, sous la neige battante, Frère Ignatius flagelle publiquement un jeune novice jusqu'au sang. L'accusation officielle est d'avoir murmuré des hérésies pendant les Laudes (le garçon pleure en affirmant qu'il priait simplement pour sa famille). Le Prieur observe la scène depuis un balcon, impassible.

Un test moral pour le groupe. S'interposer physiquement stoppe le châtiment, mais déclenche l'hostilité immédiate et définitive de l'administration, privant les PJ de leurs autorisations de circulation. Ne rien faire entame leur réputation : les novices et la fange refuseront dorénavant de coopérer avec eux, terrifiés par les conséquences.

10. Le Murmure de la Pierre

Un silence de plomb étouffe l'abbaye tout entière. Durant trois longues minutes, le vent semble cesser de hurler. Dans ce silence assourdissant, les aventuriers ressentent plus qu'ils n'entendent un son grave, mécanique et profond, remontant par la plante de leurs pieds. C'est le grincement de lourds mécanismes de pierre en train d'être manipulés très loin sous la surface. Frère Séverin vient d'ouvrir les lourdes portes de bronze du sous-sol.

Cet événement annonce l'imminence du dénouement. Le glas est proche. Si les PJ n'étaient pas encore persuadés de l'urgence de descendre dans l'Aedificium, ce son balaye leurs derniers doutes. Ils récupèrent 1 Point de Destin temporaire (valable uniquement jusqu'à la fin de l'aventure) face à la confirmation que l'affrontement final est en marche.



5.2. Atlas des Suspensions

Cette section détaille la position géographique de chaque PNJ et la manière dont les investigateurs peuvent extraire les indices de chaque zone. C'est votre tableau de bord de Meneur de Jeu.

I. Extérieurs et Accès

Gouffre de l'Écho

Emplacement : Gouffre de 40 pas de large sous le piton rocheux de l'Abbaye. **PNJ présents :** Aucun, si ce n'est les corps de ceux qui y chutent.

Enjeux narratifs : C'est la douve naturelle qui empêche l'Ordre du Marteau d'Argent de donner l'assaut, forçant les Répurgateurs à contourner le massif montagneux par le Nord, ce qui leur prendra 6 jours.

Indices & Interactions :

Un vent ascendant perpétuel s'en échappe, charriant un écho assourdissant. Le MJ doit utiliser ce vacarme : tout affrontement armé ou cri sur les corniches extérieures sera totalement couvert par le hurlement du gouffre, empêchant la milice de l'abbaye de donner l'alerte.

Pont Suspendu

Emplacement : Au-dessus du gouffre (bois et chanvre).

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Le seul lien artificiel avec l'extérieur, traversé sous les tirs d'arbalète lors du Chapitre I.

Indices & Interactions :

Le choix des joueurs : S'ils tranchent les cordages (nécessitant des armes tranchantes et 2 rounds d'effort), ils condamnent les Kessler à rester avec eux et forcent le long détour de Silas. S'ils le laissent intact en fuyant, Silas frappera aux portes de l'abbaye à l'aube du Jour 2, réduisant drastiquement le temps d'enquête (ce qui rendra la survie des PJ presque impossible).

Piste de Transhumance

Emplacement : Sentier secret à l'arrière des écuries, à flanc de falaise.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : C'est l'échappatoire promise par le Prieur Anselm en échange de l'aide des PJ.

Indices & Interactions :

Repérage : La piste est invisible sous la neige. Seul le Prieur Anselm (s'il honore le pacte) ou Waldemar le Bâisseur (en cas de succès d'un test de Sociabilité par un Nain) peuvent en révéler l'emplacement exact. Ce sera la voie de fuite pour sauver l'attelage à la fin de l'aventure.

Hospice des Pèlerins

Emplacement : Bâtiment en ruine à l'extérieur des murs.

PNJ présents : Squelettes de pèlerins morts de froid il y a cinquante ans.

Enjeux narratifs : Un rappel sinistre de l'hostilité du climat. Une zone mortelle.

Indices & Interactions :

Manifestation magique : L'aura de l'Arca Chaotis y déclenche de violents Poltergeists. Si les PJ s'y abritent pour fuir le monastère, un test de Force Mentale est requis pour percevoir l'anomalie. Immédiatement après, les lits et les squelettes gelés sont projetés sur eux (1D4 Points de Blessure, test d'Esquive ou Initiative -10 % requis).

Cimetière

Emplacement : Corniche de 40 cm au-dessus du gouffre. Sarcophages suspendus dans le vide.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Offre une voie d'infiltration extérieure pour passer d'une aile à l'autre sans croiser la garnison.

Indices & Interactions :

Le péril du vide : La neige et le vent rendent ce passage extrêmement dangereux. Obligez chaque PJ s'y aventurant à réussir un test de Dextérité (ou d'Escalade) avec un malus de -10 %. Un échec signifie une glissade nécessitant l'intervention in extremis d'un allié encordé.

II. Enceinte et Intendance

1. Remparts et Parvis

Emplacement : Chemin de ronde et zone pavée d'entrée.

PNJ présents : Les Hallebardiers (en patrouille espacée).

Enjeux narratifs : C'est la ligne de front. Les sentinelles y souffrent du froid et perdent en vigilance.

Indices & Interactions :

Infiltration : Les mercenaires sont engourdis. Les tests de Déplacement Silencieux bénéficient d'un bonus de +10 % en raison du vent qui couvre les bruits de pas. C'est depuis ces meurtrières que l'assaut final des flagellants de Silas sera perçu au matin du 7ème jour.

2. Porte Principale

Emplacement : Double battant cerclé de fer avec guichet.

PNJ présents : Capitaine Vane (gérant les accès).

Enjeux narratifs : Pénétrer dans l'enceinte de l'Abbaye pour ne pas mourir de froid !

Indices & Interactions :

Le verrou : La porte est fermée par un lourd madrier intérieur. Si les PJ tentent de fuir prématurément, il leur faudra l'aide de Vane ou un test de Force combiné (Total de Force > 15) pour soulever le mécanisme gelé.

3. Guérite

Emplacement : Vaste cour d'accueil chauffée (Dortoir garnison).

PNJ présents : Capitaine Vane, Les Hallebardiers, Famille Kessler (Otar, Karl, Gustav).

Enjeux narratifs : Zone de tensions explosives entre les mercenaires, les paysans et les aventuriers.

Indices & Interactions :

Corruption de Vane : Un pot-de-vin d'au moins 5 Couronnes d'Or (ou une approche par un PJ Mercenaire/Garde du Corps) délie la langue de Vane. Il avertit les PJ que la maçonnerie près de la grange (où repose l'Arca) se désagrège en une poudre violette. Il avoue aussi qu'il n'affrontera jamais les Répurgateurs.

Rancœur des hallebardiers : Partager une partie de dés (Test de Sociabilité / Jeu) révèle que Vane vole une partie de leur solde, et qu'ils ont vu le cellérier Malachie monter des caisses suspectes depuis les caves la nuit.

La haine des Kessler : Otar fulmine. Un test de Commandement ou de Force permet de l'intimider et de l'apaiser. À l'inverse, si Took Baggins s'infiltré (Test de Dissimulation), il surprendra Karl et Gustav planifiant d'égorger les non-humains du groupe durant leur sommeil.

4. Armurerie

Emplacement : Au fond de la Guérite, derrière une lourde grille.

PNJ présents : Surveillée par la garnison.

Enjeux narratifs : Ce réduit contient la puissance de feu de l'abbaye... et les armes confisquées des PJ.

Indices & Interactions :

Cambriolage : Récupérer leurs armes obligera les aventuriers à obtenir le feu vert d'Anselm ou à commettre une effraction. Le crochetage de la serrure (Test de Dextérité - Crochetage) doit se faire sous le nez de la garnison endormie, imposant un test de Déplacement Silencieux avec un malus de -20 % à cause de l'encombrement des armes à récupérer.

5. Cour Basse

Emplacement : Zone ouverte en contrebas de la Guérite, balayée par la neige.

PNJ présents : Chiens du ratier rôdant parfois.

Enjeux narratifs : Espace de circulation, exposé au regard des moines et du personnel laïc.

Indices & Interactions :

Vulnérabilité : Toute action suspecte ici (comme forcer les portes de la grange) a 50% de chances d'être repérée par un novice aux fenêtres du bâtiment ou par un hallebardier sur le rempart, faisant immédiatement monter la Jauge de Paranoïa d'Anselm.

6. Écuries et Grange

Emplacement : Appentis de torchis (stockage de l'Arca Chaotis).

PNJ présents : Hansel le Muet.

Enjeux narratifs : Épicentre de la corruption. Lieu de quarantaine de l'artefact.

Indices & Interactions :

Le compte à rebours mutagène : L'évolution de Hansel sert d'indicateur visuel pour les PJ. Jour 1 : il est agité. Jour 2 : ses gencives saignent. Jour 3 : peau translucide, il trace la forme exacte de l'Arca Chaotis entourée de tentacules dans le crottin. Si on l'interroge (nécessite la compétence Art ou un test d'Intelligence -20 %), il pointe la caisse en pleurant de douleur.

Aura aveuglante : La Pierre Distordante sature l'air. Si un lanceur de sorts y utilise Sens de la Magie, il subit un choc en retour violent (Perte d'ID4 PM).

7. Cour Principale

Emplacement : Cour centrale.

PNJ présents : Patrouilles d'Ignatius, novices en corvée de neige.

Enjeux narratifs : L'architecture est conçue pour écraser l'individu.

Indices & Interactions :

Lusure du décor : Un test d'Intelligence ou l'expertise d'un Nain permet de remarquer que les angles des bâtiments semblent "faux" et s'inclinent, un effet de la magie résiduelle qui imprègne les lieux.

8. Oubliettes

Emplacement : Fosse / Puits d'évacuation.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Solution proposée par Anselm pour cacher le reliquaire.

Indices & Interactions :

Connaissance occulte : Si le Prieur propose d'y jeter l'Arca Chaotis, un test d'Intelligence (Théologie +10 %) permet au MJ de signifier au lanceur de sort / clerc du groupe que la roche n'isolera jamais les radiations de la Malepierre et que cela condamnera l'abbaye entière à brève échéance.

9. Cuisines

Emplacement : RDC saturé de vapeur, avec de grands âtres.

PNJ présents : Mère Grete, Les Marmitons.

Enjeux narratifs : L'endroit le plus chaud du complexe, grouillant d'activité.

Indices & Interactions :

Approcher Mère Grete : Abordez-la avec un humain (elle refuse de parler aux Elfes/Nains). L'aider à fendre le bois (test de Force) permet de la détendre. Elle jure que la tempête est de la sorcellerie, mais lâche un indice vital : Otto le Ratier a passé la nuit du meurtre ivre mort dans ses cuisines (ce qui le dédouane).

Les Marmitons : Took Baggins peut utiliser sa petite taille pour se faire passer pour l'un d'eux. Contre un peu de bienveillance, ils révèlent qu'ils volent du lard pour Hansel et que ce dernier est en train de se métamorphoser.

10. Réduit des Fours

Emplacement : Derrière les grands âtres de la cuisine.

PNJ présents : Mère Grete (la nuit).

Enjeux narratifs : Le dortoir de la cuisinière, chauffé par la maçonnerie.

Indices & Interactions :

Alibi sonore : Si un PJ vient vérifier l'alibi de Grete la nuit, ses ronflements tonitruants, audibles même depuis le couloir, l'innocentent immédiatement de toute opération furtive comme l'assassinat de l'Illuminé.

11. Garde-manger

Emplacement : Pièce de stockage / sous clé.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Réserve de vivres.

Indices & Interactions :

Cible de sabotage : Si Séverin sent que les PJ vont découvrir la vérité (Jour 3 ou 4), il ciblera cette pièce (empoisonnement ou destruction des vivres) pour provoquer une émeute et forcer Anselm à expulser le groupe.

12. Dortoir

Emplacement : Entresol au-dessus des cuisines.

PNJ présents : Waldemar le Bâisseur (la nuit), domestiques divers.

Enjeux narratifs : Travailleurs entassés dans la crasse et le dénuement. La rancœur liée au mépris dont font preuve les ecclésiastiques à leur égard est évidente.

Indices & Interactions :

Acheter le silence : L'odeur y est écœurante (Test d'Endurance pour ne pas avoir la nausée). Si les PJ distribuent quelques pièces d'argent ici, les domestiques fermeront volontairement les yeux si le groupe est poursuivi par Ignatius dans ce secteur.

13. Monte-Charge

Emplacement : Puits vertical avec chaîne de levage reliant Cuisines et Caves.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Un passage clandestin interne essentiel pour éviter les portes surveillées.

Indices & Interactions :

Escalade périlleuse : Le mécanisme est brisé. Se laisser glisser ou remonter le long de la chaîne couverte de graisse nécessite un test combiné de Force et de Dextérité. Un échec indique une chute se terminant sur les crocs à viande du sous-sol (1D4 Points de Blessure).

14. Caves et Saloirs

Emplacement : Dédale voûté au sous-sol (sous les cuisines).

PNJ présents : Frère Malachie (Cellérier), Otto "Le Borgne" (Ratier).

Enjeux narratifs : Le royaume de la contrebande, empestant le vinaigre, le vieux vin et la viande fumée.

Indices & Interactions :

Interroger Otto : Lui offrir un alcool de bonne qualité (ou soigner son chien Morsure avec la compétence Soins des Animaux) délie sa langue. Il jure que ses chiens refusent d'entrer dans l'Aile du Jeûne à cause des "ombres froides" (les Spectres) qui y rôdent, validant la menace surnaturelle.

Nervosité de Malachie : Un test de Sociabilité (Commerce ou Baratin +10 %) permet de remarquer que Malachie récite ses inventaires de manière mécanique pour masquer sa panique liée à la présence des PJ dans "ses" caves.

15. Réserve Nord

Emplacement : Cul-de-sac de la zone des caves.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : L'antichambre du secret de Malachie.

Indices & Interactions :

Anomalie architecturale : Les dimensions de la pièce à l'intérieur ne correspondent pas à la structure des couloirs extérieurs. La Naine Sigrid (bonus racial +10 %) ou un test de Recherche assidu permet de déceler des éraflures au sol et une fausse jointure dans les briques.

16. Faux Mur

Emplacement : Espace dissimulé pour la contrebande.

PNJ présents : Aucun (à moins d'y surprendre Malachie).

Enjeux narratifs : La chute du Cellérier.

Indices & Interactions :

Levier de chantage : Les PJ y découvrent des fûts d'eau-de-vie de Nuln, du tabac fin et des viandes prohibées. S'ils confrontent Malachie avec cette trouvaille (Test d'Intimidation facilité), il s'effondre. Pour sauver sa place, il avoue son plus lourd secret : Séverin l'a surpris en plein trafic, l'a soudoyé, et lui a emprunté de la cire de scellé grise pour réaliser l'empreinte d'une clé (celle de l'Aedificium).

17. Égouts

Emplacement : Boyau d'évacuation partiellement gelé débouchant sur la falaise.

PNJ présents : Myriades d'araignées cavernicoles.

Enjeux narratifs : La voie de contrebande de Malachie (via un système de poulies) et une porte dérobée vers l'extérieur. **Indices & Interactions :**

Fuite désespérée : L'odeur y est insupportable, forçant un test d'Endurance pour ne pas vomir. Si l'Ordre du Marteau d'Argent verrouille la cour basse, c'est l'une des très rares voies pour exfiltrer les preuves vers la vallée en évitant les carreaux d'arbalète.

18. Puits

Emplacement : Accès aux nappes phréatiques (Cour Basse et Cloître).

PNJ présents : Novices tirant l'eau.

Enjeux narratifs : Empoisonnement du monastère.

Indices & Interactions :

L'indice de l'eau : Boire cette eau révèle un goût ferreux et piquant de plus en plus prononcé au fil des jours. C'est l'indice (via un test d'Intelligence ou Sens de la Magie) que les résidus chaotiques de l'Arca s'infiltrèrent directement dans la roche mère, empoisonnant les réserves en eau du bâtiment.



III. Pôle Administratif et Religieux

La vitrine institutionnelle de l'abbaye. C'est ici que l'on sert Verena dans un mutisme absolu, et où l'étau disciplinaire de la hiérarchie est le plus étouffant.

19. La Nef

Emplacement : Cathédrale de granit, piliers massifs et vitraux étroits.

PNJ présents : Prieur Anselm (aux offices), Les Frères Âgés.

Enjeux narratifs : L'acoustique y est conçue pour amplifier le moindre chuchotement, rendant toute conversation discrète impossible. **Indices & Interactions :**

Observation : Durant l'office de Sexte, un test d'Intelligence (ou Observation) permet de noter que Séverin garde toujours ses mains bien à plat et propres, contrastant avec tous les autres moines aux doigts tachés d'encre.

L'Encre Sympathique : C'est le lieu idéal pour déclencher l'événement aléatoire n°8 de la table des tourments : l'encre des vieux parchemins liturgiques s'anime spontanément devant les joueurs pour former des motifs obscènes, prouvant la corruption ambiante (test de Peur requis).

20. Transept

Emplacement : Intersection en croix de la Nef.

PNJ présents : Patrouilles d'Ignatius.

Enjeux narratifs : Le nœud de circulation central de l'Abbaye.

Indices & Interactions :

Le Chant des Fondations : La nuit, après les Complies, un PJ se tenant seul dans le transept (test d'Écoute / Acuité auditive +10 %) entendra la roche "murmurer". Il s'agit du grincement des lourds mécanismes de l'Aedificium très loin en dessous, confirmant que Séverin prépare l'Aedificium en pleine nuit.

21. Chœur

Emplacement : Zone de l'autel à l'est de la Nef.

PNJ présents : Othon Zeller (Maître de Chœur).

Enjeux narratifs : L'espace de chant réservé au clergé, désormais pollué par la magie.

Indices & Interactions :

Confession sanglante : Othon est à bout. Si l'Exorciste (ou un soigneur avec Traumatologie) s'approche et propose de nettoyer le sang coagulé dans ses oreilles, Othon pleure de soulagement. Il confesse que depuis l'arrivée du chariot, la "montagne crie". La Malepierre détruit l'harmonie des chants. Il faut le calmer (Test de Calme pour Othon et Sociabilité pour les joueurs) pour éviter qu'il ne hurle et n'attire Ignatius.

22. Crypte

Emplacement : Espace funéraire des niveaux supérieurs, sous le Transept.

PNJ présents : Aucun PNJ vivant. Sépultures récentes.

Enjeux narratifs : L'endroit est glaçant, réservé aux Prieurs récemment décédés (moins d'un siècle).

Indices & Interactions :

Le théâtre de l'Exorcisme : C'est dans ce lieu, à même les dalles couvertes de givre, que se déroulera le douloureux "Rituel de la Balance" au chapitre V. Lors de leurs premières explorations, les PJ y trouveront une réserve de sel, préfigurant les cercles de protection à venir.

23. Chancellerie

Emplacement : Salle des registres comptables jouxtant la Nef.

PNJ présents : Frère Thomas Bauer (avant sa mort), copistes de l'intendance.

Enjeux narratifs : Le royaume de la bureaucratie et de la paperasse. L'encre y gèle dans les encriers.

Indices & Interactions :

L'aiguille dans la botte de foin : Un PJ doté des compétences Lire/Écrire et Comptabilité (ou réussissant un test d'Intelligence - 20 %) peut épilucher les manifestes de transport avec Frère Thomas. C'est l'unique moyen légal de découvrir l'absence de trace logistique pour les 36 "volumes dangereux" soi-disant expédiés à Nuln par Séverin.

24. Tour Nord (Clocher)

Emplacement : Tour abritant le bourdon monastique.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : L'instrument de l'Horloge Canoniale, rythmant les journées des occupants de l'Abbaye.

Indices & Interactions :

Purge Aethyrique : Le son du bourdon, fondu avec de l'argent béni, dissipe mécaniquement la magie chaotique. Au moment où la cloche sonne, tout sortilège maintenu dans l'abbaye voit son invocateur soumis à un test de Force Mentale pour éviter qu'il ne se dissipe. Si les PJ s'y abritent, l'oppression magique de la Malepierre est temporairement annulée.

25. Cloître des Soupirs

Emplacement : Cour carrée, colonnes torsadées, puits central gelé.

PNJ présents : Circulation dense le jour, vide la nuit.

Enjeux narratifs : La plaque tournante du monastère. Le vent s'y engouffre en créant un sifflement lugubre constant.

Indices & Interactions :

Zone à découvert : Poser des questions à un moine ici est la pire erreur possible. La visibilité est totale, et l'acoustique porte vers la Nef. Toute interaction suspecte ici génère immédiatement +1 sur la Jauge de Paranoïa d'Anselm.

Grande Galerie

Emplacement : Espace de lecture couvert (arcades du RDC).

PNJ présents : Moines en heure de contemplation (Tierce).

Enjeux narratifs : Lieu du silence forcé.

Indices & Interactions :

L'oreille de l'Aveugle : C'est l'endroit privilégié par Balthazar pour écouter le monastère respirer. Si les PJ s'assoient patiemment à ses côtés (sans parler, respectant le silence religieux), il glissera discrètement son information capitale : le frottement caractéristique des sandales fines de Séverin se dirigeant vers la scène du crime la nuit du meurtre.

Cloîtres Supérieurs

Emplacement : Balcons / Galeries ouvertes du premier étage.

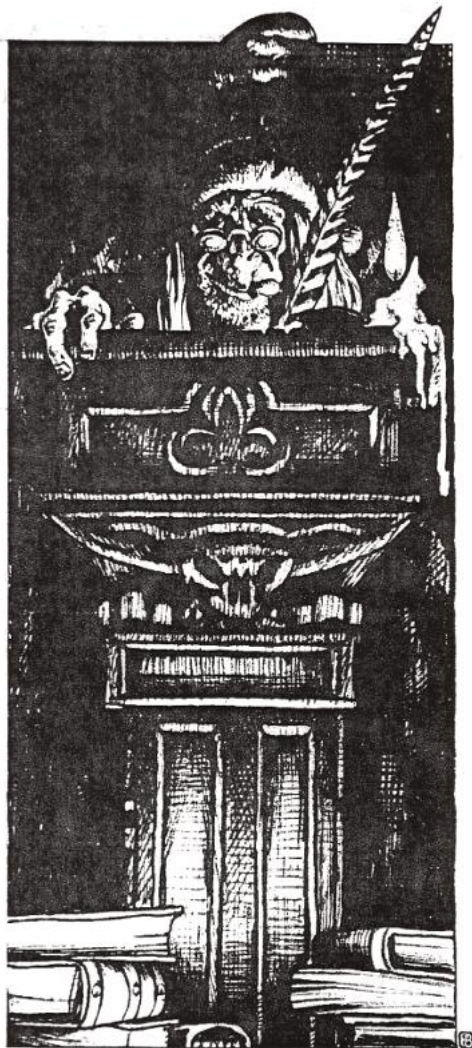
PNJ présents : Lucius l'Enlumineur (la nuit, errant).

Enjeux narratifs : Passerelles reliant les étages des différentes ailes.

Indices & Interactions :

Le Délire de Lucius : En bravant le couvre-feu, les PJ peuvent y cueillir Lucius. S'ils le maîtrisent doucement (Test de Force Mentale / Sociabilité -10 %), il montre ses esquisses folles où les anges ont trop d'yeux. Au milieu de ses borborygmes, il récite la "géométrie des dalles" (les repères chiffrés pour franchir le couloir piégé de l'Aedificium sans encombre).

La Menace Minérale : C'est depuis les corniches au-dessus de ces galeries que les Gargouilles Corrompues plongent sur les PJ s'ils sont gravement atteints par les stigmates de la Malepierre.



IV. L'Aile Ouest (Résidentiel, Soins et Hiérarchie)

26. Couloirs (RDC)

Emplacement : Axe de circulation principal du rez-de-chaussée.

PNJ présents : Frère Ignatius (rondes aléatoires).

Enjeux narratifs : Se déplacer entre le Cloître, les cellules et l'Infirmierie.

Indices & Interactions :

Le jeu du chat et de la souris : Les dalles y sont inégales. Courir dans ce couloir impose un malus de -10 % en Déplacement Silencieux. Si Ignatius y surprend les PJ hors des heures autorisées, un test de Baratin (avec un malus -10 %) est l'unique rempart avant le châtiement corporel.

27. Infirmierie

Emplacement : Salle de soins fermée par une lourde porte de chêne.

PNJ présents : Frère Rabanus (la journée), novices malades.

Enjeux narratifs : L'unique espace de soins du monastère, gangrené par le vice de son tenancier.

Indices & Interactions :

Négocier la survie : Les onguents basiques sont inefficaces contre les stigmates de la Malepierre. Rabanus refusera d'utiliser ses herbes rares sans un test de Sociabilité (Charisme/Marchandage +10 %) réussi, à moins que les PJ ne trouvent son point faible dans l'arrière-salle.

L'indice alchimique : Un test d'Intelligence (Chimie/Fabrication de drogues ou poisons +10 %) en inspectant les mortiers révèle qu'une fiole de poudre d'obsidienne a disparu. Rabanus, paniqué, avouera que Séverin la lui a "empruntée" peu avant le meurtre.

28. Arrière-salle

Emplacement : Salle de repos de Rabanus.

PNJ présents : Frère Rabanus (évanoui la nuit).

Enjeux narratifs : Le coffre-fort contenant les secrets de l'herboriste.

Indices & Interactions :

Alibi chimique : La nuit, l'odeur d'éther et de pavot y est suffocante. Une fouille minutieuse (Test de Recherche) révèle les fioles d'opium clandestines. Cela offre aux PJ un puissant levier de chantage pour obtenir des soins sans contraintes. De plus, l'état comateux de Rabanus prouve physiquement qu'il n'a pas pu assassiner Matthias.

29. Jardin d'Hiver

Emplacement : Petite serre vitrée attenante à l'arrière-salle.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Réserve de plantes médicinales (Cendrépine, Sang-de-Givre).

Indices & Interactions :

Preuve environnementale : Les PJ constateront sans aucun jet de dés que la sève des plantes noircit et gèle anormalement. C'est la preuve irréfutable que les émanations de l'Arca Chaotis stockée aux écuries s'étendent déjà jusqu'ici.

30. Bains/Blanchisserie

Emplacement : Pièce de pierre en pente, très humide.

PNJ présents : Novices en corvée.

Enjeux narratifs : Lieu d'ablutions. La buée offre un camouflage efficace.

Indices & Interactions :

Parloir clandestin : L'acoustique couverte par l'eau ruisselante en fait le meilleur endroit pour interroger un novice en toute discrétion. C'est ici que l'Assassin halfelin peut voler d'épaisses robes de bure fraîchement lavées pour dissimuler les mutations d e s PJ (+20 aux tests de Sociabilité).

31. Dortoir des Novices

Emplacement : Salle commune remplie de paillasses.

PNJ présents : Une douzaine de novices.

Enjeux narratifs : Source de rumeurs, limitée par la peur d'Ignatius.

Indices & Interactions :

Tirer les vers du nez : Entrer de force les fera hurler et préviendra Ignatius de leur présence dans cet espace qui leur est interdit d'accès. Il faut user de tact (test de Sociabilité) ou de furtivité. Une réussite permet de tirer un jet sur la table des Confessions Volées.

32. Cellules Standard

Emplacement : Chambres individuelles sans numéro (entresols).

PNJ présents : Moines au repos (la nuit).

Enjeux narratifs : Enquêter dans l'intimité des suspects.

Indices & Interactions :

Fouille : Les PJ doivent profiter de l'office de Sexte pour les fouiller. Dans la cellule de Lucius, on trouve des croquis hallucinés. Dans celle d'Othon, des chiffons sanglants (automutilation des tympans). Un test de Recherche raté indique qu'un objet a été mal remplacé, alertant le moine à son retour (+1 Jauge de Paranoïa).

33. Couloirs (Étage)

Emplacement : Zone de la Haute Hiérarchie, isolée par une lourde tenture.

PNJ présents : Le Prieur Anselm (en journée).

Enjeux narratifs : Cellules des « notables » du monastère. Extrêmement surveillé.

Indices & Interactions :

Intrusion à haut risque : Franchir la tenture sans y être convié est un délit majeur. Les PJ doivent réussir des tests de Discrétion ou Déplacement Silencieux avec un malus de -10 % en raison du plancher de bois grinçant (contrairement à la pierre du RDC).

34. Cellule d'Ignatius

Emplacement : Caserne miniature empestant le tabac.

PNJ présents : Aucun (lorsqu'il patrouille).

Enjeux narratifs : Antre du bourreau.

Indices & Interactions :

Le vice du vertueux : Le crochetage de sa porte est facile (pas de malus). À l'intérieur, un test de Recherche révèle du tabac de Nuln (contrebande) et des bouteilles d'alcool fort, prouvant qu'il protège les trafics de Malachie en échange de pots-de-vin.

35. Chambre des Audiences

Emplacement : Bureau administratif d'Anselm.

PNJ présents : Prieur Anselm (souvent).

Enjeux narratifs : Le centre de décision.

Indices & Interactions :

Vol des clés : Si les PJ ont besoin de la clé de l'Armurerie, le Voleur du groupe doit réussir un test de Vol à la Tire (ou Dextérité -20 %) directement sur la ceinture d'Anselm pendant une conversation houleuse, ou crocheter le lourd bureau de noyer la nuit.

36. Appartements du Prieur

Emplacement : Chambre privée, fermée à double tour.

PNJ présents : Prieur Anselm (la nuit).

Enjeux narratifs : La faiblesse du chef mise à nu.

Indices & Interactions :

L'ulcère : En s'infiltrant la journée, les PJ trouvent une bassine d'eau rougie et des linges sanglants. Comprendre qu'Anselm est gravement malade (test de Médecine) donne un argument de poids psychologique pour forcer le Prieur à exécuter le Rituel de la Balance.

37. Cellule de l'Illuminé

Emplacement : Placée sous scellés (cordelette de cire et plaques clouées).

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : La paranoïa pré-mortem de la victime.

Indices & Interactions :

Preuve de préméditation : Briser le scellé ne demande qu'un test de Force, mais alertera la hiérarchie. À l'intérieur, les PJ constatent que les fenêtres sont obstruées par des planches. Matthias savait qu'il était traqué bien avant la nuit de son meurtre.

38. Escalier des Pénitences

Emplacement : Marches abruptes et biseautées, sans rampe.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Relie l'Aile Sud à l'Hexagone des Index. Une réalisation architecturale étrange.

Indices & Interactions :

Piège environnemental : Courir dans ces escaliers pour fuir une patrouille nécessite un test d'Initiative. En cas d'échec, le PJ dévale les marches, subissant 1D4 Points de Blessure et générant un fracas qui alerte tout le secteur.

V. Le Savoir et les Archives (Tour Ouest)

C'est ici que l'assassin (Frère Séverin) règne en maître. La paperasse y dissimule son hérésie.

39. Atelier (RDC)

Emplacement : Base de la Tour Ouest (soufre, pigments, plomb).

PNJ présents : Novices préparant les couleurs.

Enjeux narratifs : Atelier de préparation des encres et pigments de l'Abbaye.

Indices & Interactions :

Validation de l'alchimie : Si les PJ interrogent les novices, ces derniers confirmeront qu'aucune encre noire classique ne peut coaguler et figer les poumons comme le liquide retrouvé sur l'Illuminé, validant définitivement la thèse d'une intervention occulte.

40. Copistes (Entresol)

Emplacement : Salle intermédiaire, remplie de pupitres.

PNJ présents : Frère Thomas Bauer (avant sa mort), copistes.

Enjeux narratifs : Atelier de rédaction des copies.

Indices & Interactions :

Le pupitre de Thomas : Si Thomas a été enlevé ou assassiné, inspecter son pupitre (test de Recherche) permet de remarquer que le bois a été frénétiquement gratté au couteau récemment. Thomas a profité de l'absence de Séverin durant l'office de Sexte pour effacer ses notes et tatouer hâtivement sa propre peau, gagnant quelques heures avant que l'archiviste ne constate l'ampleur des dégâts.

41. Chambre Close

Emplacement : Bureau circulaire au sommet de la tour (Scène du crime).

PNJ présents : Cadavre de Matthias (déplacé par la suite vers la crypte).

Enjeux narratifs : Le "meurtre en chambre close" qui lance l'aventure.

Indices & Interactions :

Analyse de l'assassinat : (Voir Chapitre 2) Un test de Sens de la Magie détecte le Dhar. Un test d'Intelligence en examinant la porte permet de comprendre que l'encre a été transmutée sous l'interstice de la porte, disculpant quiconque aurait dû entrer physiquement. Le vélin dans la manche du mort est une preuve supplémentaire.

42. Hexagone des Index

Emplacement : Administration et registres de la bibliothèque.

PNJ présents : Frère Séverin (régulièrement en consultation).

Enjeux narratifs : Labyrinthe de tiroirs et de fiches.

Indices & Interactions :

S'y retrouver : Chercher une information ici sans l'aide de Séverin ou de Balthazar exige la compétence Lire/Écrire et un test d'Intelligence (-10 %). Sans cela, les PJ peuvent y perdre 4 heures sans trouver la moindre référence utile.

43. Grande Bibliothèque

Emplacement : Vaste salle sur 2 étages avec échelles et passerelles.

PNJ présents : Frère Balthazar.

Enjeux narratifs : L'accumulation vertigineuse du savoir, où les chutes sont mortelles...

Indices & Interactions :

Danger physique : Les passerelles grincent. Tout combat ou bousculade ici nécessite des tests de Dextérité pour ne pas basculer dans le vide (chute de 10 mètres). Un échec de plus de 20 % au dessus du score d'Initiative du PJ lors d'une fouille provoque l'effondrement d'une étagère entière (10 Points de Blessure et vacarme assourdissant).

44. Cellules d'Exégèse

Emplacement : Minuscules alcôves creusées dans les murs, fermées par des rideaux.

PNJ présents : Lucius l'Enlumineur (souvent isolé ici).

Enjeux narratifs : L'isolement intellectuel poussant à la folie.

Indices & Interactions :

Le secret de Lucius : En fouillant l'alcôve de Lucius, les PJ trouvent ses esquisses. Un personnage doté de la compétence Cartographie (ou un Nain) réussissant un test d'Intelligence comprendra que les suites de chiffres gribouillées dans les marges ne sont pas des versets, mais des mesures métriques précises (le plan de la Galerie des Contrepoids de l'Aedificium).



45. Bureau de Balthazar

Emplacement : Espace de travail de l'aveugle, sous l'escalier.

PNJ présents : Frère Balthazar.

Enjeux narratifs : Poste de garde de la mémoire du monastère.

Indices & Interactions :

Le Trousseau de l'Aveugle : Balthazar porte les clés de toute la tour. Si les PJ ne parviennent pas à le convaincre de les laisser passer, l'Assassin halfelin devra subtiliser l'imposant trousseau à sa ceinture, un exploit difficile face à un homme dont l'ouïe compense la cécité (test de Vol à la Tire avec malus de -20 %).

46. Cabinet de l'Index

Emplacement : Pièce verrouillée par une herse de fer (livres enchainés aux pupitres).

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : La quarantaine des livres "gris", politiquement dangereux mais pas chaotiques. Terrain de jeu de Séverin.

Indices & Interactions :

L'empreinte du traître : Séverin s'y rend souvent. Une fouille minutieuse de ses pupitres de lecture (Test de Recherche) révèle de minuscules résidus de poudre de cuivre et de craie (les composants de l'invocation finale), trahissant son hérésie.

47. Laboratoire de Séverin

Emplacement : Cachette dissimulée (dans l'épaisseur d'un des murs, au 1^{er} étage de la Grande Bibliothèque).

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Preuve irréfutable de son affiliation à la Main Pourpre.

Indices & Interactions :

Le grimoire noir : Découvrir ce réduit demande un test d'Observation difficile (-20 %). À l'intérieur, les PJ trouveront les grimoires volés, des chandelles de graisse noire et une robe d'adepte de Tzeentch. Y entrer impose un test de Peur face à la concentration d'énergies malveillantes.

48. Galerie Ouest (RDC)

Emplacement : Couloir où souffle un vent anormal.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : L'antichambre vers l'enfer. Ici, l'air se fige.

Indices & Interactions :

Le froid révélateur : Sans aucun jet, les PJ constatent que la température chute drastiquement ici et qu'une légère odeur de cuivre oxydé (la magie de l'Aedificium) remonte du sol, confirmant les notes de l'Illuminé.

49. Panneau de Maintenance

Emplacement : Trappe de fer forgé verrouillée dans le mur.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Accès verrouillé aux fondations.

Indices & Interactions :

L'indice de la cire : Un test d'Observation sur la serrure révèle de minuscules résidus de cire grise dans le mécanisme. Cela corrobore la confession de Malachie : Séverin a copié cette clé. Le Voleur devra réussir un test de Crochetage complexe (Dextérité -20 %) pour forcer ce cadenas antique de manufacture naine.



VI. Zones Condamnées et Réseaux Secrets (Surface)

Ces espaces n'existent plus officiellement pour les moines. C'est le monde des spectres et des aberrations...

50. Aile du Jeûne

Emplacement : Aile Est, accès condamnés.

PNJ/Entités présents : Les Spectres des Pénitents.

Enjeux narratifs : La peur rôde dans ces couloirs obscurs et hantés... Condamnée depuis la grande peste, les vitraux brisés et l'attribution partiellement effondrée laissent en permanence pénétrer un froid mordant, recouvrant de gel l'intégralité de cette partie du bâtiment.

Indices & Interactions :

Contact glacial : Idéale pour se cacher d'Ignatius, cette aile est néanmoins extrêmement dangereuse. Les Spectres attaquent en traversant les corps (ignorant l'armure physique). Les PJ doivent réussir un test de Terreur. Seules les armes magiques (comme la Dague de l'Auspice) ou la magie peuvent les repousser. Un compte rendu détaillé d'une exploration de cette zone au Prieur lui fera réellement prendre conscience que des Forces obscures sont à l'oeuvre.

51. Ateliers des Vélins

Emplacement : Ancienne pièce de tannerie, accessible via un dédale de couloirs plongés dans l'obscurité, partiellement obstrués par des éboulis et hantés par les Spectres.

PNJ présents : Frère Séverin (s'il y torture Thomas).

Enjeux narratifs : Pièce saturée d'une puanteur chimique (chaux vive, alun).

Indices & Interactions :

La Scène Macabre : Si les PJ ont été trop lents ou trop peu discrets, Séverin enlève le novice Thomas Bauer et l'emmène ici. Les PJ découvriront le corps du garçon, méticuleusement écorché sur les tables de tannage. La brutalité de l'acte impose un test de Calme pour ne pas vomir et gagner 1 point de Folie.

52. Salle de la Question

Emplacement : Ancienne salle de torture encombrée de vierges de fer, de tables de supplices et d'outils en tout genres, derrière une grille rouillée.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Preuve des méthodes brutales des premiers Inquisiteurs de l'Oculus.

Indices & Interactions :

Péril biologique : Les rigoles d'évacuation sont croûtées d'un sang noir vieux de trois siècles. Si un PJ, en fouillant ou en trébuchant (test de Dextérité), s'y coupe, la plaie s'infecte immédiatement (Plaie Infectée).

53. Tour Effondrée

Emplacement : Ancien clocher (partiellement écroulé).

PNJ/Entités présents : Les Gargouilles Corrompues.

Enjeux narratifs : Un promontoire dangereux, exposé directement à l'aura de l'Arca stockée dans les écuries en contrebas. **Indices & Interactions :**

Embuscade de pierre : Si les PJ tentent d'escalader cette tour pour avoir une vue d'ensemble, les gargouilles (imprégnées d'énergie mutagène) s'animent. Elles frapperont par surprise (Test d'Initiative -20 %). Les armes tranchantes (épées, haches) s'ébrècheront sur leur corps de pierre, exigeant l'usage de masses ou de marteaux.

54. Colombier

Emplacement : Tour d'élevage (accès par un escalier en colimaçon).

PNJ/Entités présents : Volée de corbeaux mutants.

Enjeux narratifs : Une tour isolée où le guano acide s'est accumulé.

Indices & Interactions :

Toxicité : S'y abriter impose un test d'Endurance face aux vapeurs d'ammoniac (malus de -10 % en CC/CT en cas d'échec). Les corbeaux mutants attaqueront les yeux de tout intrus.

55. Faille du Bâilleur

Emplacement : Bureau dissimulé derrière un mur dérobé et une tapisserie dans la Grande Bibliothèque.

PNJ présents : Le squelette du premier architecte nain.

Enjeux narratifs : Informations cruciales pour pénétrer dans l'Aedificium.

Indices & Interactions :

Avantage tactique : Repérer l'affaissement du mur nécessite un test de Recherche (facilité si Waldemar leur a donné un indice). Sur le bureau de pierre, les PJ récupèrent les ébauches en peau de chèvre détaillant la Galerie des Contrepoids (Salle 3 de l'Aedificium). S'ils possèdent ce plan, ils pourront traverser le piège mortel de l'Aedificium sans aucun test de Dextérité.

56. Charpente

Emplacement : Structure de bois au-dessus des voûtes de la Nef et du Scriptorium.

Enjeux narratifs : Possibilité de s'y dissimuler pour observer ou espionner.

Indices & Interactions :

La voie des airs : Permet à l'Assassin de circuler sans tenir compte du couvre-feu. Avancer sur ces poutres vétustes nécessite un test d'Acrobatie ou d'Escalade. Un échec signifie que le pied traverse le plafond de plâtre de la Nef (1D3 Points de Blessure), ou une chute depuis les poutres.

57. Murmuroir

Emplacement : Boyaux dissimulés dans l'épaisseur des murs (Scriptorium / Cellules).

PNJ présents : Frère Séverin (s'il les utilise pour fuir).

Enjeux narratifs : Outil de surveillance des anciens prêcheurs, réhabilité par Séverin.

Indices & Interactions :

Claustrophobie : Ramper ici impose un test de Force Mentale. Un échec signifie une crise de panique (le PJ recule frénétiquement en hurlant). Si un PJ écoute depuis ces boyaux, il pourra surprendre une conversation incriminante de Séverin sans être vu, débloquent un indice majeur sur sa culpabilité.

58. Conduits d'Aération

Emplacement : Tunnels d'architecture naine (60 cm de large) traversant les étages.

PNJ présents : Araignées albinos inoffensives mais repoussantes.

Enjeux narratifs : Voies de circulation clandestines.

Indices & Interactions :

Contournement : Révélés par Waldemar. S'ils sont utilisés, les PJ peuvent relier les Caves aux quartiers supérieurs sans jamais croiser la garnison de Vane ni Ignatius, contournant ainsi 80% des obstacles humains du scénario.

59. Chambres de Chauffe

Emplacement : Soubassements techniques juste au-dessus des ruines de l'Aedificium.

PNJ présents : Aucun.

Enjeux narratifs : Transition entre l'abbaye et les ruines pré-impériales.

Indices & Interactions :

Entrée alternative : Si les PJ n'ont pas la clé de l'Aedificium (ou si la Jauge de Paranoïa a explosé et qu'ils sont traqués), la Naine (Test d'Exploitation minière ou Technologie) peut identifier une grille de ventilation rouillée dans ces chambres. Il faudra la forcer au pied de biche (Test de Force) pour se laisser tomber directement dans l'obscurité de l'Aedificium, s'épargnant le déverrouillage de la herse principale.



La Descente

L'action de Séverin (le meurtre de Thomas, la diversion toxique ou la fuite précipitée) influencera directement le dénouement du scénario. Le groupe n'a plus le temps de temporiser et doit accéder aux fondations de l'Aedificium. L'approche dépend de leur gestion de la Jauge de Paranoïa du Prieur :

Voie 1 : L'Approche Furtive (Neutralité). Les joueurs ont déduit l'emplacement de la grille (grâce aux témoignages ou au vol du trousseau de Séverin), mais n'ont pas encore alerté la hiérarchie. Ils organisent une descente clandestine nocturne, esquivant les rondes d'Ignatius. L'entrée s'effectue avec l'effet de surprise, mais ils restent limités à leurs armes dissimulées.

Voie 2 : La Traque (Victoire Sociale). Les PJ ont rassemblé des preuves irréfutables et ont maintenu la confiance d'Anselm. Face aux faits, le Prieur autorise l'expédition punitive et ordonne à Vane de restituer les armes confisquées. Acculé, Séverin force le passage vers les sous-sols. Les joueurs entrent dans l'Aedificium lourdement équipés.

Voie 3 : La Purge d'Ignatius (L'Éclat de Violence). La Jauge de Paranoïa a débordé (mutations apparentes, violations répétées du couvre-feu). Anselm, à bout de nerfs, désigne les PJ comme les porteurs de la souillure. Frère Ignatius et la milice reçoivent l'ordre de purger l'abbaye. Traqués dans les couloirs et en infériorité, les aventuriers n'ont d'autre issue que de forcer la grille des fondations pour échapper au massacre. Ils entrent dans l'Aedificium en tant que proies.

5.3. Rôder dans l'Obscurité

L'agitation diurne, rythmée par les prières et le grattement des plumes, interdit formellement d'approcher les zones prohibées. Pour espérer fouiller les archives ou l'Aile du Jeûne sans déclencher l'ire d'Ignatius, le groupe devra opérer dans la clandestinité, sous le manteau de la nuit qui suit les Complies. Le couvre-feu est strict. Les couloirs ne sont éclairés par aucune torche pour économiser le suif. Le silence est tel que le moindre frottement de cuir sur la pierre résonne sur plusieurs dizaines de mètres.

Ces incursions nocturnes ne sont pas sans danger. L'Arca Chaotis, toujours isolée dans les écuries, amincit le tissu du réel. Les échos du passé du monastère prennent forme.

Discipline de Lumière & Bruit :

Les couloirs ne sont pas éclairés. Toute torche utilisée hors des zones autorisées est un signal d'alerte immédiat pour la ronde d'Ignatius (20 % de chances de croiser une patrouille à chaque office). Le silence est total : un personnage en armure lourde ou portant des bottes ferrées subit un malus de -10 % à ses tests de Discrétion ou Dissimulation.

Spectres des Pénitents (Zone : Aile Est / Zones Mortes) :

Dans l'aile est, condamnée depuis une épidémie de peste des décennies plus tôt, la température de l'air chute brutalement de plusieurs degrés, figeant la condensation sur les murs. Les PJ voient apparaître des silhouettes translucides vêtues de robes de bures en lambeaux. Ce ne sont pas des esprits dotés de conscience, mais des empreintes de souffrance laissées par des moines morts de faim. Elles flottent silencieusement à quelques centimètres du sol, la mâchoire décrochée dans un hurlement muet. Les armes en métal non-magique traversent ces entités sans résistance, laissant une pellicule de givre sur l'acier. L'attaque des spectres consiste à traverser le corps de leur cible. Ce contact draine instantanément la chaleur corporelle. Les personnages touchés subissent des dégâts ignorant l'armure et voient leur Initiative chuter drastiquement à cause de l'engourdissement, rendant la retraite difficile.

La température chute. Des silhouettes translucides flottent.

Le contact draine la chaleur. Les PJ subissent des dégâts d'Endurance (ignorant l'armure). L'Initiative chute drastiquement après un contact.

Gargouilles Corrompues (Zone : Extérieurs / Balcons) :

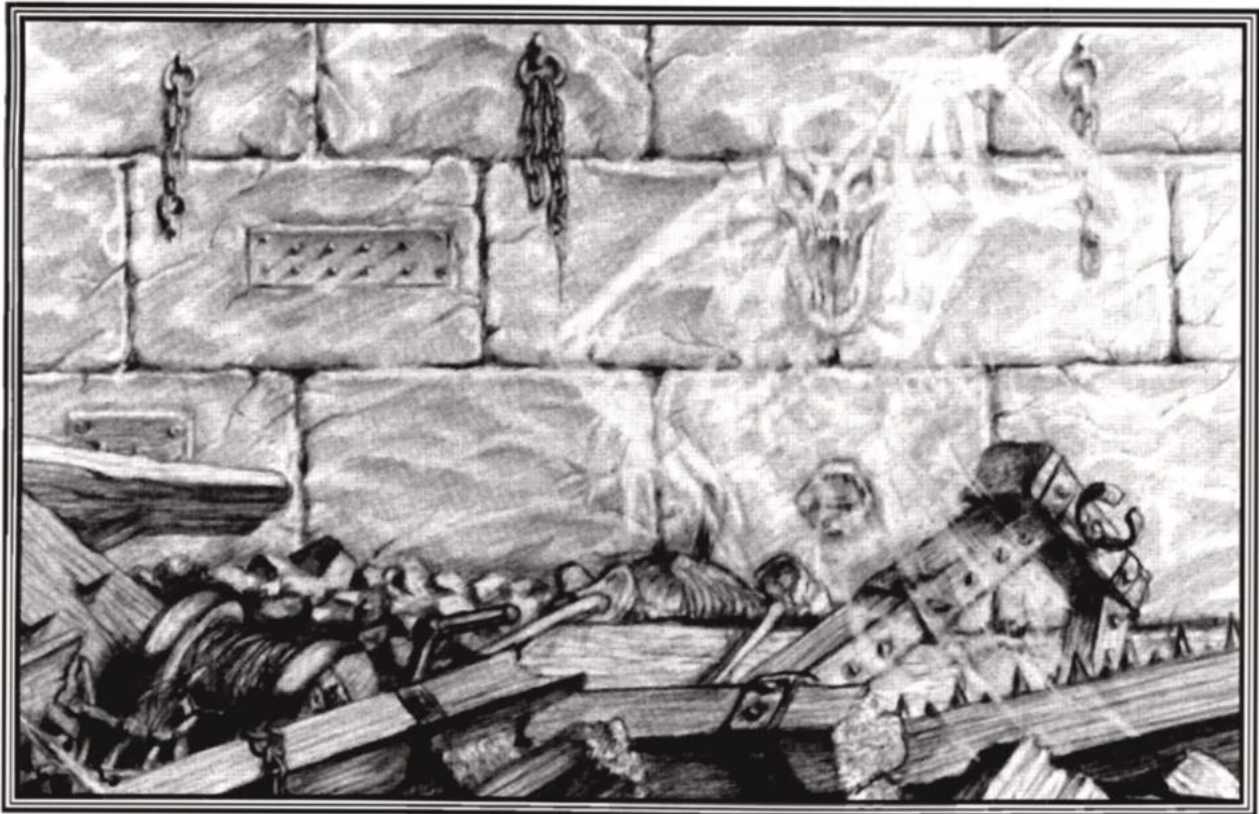
Dans les cours intérieures et sur les balcons, le danger n'est pas moindre. Certaines statues ornementales fixées aux gouttières ont absorbé les rejets magiques de l'artefact. Animées par cette corruption, elles réagissent furieusement à l'empreinte de la Malepierre qui imprègne les vêtements et les chairs des aventuriers depuis leur voyage confiné avec le chariot. Lorsqu'un personnage contaminé passe à proximité, la statue s'arrache de son socle pour l'attaquer, souvent en chute libre depuis les voûtes. La dureté de la pierre nécessite des armes contondantes et des dégâts massifs. Une parade ratée contre une griffe de granit se solde généralement par une fracture ou une chute dans les escaliers verglacés.

Elles ne sont plus de pierre, mais de chair minérale animée par l'Arca Chaotis.

Elles attaquent en piqué. Il faut des armes contondantes (masses, fléaux) pour être efficace. Une parade ratée contre leurs griffes de pierre signifie une fracture (malus Dextérité ou Force selon la zone touchée).

Soutien Clandestin :

Ces menaces obligent le groupe à gérer ses ressources avec une grande économie. Toutefois, la misérable condition de Rabanus l'herboriste offre un moyen de pression inespéré. Si les joueurs découvrent son addiction et ses vols d'opium (via une fouille ou les rumeurs des novices), ils peuvent exercer un chantage efficace. Sous la menace d'une dénonciation au Prieur ou à Ignatius, l'herboriste cède : il soignera leurs plaies en secret et leur fournira des onguents curatifs et des cataplasmes (permettant de récupérer 1D3 Points de Blessure par nuit de repos). Cette source de soin clandestine est indispensable pour éviter que le groupe ne soit décimé avant même d'atteindre les fondations.



5.4. Aide Empoisonnée

Au milieu de cette bureaucratie austère, Frère Séverin se distingue par son pragmatisme. L'archiviste en chef ne se présente pas comme un allié chaleureux, mais comme un clerc soucieux de restaurer l'ordre des archives. S'il est sollicité pour traduire les notes retrouvées sur le corps de l'Illuminé, il accepte sans empressement excessif, traitant la requête comme une simple formalité administrative.

Confronté au message inachevé mentionnant "les chiffres de l'Aedificium" et les "trente-six volumes déplacés", Séverin livre une explication d'intendant : le Haut-Érudit, dont les facultés déclinaient avec l'âge, omettait parfois de consigner certains transferts. Il produit des registres (soigneusement falsifiés) attestant que ces ouvrages ont été expédiés au Haut-Temple de Nuln douze ans plus tôt. Quant aux courants d'air de l'aile est, il les attribue à une fissure dans le soubassement que le maçon Waldemar peine à colmater.

L'archiviste n'accuse personne directement pour ne pas paraître suspect. Si on l'interroge sur le reste du personnel, il se contente de rapporter des faits consignés dans ses rapports : l'insomnie chronique de Lucius l'enlumineur ou la présence non autorisée d'Otar Kessler près de la bibliothèque. Il laisse ainsi les investigateurs forger leurs propres suspicions et s'égarer à suivre de fausses pistes, lui laissant le temps de préparer son invocation dans les niveaux inférieurs.

Séverin n'est pas un PNJ statique ; il est le prédateur qui observe les PJ. Utilisez ce comportement selon l'avancée de l'enquête.

L'Archiviste affable :

Il se présente toujours comme un allié précieux. Si les joueurs lui présentent des notes de l'Illuminé, il les "traduit" avec une précision inquiétante.

Il leur fournit toujours des pistes qui accusent d'autres PNJ (il orientera les PJ vers la contrebande de Malachie ou les soupçons de Lucius l'Enlumineur pour détourner l'attention).

L'Ombre fuyante (S'il se sent menacé) :

Si les PJ commencent à recouper les fausses traductions, Séverin ne les affronte pas. Il disparaît. Utilisez ses déplacements via les Conduits d'Aération (voir 5.2 "L'Envers du décor") pour qu'il soit toujours "juste à côté" sans jamais être vu.

Il utilise son Aura de Tzeentch. Si un mage tente de le sonder, le "bruit de fond" occulte de l'Arca Chaotis (présente dans les écuries) sature le jet de Sens de la Magie, rendant l'aura de Séverin indétectable.

Sabotage final :

S'il voit que les PJ vont le démasquer, il ne cherche plus à mentir, il cherche à détruire. Il sabote les réserves de la cuisine ou crée un incident avec les Kessler pour forcer le groupe à quitter l'abbaye sans avoir trouvé la preuve irréfutable dans l'Aedificium.

5.5. *Les Murmures de l'Oculus*

L'Oculus d'Argent est une caisse de résonance pour les superstitions et la paranoïa. Lorsque les aventuriers partagent un repas au réfectoire, espionnent les novices dans les couloirs, ou graissent la patte d'un mercenaire de Vane, le Meneur de Jeu peut lancer ID10 pour déterminer quelle rumeur ils surprennent. Ces bribes d'informations mélangent d'antiques mythes, des faits déformés par la peur et d'authentiques indices.

1. Le Sang de la Montagne :

« Les puits sont empoisonnés. J'ai vu le frère cellérier remonter un seau hier soir... l'eau était rouge, épaisse. La montagne saigne à cause des étrangers. » (Une exagération née du goût ferreux de l'eau dû aux émanations de la Malepierre).

2. L'Ombre de Séverin :

« Frère Séverin ne dort jamais. Je l'ai vu traverser le cloître ouest à l'heure des Matines, et il n'avait pas d'ombre. La lune brillait, mais son corps ne projetait rien sur les dalles. » (L'Aura de Tzeentch qui protège et dissimule le sorcier déforme subtilement la lumière autour de lui).

3. Le Pacte des Kessler :

« Les Kessler n'ont pas fui la tempête, ils l'ont suivie. Le vieux Otar a passé un marché avec les esprits de la forêt du Drakwald pour maudire les terres de l'abbaye en échange de bonnes chasses. » (Les Kessler chassent illégalement, mais leur animosité envers les moines alimente des rumeurs de sorcellerie paysanne).

4. L'Architecture Impossible :

« Ne regardez pas trop longtemps les voûtes de la nef. Waldemar le maçon dit que les angles changent quand on tourne le dos. Il jure que les piliers sud se sont rapprochés d'un pouce depuis l'arrivée du chariot. » (La géométrie des fondations commence à modifier la perception qu'ont les habitants de l'Abbaye du bâtiment à la surface).

5. Le Mal de Rabanus :

« L'herboriste crache ses poumons à cause d'une ancienne malédiction. Il aurait profané une tombe elfe dans sa jeunesse, et la poussière des morts lui ronge la poitrine. » (Rabanus souffre d'une simple tuberculose aggravée par son addiction à l'opium).

6. Le Dévoreur d'Encre :

« L'Illuminé n'a pas été tué par un homme. C'est l'encre elle-même qui l'a étouffé. J'ai vu les draps de sa couche... ils sont couverts de phrases écrites à l'envers, comme si les mots cherchaient à s'échapper de son corps. » (Une manifestation macabre des résidus alchimiques du maléfice de Séverin).

7. La Faim d'Ignatius :

« Prenez garde au Maître de la Discipline. Il a servi dans l'Ostland, là où le froid rend les hommes fous. On dit qu'il a survécu à un hiver en mangeant la chair de ses propres soldats. » (Ignatius est un tortionnaire brutal, mais pas un cannibale ; une rumeur inventée par des novices terrorisés).

8. Le Chant des Fondations :

« Après les Complies, quand le vent se tait, collez votre oreille sur les dalles près du transept. On entend comme un cliquetis de chaînes et un sifflement... Ça vient d'en bas, très loin sous les caves. » (Le bruit du mécanisme de la grille de l'Aedificium ou les murmures des Goules troglodytes).

9. La Trahison de Vane :

« Le Capitaine de la garnison s'en moque bien, de Verena. J'ai vu Otar Kessler lui glisser une lourde bourse. Si les Répurgateurs frappent, les mercenaires nous laisseront tous brûler. » (Vane prélève sa commission sur les trafics et ne risquera pas la vie de ses hommes contre l'Ordre).

10. Le Borgne qui Voit Tout :

« Otto le ratier boit pour oublier ce qu'il a vu. Il dit qu'il y a des "ombres froides" dans l'Aile du Jeûne. Des ombres qui vous gèlent le sang rien qu'en vous frôlant. » (La présence avérée des Spectres des Pénitents que personne ne prend au sérieux).

5.6. Exploration du Labyrinthe

Ces espaces sont les veines sombres de l'abbaye. Ils ne sont pas habités par des PNJ, mais ils sont imprégnés par la corruption de l'Arca Chaotis. Utilisez-les pour renforcer le sentiment de traque et d'oppression.

Les Longs Couloirs

L'abbaye a été bâtie sans souci d'économie d'espace, mais avec une obsession pour la sécurité et l'isolement des ouvrages apocryphes.

Une perspective infinie. Les couloirs sont étroits, froids, et les murs sont recouverts de fresques écaillées représentant des saints dont les yeux semblent suivre les PJ. L'acoustique est faussée : le son de leurs propres pas semble venir de derrière eux, créant une paranoïa constante.

Les couloirs sont le terrain de prédilection de la patrouille d'Ignatius. Si les PJ s'y trouvent, faites leur entendre le martèlement des bottes sur la pierre bien avant de voir le Maître de la Discipline.

Décrivez des bifurcations qui ne figurent pas sur les plans rudimentaires qu'ils ont pu dessiner. Les angles des couloirs semblent changer quand on leur tourne le dos, renforçant l'idée que l'abbaye "déplace" ses occupants.

Aile Est (Aile du Jeûne)

C'est une zone condamnée, marquée par une épidémie de peste des décennies plus tôt. Les portes sont scellées avec du plomb fondu, signe que l'abbaye a tenté d'enfermer quelque chose.

Un silence sépulcral. L'air est si sec qu'il rend la respiration douloureuse. La poussière s'y accumule en couches épaisses, jamais dérangée, formant des volutes grises au moindre souffle. Les cellules sont restées en l'état : paillasses pourries, ossements de petits animaux, chapelets de bois noirci.

Terrain de jeu idéal pour les incursions nocturnes. Si vos joueurs veulent éviter les patrouilles d'Ignatius ou les oreilles indiscretes, ils doivent traverser ce dédale glacé. C'est ici que l'influence de la corruption est la plus visible : la géométrie des couloirs semble se distordre, créant des impasses qui n'existaient pas lors du passage précédent.

Les Spectres des Pénitents. Ils ne sont pas agressifs par nature, ils sont des échos. Leurs murmures sont inaudibles mais provoquent des migraines atroces. Si les PJ allument une flamme nue, les courants d'air viciés la font vaciller, projetant des ombres gigantesques qui semblent courir le long des murs avant de se figer brutalement.

Grandes Bibliothèques

Ce ne sont pas des salles de lecture, mais des cathédrales de savoir où le silence est imposé par la peur.

Un vertige de bois et de parchemin. Les étagères s'élèvent sur trois étages, accessibles par des échelles branlantes et des passerelles métalliques rouillées qui gémissent sous le poids des moines qui y cherchent des ouvrages. La poussière y est si dense qu'elle semble briller dans les maigres rayons de lune. L'odeur d'encre est si forte qu'elle finit par évoquer celle du sang séché.

Ici les PJ passeront probablement plusieurs heures à chercher des indices.

Les étagères sont instables. Un échec lors d'une recherche peut provoquer un éboulement de livres (dégâts F:1). Certains ouvrages sont piégés par des mécanismes de l'ancien temps : une simple ouverture peut déclencher une aiguille empoisonnée. (50 % de chances que le poison soit encore efficace).

Quand un PJ lit un ouvrage, imposez un jet de Force Mentale. L'abbaye cherche à corrompre les esprits par la connaissance : les textes lus semblent changer sous leurs yeux, les forçant à voir des vérités impies. Plusieurs échecs consécutifs amènent le PJ à gagner 1 Point de Folie (à vous d'ajuster cette mécanique en fonction de l'avancement du groupe et du degré de difficulté que vous souhaitez leur imposer!)

Combles et Galeries Suspendues

Un entrelacs de poutres de chêne vermoulues et de toitures en ardoise qui surplombent la Nef et le Cloître.

Impossible d'y échapper au vertige. Le vent siffle entre les jointures des tuiles, créant des sons de flûtes déchirantes. L'odeur de vieux bois et de fientes d'oiseaux imprègne tout. La lumière crue du blizzard à l'extérieur perce par endroits, dessinant des lames tranchantes dans l'obscurité.

C'est un espace de liberté pour des joueurs agiles. Ils peuvent y circuler au-dessus de la tête des novices et des mercenaires. C'est le lieu parfait pour l'espionnage (écouter les conversations dans la Nef en contrebas) ou pour une fuite en toute discrétion.

La structure est extrêmement fragile. Le bois craque à chaque pas, imposant des tests de Discrétion à chaque déplacement. Une chute signifie un passage à travers le plafond de plâtre, une exposition directe aux patrouilles, et probablement une jambe brisée. C'est également ici que nichent les Gargouilles Corrompues, qui ne se distinguent des statues réelles que par la lueur malsaine dans leurs yeux de pierre.

Passages Secrets et Conduits

Le monastère est percé de galeries destinées à l'origine à la maintenance des mécanismes de l'Aedificium.

Un espace confiné, obscur et oppressant. On y rampe sur des pierres humides, entouré par le bourdonnement des rouages lointains. Un monde de leviers, de chaînes tendues et de trappes dissimulées derrière des boiseries.

Des joueurs curieux ou ingénieux peuvent y être récompensés (notamment grâce à Waldemar).

Ces passages permettent de relier des zones distantes sans passer par la Cour Principale, évitant ainsi la garnison de Vane.

Séverin connaît ces passages mieux que quiconque. S'il a pris la fuite devant les PJ, il peut surgir d'une trappe derrière eux, les contourner ou les isoler dans un cul-de-sac.

Ils ne sont pas sûrs. Le mécanisme de certaines trappes est grippé par la rouille et le gel. Un PJ bloqué dans un conduit étroit alors que le mécanisme se referme seul est une situation de tension dramatique parfaite.

Le Labyrinthe des Fondations

Un réseau technique de conduits, de chambres de chauffe et de canaux d'évacuation qui ceinture le cœur de l'abbaye.

Une odeur de sel, de métal oxydé et d'eau croupie. Le sol est glissant, recouvert d'un limon noirâtre. L'acoustique y est étrange : le bruit de l'horloge canoniale de la surface se transforme ici en un grondement sourd, mécanique et rythmé, comme le battement d'un cœur de métal.

Zone charnière. C'est ici que les joueurs comprennent que l'abbaye est une machine autant qu'un monastère. Ils y trouveront les mécanismes de levage et les vannes de pression qui régulent la chaleur (ou l'absence de chaleur) dans les étages supérieurs.

La désorientation est le plus grand danger. Le plan est illogique : les couloirs forment des boucles et les escaliers ne mènent pas là où la logique voudrait. Les joueurs devront réussir des tests d'Orientation/Intelligence pour éviter de tourner en rond. Le risque majeur ici est l'émanation de gaz fétides (tests d'Endurance pour éviter une perte de connaissance 1D10 minutes) ou une rencontre avec les "ombres froides" qui s'échappent des interstices des murs.

L'Aedificium

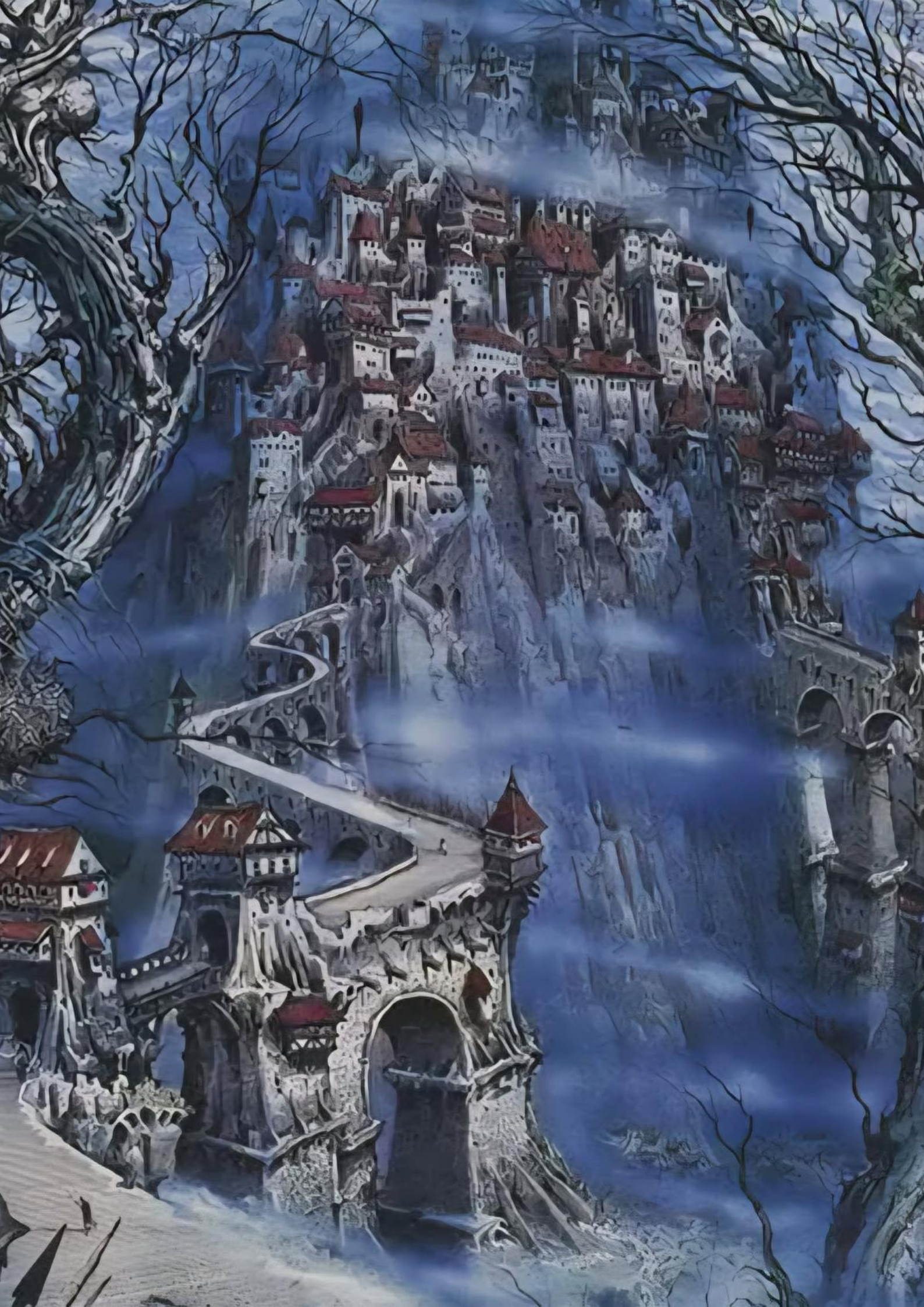
La réalité y est distordue. Le plafond semble infiniment haut, les murs de pierre suintent d'un liquide iridescent. Le silence n'est plus une absence de bruit, mais une pression physique qui écrase la poitrine.

Vous ne devez décrire ce lieu que lorsque les joueurs franchissent le seuil. C'est la confrontation avec l'inconnu : les mécanismes de pierre (actionnés par les notes trouvées sur Matthias) ne fonctionnent pas selon les lois de la physique.

L'effondrement éthérique. Plus les PJ restent longtemps, plus la corruption les marque. Chaque minute compte : ils doivent sortir vivants de l'Aedificium avant que leur propre corps ne se décompose sous l'effet de la proximité de l'Arca Chaotis.







Chapitre IV: l'Aedificium

Fragment traduit du « Liber Petre », un traité d'ingénierie et d'histoire architecturale

Rédigé au 19^{ème} siècle, aujourd'hui sous scellés à Nuln.

«...et sous les édifices des hommes de cette province se trouve la roche grise. Les Nains s'y établirent jadis. Mais la pierre garde la trace d'occupants antérieurs à l'Empire, antérieurs même à la venue de Sigmar. Les fondations s'enfoncent sous les cimes, taillées avec une précision maladive. Les couloirs s'enroulent sur eux-mêmes, trompant l'œil et le sens de l'orientation. L'air y stagne, lourd, porteur de miasmes minéraux. Ce qui fut enfoui là-dessous ne fut résolument pas conçu pour être de nouveau arpenté. »

Le portail de fer forgé pivote sur ses gonds grippés et claque sourdement. Immédiatement, l'épaisseur de la pierre étouffe les aboiements de la surface et les invectives de la garnison. L'air y est immobile, saturé de salpêtre et de pourriture ancienne. Le groupe s'enfonce dans l'Aedificium, un dédale de basalte et de plomb reclus loin de la lumière du jour depuis un âge oublié de l'Empire.

Règles d'Exploration Souterraine

La gestion des ressources dans l'Aedificium obéit aux contraintes suivantes :

Lumière et Vision : L'obscurité y est totale. La roche noire poreuse semble absorber la lueur des flammes. Une torche standard éclaire sur un rayon maximum de 5 mètres et se consume en une heure. Au-delà de ce rayon, les ombres s'allongent de manière trompeuse. Les personnages dépourvus de vision nocturne subissent un malus de -20 % à toute action physique s'ils se battent dans la pénombre, et de -30 % dans le noir complet.

Ordre de Marche : Les couloirs excèdent rarement un mètre et demi de largeur. Les joueurs doivent établir un ordre de marche strict (Avant-garde, Centre, Arrière-garde). Seuls les personnages en première et dernière ligne peuvent engager le combat au corps à corps sans risquer de frapper leurs alliés.

L'Air Vicié et le Froid : L'air est glacial et raréfié, saturé de poussière de salpêtre. Toute action physique violente (un combat excédant 5 rounds, soulever une herse, courir) nécessite un test d'Endurance. En cas d'échec, le personnage est essoufflé : son score de Mouvement est réduit d'1 point pour l'heure suivante.

Rencontres Aléatoires : Le sous-sol n'est pas mort. À chaque début d'exploration d'une nouvelle zone ou lorsque le groupe fait un bruit excessif, comme fracasser une porte ou crier, lancez 1D10. Sur un résultat de 1, une rencontre se produit (Goules troglodytes en maraude, éboulement mineur, ou manifestation d'un esprit frappeur réveillé par la Malepierre...).

6.1. Le Seuil des Profondeurs

1. Puits de Descente

La cage d'escalier en spirale est un cylindre parfait de trois mètres de diamètre, s'enfonçant à pic dans les entrailles de la montagne. Les marches de basalte sont hautes et étroites, usées par le passage d'innombrables générations avant même la fondation de l'abbaye de Verena. L'acoustique désoriente les PJ : le bruit des pas est absorbé par les murs suintants, créant un silence cotonneux, tandis que le cliquetis du métal contre la pierre génère un écho strident qui semble remonter des tréfonds.

Le Piège du Temps :

À une quinzaine de mètres de profondeur, la structure a travaillé. Une marche est profondément fissurée, recouverte d'une condensation poisseuse causée par les miasmes émanant des profondeurs. Le PJ de tête doit réussir un Test d'Initiative (ou un test d'Intelligence avec la compétence Acuité Visuelle, assorti d'un malus de -10 % dans la pénombre) pour la repérer. S'il marche dessus, la pierre cède. Il doit réussir un test de Dextérité pour se rattraper à la paroi. En cas d'échec, il dévale brutalement une dizaine de marches rocailleuses (1D3 Points de Blessure, ignorant l'armure) et entraîne avec lui le personnage situé juste derrière (test d'Initiative).

Fouille et Macabre Découverte :

Au bas de l'escalier, écrasé sous les débris de la marche s'étant effondrée des siècles plus tôt, repose un squelette humain vêtu de lambeaux de bure bleue. Il s'agit de Frère Tobias, un moine curieux disparu il y a soixante ans. Si les personnages prennent le temps de fouiller ces restes poussiéreux (bravant l'essaim de mille-pattes albinos qui y a fait son nid), ils découvrent une lanterne sourde en laiton (utilisable), un silex, et une amulette en argent massif représentant la chouette de Verena (valeur : 3 Couronnes, ou utile pour prouver la mort du moine à la surface). Les doigts du squelette enserrant encore une petite fiole en verre scellée contenant une eau claire (Eau bénite de Verena, inflige 1D4 Points de Blessure à un mort-vivant ou à un démon).

2. Sas d'Isolément

L'escalier débouche sur un vaste palier rectangulaire de dix mètres de long. Le plafond, plat et bas, est strié de rainures géométriques. Autrefois, cette salle servait de sas de purification ou de rempart contre une éventuelle évasion. Un examen attentif des murs (Test d'Intelligence, bénéficiant de la compétence Acuité Visuelle) révèle que la maçonnerie est parsemée de profonds trous de chevilles. Sigrid ou Waldemar (s'il les accompagne) comprendront que la pièce entière était jadis tapissée d'épaisses plaques de plomb, arrachées depuis longtemps, sans doute pour empêcher les miasmes de remonter vers la surface.

Le Sillage du Sorcier :

Face à l'escalier se dressent d'immenses doubles portes en fer, épaisses d'un demi-pied. L'antique mécanisme de verrouillage a été fondu. Les pènes et la jonction centrale ne sont plus qu'un amas de scories métalliques figées, témoignant du passage récent de Frère Séverin. Le métal fondu émet encore une très faible lueur rougeâtre. Toucher ces scories sans protection est une erreur. La chaleur résiduelle brûle instantanément les chairs. Tout contact inflige 1 Point de Blessure et exige un test de Force Mentale. En cas d'échec, la douleur et le choc psychologique dus à cette magie impie font perdre temporairement 10 % en Dextérité pendant 1D4 heures.

La Croisée des Chemins :

Une fois les lourdes portes repoussées (nécessitant un test de Force combinée de 15), le Sas s'ouvre sur un palier surplombant le réseau principal. C'est ici que les ténèbres se divisent en deux artères distinctes :

Voie Ouest : Une volée de marches usées s'enfonce vers une longue galerie flanquée de piliers circulaires (La Galerie des Contrepoids - Salle 3). Un air sec et glacial en remonte, charriant une odeur de fer rouillé.

Voie Sud : Un couloir en ogive, dont les murs sont couverts de fresques écaillées, mène vers une vaste pièce plongée dans les ténèbres (Le Vestibule des Pénitents - Salle 8). Une subtile odeur d'encens rance et de papier brûlé s'en échappe.

Voie Est : Une lourde porte en bois vermoulu à moitié arrachée de ses gonds attend les aventuriers au bout d'un couloir en angle droit. Derrière la porte se trouve une vaste salle dans laquelle se trouvent de très nombreux pupitres et bibliothèques (Les Archives Cendrées Salle 12).

Sl. La Cachette du Bâilleur :

Sur le mur nord de la salle, une pierre de taille présente une infime asymétrie. Un personnage cherchant activement des passages secrets (test d'Intelligence +10 % pour les Nains) peut remarquer des éraflures récentes sur le sol. En pressant fermement la dalle, un petit compartiment s'ouvre avec un déclic sec. Il a été aménagé par les bâtisseurs. À l'intérieur, posée sur un coussin de cuir pourri, se trouve une petite plaque de pierre polie gravée d'une Rune Majeure de Dissipation (utilisable une seule fois par un forgeron des runes, ou pouvant être jetée et brisée au sol par n'importe quel personnage pour dissiper tout effet magique ou aura dans un rayon de 5 mètres).



6.2. Aile Pénitenciaire (Voie Ouest)

L'air qui remonte de cette galerie est sec, presque stérile, charriant une légère odeur de rouille et de craie. La roche des murs y est taillée avec une précision géométrique. Il n'y a ni fresques ni ornements, seulement la répétition hypnotique des dalles et des piliers de soutien.

3. Galerie des Contrepoids

Le couloir s'étire sur une trentaine de mètres, flanqué d'une double rangée de piliers circulaires massifs. Le sol est pavé de larges dalles de pierre grise, mesurant un mètre de côté. L'ingénierie pré-impériale n'est pas conçue pour tuer des intrus, mais pour isoler des secteurs en cas de contamination : c'est une antichambre de quarantaine.

À première vue, la galerie semble dégagée. La disposition des dalles obéit à un système de balanciers. Le mécanisme, bien que grippé par l'oxydation, est toujours fonctionnel. Une pression supérieure à cinquante kilos sur le centre d'une dalle piégée entraîne son basculement sur un axe central. La victime est précipitée dans une fosse de trois mètres de profondeur, dont le fond est hérissé de pointes de fer corrodées. Une fois le poids relâché, le contrepoids ramène la dalle en position horizontale en quelques secondes, scellant la fosse dans un claquement sourd.

Détection : La poussière accumulée trahit le mécanisme. Un personnage doté de la compétence Reconnaissance des Pièges ou observant attentivement le sol (test d'Intelligence avec un malus de -10 % à cause de la pénombre, que la compétence Acuité Visuelle peut compenser) remarquera que la fine couche de salpêtre est absente sur les interstices de certaines dalles, indiquant un frottement. Un Filou halfelin, de par sa taille, peut même marcher sur ces dalles sans déclencher la bascule.

Le Piège : Un personnage qui chute subit les dégâts normaux d'une chute de 3 mètres (ID3 Points de Blessure), plus un coup de Force 4 pour l'empalement sur une pointe de fer.

Infection : La rouille des pics est un redoutable foyer de gangrène. Toute blessure subie dans la fosse nécessite un test d'Endurance. Un échec indique que la plaie s'infecte : le personnage perdra 1 Point de Blessure par jour jusqu'à l'administration de soins médicaux appropriés (compétences Traumatologie ou Chirurgie).

Franchissement : Traverser le couloir exige d'avancer en file indienne, en posant les pieds exclusivement sur les jointures ou sur la bordure extérieure des dalles (test de Dextérité, facilité si le groupe s'encorde).

4. L'Ocularium de Pierre

Au bout de la galerie piégée, le couloir s'ouvre sur une salle de forme octogonale. Au centre, scellée sur un socle de basalte à hauteur d'homme, repose une sphère de quartz noir d'une soixantaine de centimètres de diamètre. La surface de la sphère est mate, striée de veines d'un violet terne qui palpitent à un rythme lent.

Cet artefact agissait jadis comme un catalyseur des Flux Aethyriques. Aujourd'hui, il est saturé par la proximité de l'Arca Chaotis. La simple entrée dans la pièce provoque un malaise pour les lanceurs de sorts. Aeralion (ou tout autre jeteur de sorts) ressent une pression douloureuse derrière les globes oculaires et un assèchement de la gorge.

Drainage passif : L'Ocularium siphonne l'énergie magique ambiante. Tant qu'ils restent dans cette salle, les jeteurs de sorts subissent un malus de -10 % à tout test lié à l'Incantation.

Contact : Toucher la sphère à main nue déclenche une décharge statique. Le personnage perd instantanément ID4 Points de Magie. S'il n'en possède pas (ou plus), le drain s'attaque à sa vitalité : perte temporaire d'ID4 points de Force (récupération : 1 point/jour de repos).

Découverte Macabre : Adossé au socle de la sphère gît le squelette d'un homme portant les restes d'une armure de cuir clouté. Une bourse en cuir durci pend encore à sa ceinture. Elle contient 12 Pistoles d'argent, un trousseau de clés rouillées (qui ouvre les cellules de la salle 5), et un insigne en laiton frappé d'une balance brisée.

S2. Le Sanctuaire Obscur

L'Ocularium n'est pas qu'une salle de transit. Les bâtisseurs originels y ont dissimulé un espace de recueillement, bien avant l'arrivée du culte de Verena. En observant le mur est derrière la sphère, l'inclinaison des ombres projetées par les torches révèle une anomalie dans l'assemblage des blocs. Un test d'Intelligence (avec un bonus de +20 % pour les Nains) permet de localiser une dalle montée sur un pivot. Une forte poussée fait pivoter le bloc dans un grincement de roche crissant, dévoilant une petite alcôve dissimulée.

L'air à l'intérieur est glacial. Au centre trône un bloc de pierre creusé d'une rigole circulaire. Le fond de cette rigole est incrusté de sang séché et noirci, formant une croûte friable.

La Dague de l'Auspice : Posée sur l'autel de pierre repose une dague dont la lame est taillée d'un seul bloc dans une esquille d'obsidienne. La poignée, enveloppée de cuir tressé, est terminée par un pommeau en argent représentant un œil sans paupière.

Analyse : La lame semble avoir défié l'usure du temps. C'est une arme magique (cf. « Dague ») qui permet de frapper les créatures éthérées (comme les Spectres) ou les morts-vivants (comme le Seigneur des Tertres).

Contrepartie : Ce n'est point un artefact divin, mais un instrument de magie chaotique. Lors du premier combat où un personnage dégaine cette dague dans l'Aedificium, l'œil du pommeau semble se dilater. Le porteur de l'arme est assailli de visions morbides et de murmures effrayants (1 Point de Folie).

5. Cellules de Confinement

En reprenant la progression vers le sud depuis l'Ocularium, le groupe pénètre dans un long couloir flanqué d'alcôves. Les cellules sont taillées à même le basalte. L'accès à chaque alcôve est bloqué par d'épaisses grilles de fer forgé, solidement ancrées dans la roche. C'est ici que les prieurs de l'abbaye isolaient autrefois les clercs frappés de folie ou corrompus par la consultation de textes interdits. L'endroit a été abandonné il y a des décennies, les moines préférant oublier les malheureux dans l'aile condamnée plutôt que d'avoir à les nourrir.

La pénombre révèle des détails dérangeants : les murs des cellules sont couverts de longues séries d'éraflures, certaines creusées assez profondément dans la roche, à hauteur de visage. De petits tas d'ossements humains disloqués s'entassent dans les recoins.

Écho Psychique : L'agonie de dizaines d'hommes enfermés dans les ténèbres a imprégné les lieux. Au milieu du couloir, les torches se mettent à vaciller sans raison. Un chuchotement indistinct, semblable à des dizaines de voix récitant des litanies, s'élève des cellules vides.

Peur : Tous les personnages doivent réussir un test de Peur (Calme). Ceux qui échouent sont saisis d'une crise d'angoisse irrationnelle : ils subissent un malus de -10 % à toutes leurs actions tant qu'ils ne quittent pas ce couloir.

Cellule Condamnée : L'une des portes est bloquée de l'extérieur par de massifs madriers de chêne pourri, en plus de la grille. Si le groupe utilise le trousseau de clés trouvé dans l'Ocularium ou force la serrure (test de Force 12 requis pour briser le chêne et repousser la grille), ils découvrent un squelette enchaîné au mur. La cage thoracique du squelette est brisée de l'intérieur, comme si quelque chose en était sorti avec violence. Au pied du cadavre se trouve un parchemin roulé dans un étui de cuir (voir Document 4 : La Confession de l'Initié).

(Note : Si vous souhaitez accélérer le rythme ou fournir un indice vital si l'enquête a piétiné, ce parchemin peut contenir des détails sur la topographie de l'étage inférieur, offrant un point de repère pour s'orienter vers la Bibliothèque Interdite).

6. La Chapelle Profanée

L'architecture monastique s'efface ici presque totalement, dévorée par la topographie anormale des ruines pré-impériales. C'était un lieu de culte aménagé par les premiers clercs de Verena pour prier dans les profondeurs.

La pièce est semi-circulaire. L'autel de marbre blanc, jadis dédié à la Déesse, est fracturé en son centre. La fissure s'élargit pour se fondre dans le sol, rejoignant le bord d'un précipice vertigineux. La paroi arrière de la chapelle n'existe plus : elle s'ouvre sur les abysses du Puits de l'Écho.

Une lueur verdâtre filtre depuis les profondeurs du gouffre, éclairant les restes de la chapelle et projetant des ombres étirées et dansantes sur les murs de basalte.

Autel Corrompu : La fracture de l'autel n'est pas due à l'érosion, mais à la pression tellurique. La pierre exsude une très fine vapeur poisseuse. Un jeteur de sorts s'approchant à moins de deux mètres de l'autel subit une violente nausée. Le simple fait d'examiner la fracture de trop près inflige un malus de -10 % en Force Mentale pour la prochaine heure, l'esprit du personnage étant parasité par de lointains murmures.

Vestige de la Garnison : Adossé à l'un des piliers de la chapelle, un cadavre desséché porte les restes d'une cotte de mailles et le tabard gris de la milice de l'Oculus. Son arbalète repose à côté de lui. L'arme est inutilisable (la corde est pourrie), mais le carquois contient encore 3 carreaux à pointe perce-armure en parfait état, forgés dans un acier de qualité supérieure.

Accès au Gouffre

C'est depuis le bord fracturé de la chapelle que s'élance l'un des deux seuls chemins menant au cœur du sanctuaire. Un pont de pierre d'à peine un mètre de large, usé par les âges et dépourvu du moindre parapet, enjambe le Puits de l'Écho. La structure semble flotter au-dessus de l'obscurité. Les courants d'air ascendants charrient une humidité glaciale.

Traversée : S'engager sur cet éperon de roche nécessite des nerfs d'acier. Les personnages sujets au vertige s'exposent à une épreuve compliquée. Avancer à un rythme normal requiert un test de Calme (ou Force Mentale). Un échec indique que le personnage panique à mi-chemin, incapable d'avancer ou de reculer sans l'aide d'un compagnon (ce qui double le temps de traversée).

Le Facteur Vent : Les bourrasques provenant des profondeurs sont inconstantes. Au milieu du pont, le MJ lance 1D10. Sur un résultat de 1 ou 2, une violente rafale frappe le groupe. Les personnages portant une armure lourde ou encombrés doivent réussir un test d'Initiative. En cas d'échec, ils vacillent dangereusement au bord du vide. La chute est mortelle, à moins que les joueurs n'aient eu la prudence de s'encorder mutuellement avant de s'engager sur la travée.



7. L'Ossuaire

En quittant la Chapelle, la galerie s'élargit et débouche sur une vaste crypte. L'air y est sec et saturé d'une fine poussière calcaire qui irrite la gorge. Les murs de basalte ont été creusés de niches rectangulaires, empilées sur plusieurs niveaux jusqu'à la voûte.

Il s'agit des sépultures des premières générations de moines ayant occupé l'Oculus d'Argent. Leurs ossements ont été extraits des linceuls pourrissants et méthodiquement empilés dans les renforcements. La roche a travaillé avec les siècles. De nombreuses niches se sont effondrées, déversant leur contenu sur le sol. Une couche irrégulière de fémurs, de côtes et de crânes blanchis recouvre les dalles sur près d'un pied d'épaisseur.

Bruit Révélateur : Progresser silencieusement dans cette salle relève de l'impossible. Chaque pas provoque des craquements qui résonnent sous la voûte. Toute tentative d'utiliser la compétence Déplacement Silencieux échoue automatiquement. Le bruit porte loin dans l'Aedificium, ce qui octroie un bonus de +20 % à toute créature (comme les Goules de la Fosse de Filtration voisine) tentant de repérer les aventuriers.

Le Piège du Terrain : La couche d'ossements rend le sol très instable. Si le groupe est contraint de fuir ou de combattre dans cette salle, tout déplacement supérieur à la vitesse de marche prudente requiert un test de Dextérité. En cas d'échec, le personnage trébuche et tombe à terre, perdant son action pour le round.

Niche du Prieur (Fouille) : Une niche située au ras du sol attire l'attention par la présence d'une grille en fer forgé scellée dans la pierre. À l'intérieur, un crâne repose sur un coussin de velours rongé par les mites. Si un personnage prend le temps de forcer la grille (test de Force), il peut récupérer un épais anneau sacerdotal en or massif orné d'un saphir taillé en forme de chouette (Valeur: 45 Couronnes d'Or). Le retirer dérange le crâne, dont la mâchoire se décroche dans un sinistre grincement, sans autre conséquence qu'un léger frisson...



6.3. Aile Ésotérique

En choisissant de progresser vers le sud, l'architecture se modifie. Les blocs de basalte sont plus lisses, les angles moins nets, formant des voûtes en berceau. Une très légère odeur d'encens et de papier brûlé flotte dans l'air.

8. Vestibule des Pénitents

La structure s'évase pour former une pièce aux proportions dérangementes. Les murs disparaissent sous des fresques écaillées, un enchevêtrement de pigments ocre et lapis-lazuli qui résiste mal au salpêtre.

L'œil tente machinalement d'ordonner ces spirales et ces représentations de constellations. S'attarder sur ces fresques impose un test d'Intelligence. C'est la réussite de ce test qui meurtrit le personnage : assimiler l'agencement de cette logique impie insinue le doute dans l'esprit du personnage et impose le gain immédiat d'l Point de Folie.

Trônant au centre de cet espace toxique pour l'esprit, une monumentale vasque de bronze débordant de cendre grise. Un personnage audacieux qui y plongerait les mains exhumerait un médaillon de fer noir représentant un sablier couché sur le flanc. Une relique, certes dépourvue de magie, mais lourde d'implications sur la nature des cultes qui officiaient jadis dans ces ténèbres.

9. Bassin de Purgé

Une voûte extrêmement basse débouche sur une cuvette de très grande dimension. Ici, pas de dallage. Le sol est noyé sous un mètre d'ossements humains et animaux broyés, baignant dans une boue repoussante. Contrairement à l'air relativement sec circulant dans les archives voisines, ici une nappe phréatique a percé la roche au niveau du mur sud. L'eau s'y infiltre en continu et inonde partiellement la cuvette avant de s'écouler vers le canal de drainage, créant un cloaque qui sert de puisard naturel pour l'abbaye, absorbant les scories de la surface.

Entrave physique : Progresser dans ce cloaque est une épreuve. La boue mêlée d'ossements et de chairs en décomposition s'accroche aux cuirs et aux tissus, divisant le Mouvement de base de chaque personnage par deux.

Menace immergée : Le danger vient des profondeurs. Quatre Goules troglodytes s'y terrent. Elles n'émergent pas face à la lumière des torches, préférant nager dans la boue pour frapper furtivement. Frapper ces créatures impose un malus de -20 % en Capacité de Combat. Une attaque réussie d'une Goule nécessite un test opposé de Force pour la victime, sous peine d'être entraînée sous la surface.

Voie d'évacuation : Sous ce cauchemar, au centre exact de la pièce, d'épaisses grilles de fer scellent l'accès au Canal de Drainage (Salle 13). Les soulever offre une alternative répugnante mais vitale pour ceux qui refusent d'emprunter le pont suspendu.

10. Chambre du Silence

En bifurquant vers l'est, la pierre disparaît. Le sol, le plafond et les cloisons de cette pièce rectangulaire sont étouffés sous un gigantesque organisme fongique d'un blanc laiteux, épais de plusieurs pouces. Dès la porte franchie, le monde devient muet.

La moisissure absorbe l'intégralité des ondes sonores. Une arme qui chute, un hurlement de terreur ou le fracas d'un bouclier ne produisent plus le moindre écho. Cet isolement des sens tourmente l'esprit. Une perte d'équilibre s'empare du groupe. Chaque personnage doit réussir un test de Calme. L'échec se traduit par un vertige incontrôlable, imposant un malus de -10 % à toutes les actions p h y s i q u e s .

La communication verbale est impossible ; le MJ devrait imposer un silence strict autour de la table.

La vigilance visuelle devient l'unique rempart face aux dangers. La salle est coupée en deux par une faille d'un mètre et demi de large. Si l'avant-garde ne prévient pas le reste du groupe de cet obstacle par des gestes, enjamber la crevasse (test d'Initiative ou de Dextérité) s a v è r e

particulièrement périlleux. Un compagnon glissant en queue de file disparaîtra dans les ténèbres sans émettre le moindre son pour alerter ses camarades...

11. Puits de l'Écho

L'Aedificium est scindé en deux par une anomalie géologique. Le Puits de l'Écho n'est pas une construction humaine (ou autre...), mais un gouffre insondable qui déchire l'architecture pré-impériale. Un vent ascendant, chargé d'une odeur de roche humide et de soufre, remonte des profondeurs en sifflant, emportant la chaleur des torches.

L'unique moyen de franchir cette faille est un pont de pierre usé, large d'à peine trois pieds, lancé au-dessus du vide pour relier la Chapelle Profanée (6) à l'Antichambre (14). Il ne possède aucun parapet.

S'engager sur cette travée exige de dompter son propre vertige. Les ténèbres avalent la lumière bien avant d'éclairer le fond, laissant l'imagination combler le vide. Le MJ exigera un test de Calme pour avancer d'un pas assuré. Les bourrasques de vent glacial ajoutent un péril physique. À mi-chemin, une rafale frappe les voyageurs. Ceux portant une armure lourde ou manquant d'équilibre devront réussir un test d'Initiative. Glisser sur la pierre recouverte de givre équivaut à une chute fatale, rendant l'usage de cordes indispensable pour limiter les risques lors de la traversée.

12. Les Archives Cendrées

Au nord-est du complexe s'ouvre une vaste rotonde. L'histoire du monastère s'y trouve littéralement réduite en poussière. Il s'agit des archives condamnées, purgées par le feu il y a des siècles par un Prieur terrifié. Le sol a disparu sous quarante centimètres de cendres grises, de suie et de fragments de parchemins carbonisés.

L'air y est d'une sécheresse irritante. Le moindre pas soulève des volutes de cendre qui s'infiltrant dans les poumons et piquent les yeux. Chaque minute passée à fouiller ou à traverser cette salle force un test d'Endurance (considérer l'exploration de cette salle comme un combat. Un test par Round, échec non cumulatif). Échouer déclenche une toux incontrôlable et douloureuse, coûtant 1 Point de Blessure et entamant temporairement la caractéristique de Force du personnage (-1).

La destruction n'a pourtant pas été totale. En ratissant prudemment la couche de cendre, les aventuriers peuvent exhumer des cylindres de plomb scellés qui ont résisté à l'incendie. L'un d'eux contient un vélin intact. Le texte n'est pas théologique : il détaille, schémas anatomiques à l'appui, la procédure chirurgicale d'implantation d'éclats de Malepierre dans la chair humaine. Ce document constitue un indice accablant sur les anciennes pratiques du lieu, mais sa lecture prolongée n'est pas sans conséquences (test de Force Mentale pour éviter d'acquiescer 1 Point de Folie).

13. Canal de Drainage

Pour ceux qui refusent le vertige du pont de pierre, les tréfonds de l'Aedificium offrent une alternative. Les grilles d'évacuation situées au fond de la Fosse de Filtration (9) débouchent sur ce conduit cylindrique, conçu pour purger les évacuations de l'abbaye vers les nappes phréatiques.

Le canal d'évacuation est à moitié inondé par une eau noire, stagnante, recouverte d'une pellicule irisée de crasse et de déchets organiques. Le plafond est si bas qu'il est impossible de se tenir debout. Le groupe doit progresser courbé ou ramper à quatre pattes, avec de l'eau glacée jusqu'à la taille, en maintenant difficilement les torches au ras de la surface.

L'épreuve est traumatisante. L'espace confiné pèse sur les épaules, exigeant un test de Calme pour ne pas céder à la panique. Le froid de l'eau s'insinue sous les cuirs et les mailles, engourdissant les articulations. À la sortie de ce boyau, les personnages subissent un malus de -10 % en Capacité de Combat et en Dextérité pour l'heure à venir, leurs muscles tétanisés par le gel. Le conduit serpente ainsi dans l'obscurité, charriant des cadavres de rongeurs difformes, avant de déverser péniblement les survivants juste sous les dalles de l'Antichambre Inondée (14).



6.4. L'Épicentre

Que le groupe ait bravé la traversée du pont de pierre (depuis la Chapelle Profanée/Salle 6) ou rampé dans les immondices du canal d'évacuation (13), la topographie de l'Aedificium force les intrus à converger vers ce point de passage.

14. Antichambre Inondée

Les parois de cette vaste salle carrée ruissellent de condensation. L'eau s'y est accumulée au fil des siècles, formant un bassin d'eau sombre et stagnante qui atteint les genoux des aventuriers. L'eau est glaciale, mordant les chairs à travers le cuir des bottes. Au centre de ce bassin s'élève un tertre de pierre étrangement sec. Un sarcophage de bronze y repose.

Ce lourd tombeau se singularise par son sceau : le couvercle du sarcophage est fermement maintenu par une antique épée à deux mains, plantée de force à travers le métal jusque dans la pierre du tertre.

Progresser vers le fond de la salle exige d'entrer dans l'eau. Le froid fige les muscles et le niveau du liquide ralentit considérablement la marche. Le score de Mouvement de chaque personnage y est divisé par deux, rendant toute charge ou esquivage impossible.

Le Gardien Scellé :

Pour ouvrir les doubles portes de plomb menant à la salle suivante, il faut retirer l'épée qui bloque le mécanisme au sol. Extraire la lame brise le sceau arcanique dans un grincement de métal tordu. Le couvercle du sarcophage glisse, repoussé de l'intérieur. Le Seigneur des Tertres qui s'en extrait est l'enveloppe momifiée d'un chef de guerre d'une époque antérieure à l'Empire. L'entité dégage une aura de froid sépulcral ; le danger mortel qu'elle représente est une certitude que les aventuriers devraient avoir ! L'apparition de ce redoutable ennemi dans un espace inondé et confiné empêche toute retraite ; le combattre de front serait suicidaire. L'affronter impose un test de Peur, la réaction logique étant de fuir vers les portes déverrouillées.

La Lame des Tertres :

L'épée n'est pas qu'un outil de fer, elle irradie visiblement d'une aura étrange. Toute blessure infligée par cette arme draine l'essence vitale de sa cible. Si un personnage perd des Points de Blessures suite à une attaque du Seigneur des Tertres, il sacrifie également 1 point de sa caractéristique d'Endurance de base de manière définitive et permanente.

La Guerre d'Usure :

Le Seigneur des Tertres ignore la fatigue et n'est pas pénalisé par l'eau stagnante. L'acier non-magique s'ébrèche sur le bronze de son plastron, ne lui infligeant que la moitié des dégâts normaux.







Chapitre V :

le Maître des Destins

Les niveaux inférieurs de l'Aedificium s'achèvent devant une structure métallique. La double porte d'accès à la Bibliothèque Interdite (15) n'est pas faite de bois, mais d'un alliage de fer et de plomb, forgé pour contenir les émanations chaotiques. Sa surface est froide. Le mécanisme de verrouillage a été forcé récemment, les pènes ayant été fondus par une intense source de chaleur.

Le lourd battant fondu s'ouvre sur un espace dont les proportions soulèvent le cœur. Les angles entre les murs et le plafond présentent une courbure anormale. L'air crépite, chargé d'électricité statique. Au centre de la pièce, Séverin Kassel se tient au milieu d'un cercle, tracé de poudre de cuivre. Une lueur bleue émane d'une faille qui se déchire dans l'air devant le moine. De cette ouverture s'extrait une masse de chair flasque, changeant de pigmentation rapidement, passant du rose nécrosé au bleu vif. Des dizaines d'yeux de tailles inégales s'ouvrent et se ferment de manière désordonnée sur sa chair luisante. La créature ne possède pas de visage, mais déploie une multitude de membres articulés autour de rouleaux de parchemin agrafés sur sa chair, qui se consomment sans produire la moindre cendre...

7.1. La Bibliothèque Interdite

L'architecture de cette pièce donne la nausée. Les jonctions entre les murs et la voûte, qui devraient former des angles droits, présentent une courbure faussée qui trompe le regard. Sous les bottes, les motifs formés par la mosaïque de dalles noires et blanches ignore toute logique, égarant la perception. Les rayonnages sont des excavations taillées à même la roche, s'élevant sur plus d'une dizaine de mètres. L'air y est sec, étrangement exempt de la poussière et des toiles d'araignées qui tapissent le reste des cryptes.

Des milliers de volumes y sont stockés. La plupart des parchemins sont enfermés dans des cylindres de verre scellés à la cire, et la plus grande partie des ouvrages sont reliés par d'épaisses chaînes de fer fixées à la pierre.

L'enveloppe de plomb de l'Arca Chaotis repose toujours dans les écuries à la surface, mais son cœur a été exhumé. Profitant de la panique générée plus tôt, l'archiviste a fracturé le reliquaire pour n'en subtiliser que le noyau. Au centre de l'espace dégagé, le fragment de Malepierre palpète sur un lutrin de fer. Frère Séverin Kassel se tient au cœur d'un cercle, tracé avec de la craie pilée et de la poudre de cuivre. Plusieurs grimoires sont déployés autour de lui. La zone n'est éclairée par aucune flamme naturelle : une lueur d'un bleu maladif, crépitante et semblable à de la brume, émane de la roche, projetant des ombres difformes sur les traits fiévreux de l'érudit.

7.2. Invocation et Révélation

Séverin est au centre du cercle. La présence des aventuriers ne l'effraie pas ; pour lui, ils ne sont que les infimes rouages des grands desseins du Maître des Destins. Il se lance dans une diatribe enflammée, gagnant les quelques secondes nécessaires à l'achèvement de son rituel pour canaliser l'essence de l'Arca Chaotis vers la faille.

Si les PJ ont été furtifs :

Séverin est dos à eux, absorbé par l'ouverture de la faille. Les PJ peuvent tenter de l'abattre à distance avant l'invocation. S'il est mortellement touché, son sang répandu sur les runes de cuivre sert de funeste catalyseur : l'abomination jaillit de sa dépouille de manière violente, forçant un test de Terreur immédiat avec un malus de -10 %.

Si les PJ engagent le dialogue ou font du bruit :

Séverin se tourne vers eux, les bras écartés, protégé par son Aura de Tzeentch (un bouclier bleuâtre qui dévie les attaques physiques ou magiques pendant qu'il parle). Ses yeux brillent d'une ferveur qui contraste avec son flegme passé.

« Vous arrivez trop tard pour sauver ce mausolée croupissant ! s'exclame-t-il, la voix déformée par l'écho de la salle. Anselm, Matthias... des imbéciles qui s'accrochaient à des registres poussiéreux, aveugles à la véritable majesté de ce qui sommeille sous leurs pieds. La Main Pourpre m'a envoyé ici pour lire ces murs, mais vous... vous m'avez apporté la Clé ! L'Arca Chaotis n'était pas destinée à rouiller dans les écuries d'un Prieur peureux. Elle est le cœur battant qui va ouvrir la Voie ! »

Il arrache le haut de sa bure, révélant le tatouage écarlate de la Main Pourpre palpitant sur son pectoral gauche, ses chairs semblant se tordre sous l'encre.

« Le Magister m'attend à Middenheim. Ce rituel me fournira l'énergie dont j'ai besoin. Inutile de chercher à fuir, vous n'avez pas la moindre chance de survivre à ce qui va franchir ce portail. »

Dès qu'il prononce la dernière syllabe, la température de la pièce chute instantanément. La lueur bleue s'intensifie jusqu'à d e v e n i r aveuglante. Une pression atroce écrase les tympans des aventuriers. Séverin recule vers les rayonnages. Il n'est pas un combattant de mêlée : sa stratégie consiste à maintenir son Aura pour esquiver les projectiles, laissant l'abomination de chair et de feu qu'il vient de convoquer s'occuper des intrus.

7.3. *Le Scribe des Ténèbres*

L'apparition du démon n'est pas inévitable ; elle dépend de la réactivité du groupe. Si les aventuriers parviennent à abattre ou neutraliser Séverin avant l'achèvement de son incantation, le rituel s'effondre. La faille se referme brutalement, générant une onde de choc (1D4 Points de Blessure ignorant l'armure, dans un rayon de 5m) et neutralisant l'influence immédiate de l'Arca Chaotis. Si l'archiviste parvient à gagner les secondes nécessaires pour achever son incantation, la faille se déchire au centre du cercle dans un craquement de verre brisé. L'entité qui s'en extrait est référencée par les démonologues comme un Démon Serviteur Lié, un scribe corrompu asservi au Grand Mutateur. Le Scribe des Ténèbres se présente comme une masse de chair humide d'une texture flasque, dont la pigmentation oscille entre le rose nécrosé et le bleu électrique. Des dizaines d'yeux de tailles diverses parsèment sa surface, clignant de manière désordonnée. De multiples bras, terminés par de nombreuses et aberrantes articulations, enserrant des parchemins qui se consomment sans produire de cendre.

L'affrontement

La présence de la créature impose un test de Terreur. Les personnages qui échouent sont frappés de paralysie, incapables de détourner le regard de cette abomination. Le combat se déroule dans un environnement hautement instable. L'entité tord la trame même des lieux à chaque instant.

L'instabilité des lieux inflige un malus de -10 % à toutes les tentatives de déplacement ou de charge, le sol semblant se dérober ou s'incliner sous les pas des aventuriers. L'agilité et l'équilibre des personnages sont mis à rude épreuve par ces distorsions contre nature. Le Démon ne frappe pas avec des armes matérielles. Il projette un Feu mutagène. Cette attaque de zone prend la forme de jets de flammes liquides.

Ces flammes ignorent la valeur des armures physiques (cuir, mailles, plaques...). Toute blessure non annulée par l'utilisation d'un Point de Destin requiert un test d'Endurance de la cible. L'échec entraîne une altération spontanée des tissus (doigts soudés, chair calcifiée, déplacement douloureux des organes...), infligeant un malus de 1D10 points sur une caractéristique physique aléatoire (Force, Capacité de Combat ou Dextérité). Les effets de cette puissante magie ne sont pas permanents, mais ils nécessiteront une intercession magique ou divine d'une puissance rare (telle qu'une cure prolongée dispensée par les hauts-clercs de Shallya à Middenheim) pour être purgé de l'organisme.

La présence d'un Exorciste est ici décisive. Il doit réussir à prononcer ses litanies de bannissement tout en évitant les arcs de feu. Ses incantations imposent des tests d'Instabilité au Démon. Les attaques magiques d'un sorcier sont également efficaces, mais la concentration de magie chaotique dans la pièce l'expose à des échecs sérieux en cas de jet de dés défavorable.

Si le Démon subit un coup critique le réduisant à zéro Point de Blessure, il ne se dissipe pas immédiatement. Sa chair se scinde dans un bruit de succion écœurant, donnant naissance à deux Démons Mineurs (Horreurs Bleues). Ces créatures, bien que moins résistantes, continuent de harceler le groupe épuisé en projetant des éclairs magiques.

Il faut détruire méthodiquement ces répliques pour que la faille se referme, ne laissant derrière elle qu'une odeur d'ozone et de chair brûlée.

Privé de son invocation, Séverin Kassel perd ses protections. S'il n'est pas abattu dans la mêlée, il tentera d'ingérer une fiole de poison foudroyant cachée dans sa ceinture pour échapper à la capture.

La fouille du corps de l'archiviste ou de son lutrin permet de récupérer une missive soigneusement scellée. Rédigée avec une encre indélébile, elle précise :

"Le colis arrivera pour le Carnaval. La trajectoire est confirmée. Que l'Architecte guide vos pas, Initié Corvus. Retrouvez-moi à Middenheim. - M."

Cette preuve lie définitivement les événements de l'abbaye à la conspiration plus vaste ciblant la cité du Loup Blanc.



7.4. Rituel de la Balance

Le groupe, blessé et portant les stigmates de l'affrontement, doit remonter à la surface. Les heures ont filé depuis leur descente dans les souterrains. Le monastère est plongé dans un silence inquiétant. La milice de Vane s'est repliée dans la guérite. Les moines sont barricadés dans la nef.

Les aventuriers trouvent le Prieur Anselm agenouillé devant l'autel, les registres et carnets personnels de l'Illuminé éparpillés autour de lui. Le vieil administrateur est brisé. Confronté au cadavre de Séverin (ou aux preuves de son affiliation à la Main Pourpre) et au récit de l'exorcisme, ses certitudes s'effondrent. Lié par la promesse faite lors de leur pacte, terrifié par l'état physique des PJ, mais armé des notes posthumes de Matthias, Anselm accepte d'officier et de tenter de pratiquer le rituel.

L'exorcisme

Le Rituel de la Balance n'a rien d'une guérison bienveillante. C'est une expiation purificatrice visant à arracher le mal de la chair. Le rituel nécessite deux heures d'incantation ininterrompues par PJ affecté, se déroulant dans la crypte, à même les dalles en pierre. Ce délai fixe impose au groupe un calcul strict du temps restant avant l'assaut de Silas.

Chaque personnage ayant subi des mutations, même mineures, doit s'allonger au centre d'un triangle tracé sur le sol avec du sel et être exposé aux épaisses fumées d'encens et aux chants du Prieur. L'incantation déclenche de violentes convulsions et un rejet de la mutation par le métabolisme.

La douleur est fulgurante. La température du corps monte jusqu'à provoquer des convulsions. Le personnage rejette de la bile noire, et les excroissances ou altérations des tissus acquises depuis le début de l'aventure se résorbent brutalement, laissant la peau à vif et les muscles meurtris.

Pour supporter ce choc physique et mental, le joueur doit effectuer deux tests successifs :

Un test d'Endurance : S'il est raté, le personnage tombe dans un coma fébrile de 1d4 jours.

Note : Cela ajoute une tension dramatique intense pour la fuite imminente. Ses compagnons devront le porter jusqu'au chariot ou sur la corniche sous la menace de l'Inquisition. Prévoyez des tests de Force en cas d'urgence !

Un test de Force Mentale : La réussite indique que l'esprit a tenu bon. L'échec entraîne l'acquisition de 1d3 Points de Folie, la douleur s'ajoutant aux souvenirs des abominations affrontées dans l'Aedificium.

7.5. Le Marteau d'Argent s'abat

(L'échéance fixée par Silas est inéluctable. L'Ost Pénitent met très exactement six jours à contourner le Gouffre de l'Écho. S'ils arrivent au terme de ce délai, Silas fait défoncer les portes de l'abbaye, que les PJ aient résolu l'enquête ou non. À l'inverse, si les joueurs ont été particulièrement rapides, ils peuvent achever l'exorcisme et fuir l'Oculus d'Argent un ou deux jours avant l'arrivée des Répurgateurs, échappant ainsi à un affrontement à l'issue incertaine)

Les soldats de l'Ordre seront bientôt là. Si les PJ sont encore présents dans l'abbaye (que ce soit en convalescence auprès de Frère Rabanus ou toujours en pleine investigation dans les catacombes), le son clair d'un cor de chasse déchire le vent glacial. L'aube se lève sur l'Oculus d'Argent.

Depuis les meurtrières de la muraille nord, les sentinelles de la garnison observent le déploiement de la troupe de répurgateurs ayant contourné le gouffre. Silas "Le Tison" a bouclé son long détour par les crêtes de Rosche. Ses arbalétriers s'alignent en formation serrée devant les portes principales, tandis que les flagellants mettent en batterie deux lourds béliers faits de troncs de pin.

Le Répurgateur ne demande pas d'audience. Il hurle ses sommations au nom du Temple de Sigmar. S'il n'obtient pas la reddition immédiate des fugitifs et la remise de l'artefact, l'abbaye sera considérée comme un repaire d'hérétiques et purgée par le feu. Les premiers coups de bélier frappent le chêne des portes extérieures. Le Capitaine Vane, pragmatique, fait reculer ses hommes. Il ne sacrifiera pas sa garnison face à des troupes régulières de l'Empire. Le Prieur Anselm, enfermé dans son mutisme depuis la fin du rituel, ne donne aucun ordre de défense. L'Oculus d'Argent est tombé.

Le groupe dispose de quelques minutes pour agir. Il devrait leur paraître évident qu'un affrontement les mènerait vers une mort certaine. Ils doivent fuir vers les écuries. À l'intérieur, le garçon d'écurie Hansel est probablement mort, son corps recroquevillé dans un coin, consumé par la mutation. Les chevaux de l'attelage sont nerveux, écumanant de terreur.

Voies de Fuite

L'Oculus d'Argent est tombé. Les joueurs, porteurs de l'Arca et de la missive, doivent décider de leur voie de repli :

La corniche : Si les joueurs ont sympathisé avec le maçon Waldemar ou ont observé la topographie, ils connaissent l'existence d'une ancienne piste de transhumance à l'arrière des écuries. Avant d'y engager l'attelage, les PJ devront impérativement refermer le reliquaire de plomb fracturé par Séverin (en utilisant les sceaux de l'Exorciste ou avec l'aide du Prieur), sous peine de subir la corruption de l'artefact durant leur voyage. La tempête couvre leurs traces, mais un test de Conduite d'Attelage raté risque de précipiter le chariot dans le vide.

Diversion : En brisant des reliques corrompues du laboratoire de Séverin ou en guidant les Horreurs Bleues vers la surface, les PJ créent une panique monstrueuse dans la cour. Ils profitent de l'affrontement mortel entre les Flagellants de l'Inquisition et les entités chaotiques pour forcer le passage avec leur chariot au travers du carnage.

Les Profondeurs : S'ils refusent d'affronter le blizzard et Silas, l'instinct d'un Nain ou personnage doté de connaissances en exploitation minière permet d'identifier des galeries naturelles au-delà de la Bibliothèque Interdite, plongeant sous la montagne. Ils s'enfoncent dans le noir avec la Pierre Distordante, échappant à la traque des Répurgateurs mais s'exposant aux entités du monde souterrain (laissant le chariot derrière eux).

Quelle que soit l'issue choisie, dans leurs sacoches, la missive de Séverin Kassel devrait leur indiquer leur prochaine destination. Le voyage vers la cité du Loup Blanc, et les réjouissances de son Carnaval, viennent de commencer...



7.6. Épilogue et Répartition de l'Expérience

Fuir l'Oculus d'Argent ne constitue pas une victoire éclatante. Il s'agit uniquement de survivre. Les aventuriers quittent un sanctuaire en ruines, traqués par les autorités impériales, avec un artefact instable entre les mains. L'objectif de cette conclusion est de clore proprement ce chapitre pour le Meneur de Jeu et d'installer l'amorce du scénario suivant.

Attribution des Points d'Expérience (XP)

L'Oculus d'Argent est une aventure qui privilégie l'investigation, la lutte contre les éléments et la gestion du temps face à l'affrontement final. La distribution de l'expérience doit refléter cette approche. Les combats contre les molosses ou la milice laïque ne rapportent qu'une fraction des points par rapport à la résolution des énigmes ou à l'exhumation des secrets.

Survie et Progression

Survivre aux Midden Moors et au Drakwald : 20 XP.

Atteindre l'abbaye avec l'Arca Chaotis scellée : 10 XP. Survivre au Rituel de la Balance : 30 XP.

Fuir le monastère avant que Silas ne pénètre dans la cour basse : 20 XP.

Investigation

Découvrir le trafic de Malachie le cellérier : 15 XP.

Comprendre l'addiction et les vols de Rabanus l'herboriste : 15 XP.

Obtenir la coopération du personnel civil (novices, Mère Grete ou Waldemar) : 15 XP.

Découvrir le morceau de parchemin sur le corps du Haut-Érudit : 20 XP.

Comprendre que Séverin ment avant la confrontation finale : 30 XP (Nécessite d'avoir recoupé les indices sans se laisser manipuler par ses fausses traductions).

L'Aedificium

Déjouer le mécanisme du Couloir des Contrepoids sans déclencher la herse : 20 XP.

Traverser les Archives Cendrées sans subir de dégâts d'asphyxie : 10 XP.

Vaincre ou fuir la meute de Goules Troglodytes : 20 XP.

Détruire le Gardien de Bronze sans subir de perte permanente d'Endurance : 40 XP.

Dénouement

Interrompre ou survivre à l'invocation du Scribe des Ténèbres : 50 XP. Abattre ou capturer Frère Séverin Kassel : 30 XP.

Récupérer la missive de la Main Pourpre (la preuve menant à Middenheim) : 30 XP.

Le Meneur de Jeu peut ajouter un bonus de 10 à 20 XP aux joueurs ayant brillamment interprété la dégénérescence physique de leur personnage (tests de dissimulation réussis, roleplay de l'épuisement ou de la douleur liée à la mutation).

Conséquences pour l'Oculus d'Argent

Laisser l'abbaye derrière soi n'efface pas les événements qui s'y sont déroulés. L'irruption des milices sigmarites a des répercussions assez lourdes sur la région, que les PJ pourront entendre sous forme de rumeurs dans les semaines suivantes.

Silas "Le Tison" n'est pas un homme de compromis. En découvrant la porte brisée de l'Aedificium, le cadavre du démon (ou ses restes sur le sol) et les registres falsifiés, son verdict sera sans appel. Il accusera le Prieur Anselm de complaisance envers l'hérésie. L'Oculus d'Argent sera déclaré zone d'anathème et de purgation. Les moines seront transférés sous escorte armée vers Altdorf pour y subir la question. Les archives de surface seront mises sous scellés, et la Bibliothèque Interdite sera incendiée et scellée, détruisant des millénaires d'histoire pré-impériale.

Le Capitaine Vane et ses mercenaires, s'ils ont survécu, retourneront à la vie civile, emportant avec eux la certitude que des créatures mutantes (les aventuriers) ont corrompu le monastère. Les PJ sont désormais des individus activement recherchés dans toute la province du Middenland.

La tempête n'a pas faibli. Le vent mord la roche avec une régularité mécanique.
Derrière vous, le son du cor de chasse de l'Ordre du Marteau d'Argent
se perd dans les bourrasques de neige.
Les aboiements des molosses s'estompent à mesure que l'attelage
s'engage sur la corniche instable.
Le froid glace la sueur et le sang séché sur vos vêtements.
Vos organismes sont épuisés, vidés par le choc du rituel
qui a arraché la corruption de vos chairs.
Vous avez froid, vous avez faim, et l'Arca Chaotis pèse lourdement
sur l'essieu arrière du chariot,
sa présence demeurant une menace silencieuse sous sa bâche de cuir.
À l'abri du vent, derrière le siège du conducteur,
la missive récupérée sur le corps de l'archiviste Kassel repose entre vos mains gelées.
L'encre est nette. Les ordres sont clairs.
Le destin de l'artefact n'était pas de pourrir dans cette abbaye. La secte l'attend.
Vous relevez les yeux vers le nord, là où la route descend lentement
vers les grandes plaines forestières.
Au bout de cette route se dressent les murs imprenables de Middenheim.
Le Carnaval approche. Et vous avez la cargaison qu'ils convoitent...

Annexes et Aides de Jeu

ANNEXE 1 : ARSENAL DU MENEUR DE JEU

Mercenaire de la garnison

Ces hommes sont des professionnels désabusés, commandés par le Capitaine Vane. Ils combattent en formation serrée et privilégient la sécurité de la guérite aux actes de bravoure isolés.

M: 4 | CC: 42 | CT: 35 | F: 3 | E: 4 | B: 7 | I: 40 | A: 1 | Dex: 35 | Cd: 35 | Int: 30 | Cl: 35 | FM: 30 | Soc: 30

Possessions : Jaque de cuir bouilli (1 PA / Tronc), hallebarde (frappe sur deux rangs, +1 Dégât), dague.

Flagellant de l'Inquisition

Fanatiques brisés par les privations, ils accompagnent le Répurgateur Silas. Leur seuil de tolérance à la douleur en fait des adversaires acharnés, bien que peu adroits.

M: 4 | CC: 35 | CT: 20 | F: 4 | E: 4 | B: 11 | I: 30 | A: 1 | Dex: 30 | Cd: 45 | Int: 25 | Cl: 50 | FM: 45 | Soc: 10

Possessions : Haillons (0 PA), fléau à pointes (ignore les parades au bouclier).

Règle spéciale : Immunisés à la Peur et à la Terreur. Non soumis aux tests de Commandement.

Molosse de Guerre Sigmarite

Chiens de race mâtin, au crâne large, dressés pour traquer l'odeur du sang et mutiler leurs proies.

M: 6 | CC: 45 | CT: 0 | F: 4 | E: 3 | B: 5 | I: 50 | A: 1 | Dex: 0 | Cd: 10 | Int: 15 | Cl: 45 | FM: 20 | Soc: 0

Règle spéciale : Morsure entravante. Toute attaque réussie infligeant des dégâts nécessite un test de Force pour la cible. En cas d'échec, la cible est jetée au sol, subissant un malus de -20 % à ses propres attaques pour le round suivant.

Goule Troglodyte (Mutant Nécrophage)

Créatures humanoïdes dégénérées vivant dans la Fosse aux Os de l'Aedificium, aveugles mais dotées d'une ouïe très fine.

M: 4 | CC: 30 | CT: 0 | F: 3 | E: 4 | B: 6 | I: 40 | A: 2 | Dex: 30 | Cd: 20 | Int: 18 | Cl: 25 | FM: 25 | Soc: 0

Règle spéciale (Fièvre des Tombes) : Toute blessure causant une perte de Points de Blessure oblige la victime à réussir un test d'Endurance. L'échec entraîne une infection provoquant une perte de -10 % en CC, F et Dex dans les 12 heures, cumulable (limite 1 ou 10%).

Règle spéciale : Vision nocturne, mais vulnérabilité à la lumière vive (malus de -10 % en CC si exposées à une lumière vive).

Spectre des Pénitents

Empreintes mémorielles d'anciens moines, constituées de brume glaciale, errant dans les ailes condamnées de l'abbaye.

M: 4 (Vol) | CC: 30 | CT: 0 | F: 3 | E: 3 | B: 5 | I: 20 | A: 1 | Dex: 20 | Cd: 10 | Int: 10 | Cl: 10 | FM: 10 | Soc: 0

Règle spéciale (Éthéré) : Les armes non-magiques traversent le Spectre. Seuls les sorts ou les armes enchantées peuvent entamer ses Points de Blessure.

Règle spéciale (Contact Glacial) : L'attaque du Spectre ignore la valeur d'armure physique de la cible. Les dégâts sont déduits uniquement de l'Endurance de la cible.

Gargouille Corrompue

Statues de pierre animées par la proximité de la Malepierre, attaquant en piqué depuis les voûtes et les corniches du bâtiment.

M: 3 (Sol) / 5 (Vol) | CC: 45 | CT: 0 | F: 4 | E: 5 | B: 8 | I: 30 | A: 2 | Dex: 20 | Cd: 30 | Int: 15 | Cl: 40 | FM: 30 | Soc: 0

Règle spéciale (Corps de Pierre) : (3 PA / Tête, Tronc, Bras et Jambes). Immunité au poison et à la suffocation.

Règle spéciale (Lourdeur) : Si une Gargouille est renversée ou poussée (par exemple par un sort d'impact), elle aura besoin d'un round complet pour se remettre sur pied.

Le Scribe des Ténèbres (Démon Serviteur Lié)

Une aberration de chair instable, convoquée pour protéger l'archiviste. Ses attaques altèrent la nature des tissus qu'elles consomment.

M: 5 | **CC:** 65 | **CT:** 55 | **F:** 5 | **E:** 5 | **B:** 25 | **I:** 60 | **A:** 3 | **Dex:** 89 | **Cd:** 89 | **Int:** 89 | **Cl:** 89 | **FM:** 89 | **Soc:** 1

Règle spéciale (Terreur) : Provoque la Terreur. Tout personnage souhaitant l'engager au corps à corps doit réussir un test de Terreur (Calme).

Règle spéciale (Aura d'Instabilité) : Impose un malus de -10 % à toutes les attaques non magiques dirigées contre lui, la réalité se déformant autour de lui.

Règle spéciale (Feu Mutagène) : Chaque round, l'une de ses attaques peut être Feu Mutagène : le Démon peut projeter un jet de flammes. Ignore l'armure. Un test d'Endurance raté sur une blessure reçue inflige un malus permanent de -1d10 sur une caractéristique physique aléatoire (F, CC, ou Dex).

Horreur Bleue (Démon Mineur de Tzeentch)

Créatures jaillies de la dépouille du Scribe des Ténèbres. Elles piaillent de manière exaspérante et projettent des flammes magiques pour harceler leurs adversaires.

M: 4 | **CC:** 33 | **CT:** 25 | **F:** 3 | **E:** 3 | **B:** 15 | **I:** 70 | **A:** 1 | **Dex:** 89 | **Cd:** 18 | **Int:** 18 | **Cl:** 18 | **FM:** 18 | **Soc:** 1

Règle spéciale (Terreur) : Provoque la Terreur. Tout personnage souhaitant l'engager au corps à corps doit réussir un test de Terreur (Calme).

Règle spéciale (Aura d'Instabilité) : Impose un malus de -10 % à toutes les attaques non magiques dirigées contre elle.

Règle spéciale (Feu Magique) : Peut effectuer une attaque à distance (portée 20m) à la place de son attaque au corps à corps. Inflige un coup de Force 3 ignorant les armures non-magiques.



ANNEXE 2 : CARTOGRAPHIE DU HUIS CLOS

L'abbaye de l'Oculus d'Argent s'apparente à un organisme architectural malade, une excroissance de granit et de bois pourri, bâtie par ajouts successifs. Elle s'élève en un dédale tridimensionnel fait d'entresols, d'escaliers aveugles et de galeries suspendues. La quarantaine de résidents n'occupe qu'un tiers de cette immense bâtiment. Le reste est livré aux courants d'air, au gel et aux macabres souvenirs des siècles passés.

Structure labyrinthique : Privilégiez une description axée sur la verticalité oppressante, les couloirs qui se terminent sur des murs de briques, et les étages qui changent de niveau sans prévenir.

L'abandon : La quarantaine de résidents n'occupe qu'un tiers de cette immensité. Le reste est plongé dans le noir, livré au gel, aux courants d'air et aux spectres. Utilisez le contraste entre les zones "propres" (Nef, Scriptorium) et les zones "mortes" (Aile du Jeûne, Tour Effondrée) pour accentuer la paranoïa. Les joueurs doivent sentir que chaque porte scellée dissimule des siècles de déchéance.

1. L'Abbaye

C'est l'épicentre du monastère, la seule zone où la présence humaine maintient une illusion de chaleur et de rationalité.

La Grande Nef et le Chœur : Une cathédrale de granit noir insérée au cœur de la forteresse. Les piliers sont si massifs qu'ils bloquent la vue, créant de vastes zones d'ombre même en plein office. Les vitraux, étroits comme des meurtrières, représentent des chouettes aux yeux de verre bleu qui semblent épier les moines. L'acoustique y est conçue pour amplifier le moindre chuchotement, rendant toute conversation privée impossible.

Cloître des Soupirs : Une cour intérieure carrée, recouverte par plusieurs pieds de neige. Elle est bordée d'arcades soutenues par des colonnes torsadées. Au centre se dresse un puits dont la margelle est couverte de glace. Les moines l'empruntent en silence pour passer d'une aile à l'autre. Le vent qui s'engouffre dans les arcades génère un sifflement perpétuel (d'où son nom).

Scriptorium : C'est une tour entière qui est ici dédiée au laborieux travail de copie.

Le Rez-de-chaussée : L'atelier des pigments, puant le soufre, l'urine (utilisée pour fixer les couleurs) et le plomb.

L'Entresol : La salle des copistes subalternes, alignant des dizaines de pupitres de bois usés sous une faible lumière.

Le Sommet (La Chambre Close) : La vaste salle circulaire où le Haut-Érudit a été assassiné, située sous la charpente, offrant par temps clair une vue vertigineuse sur le Gouffre de l'Écho.

Chambre des Audiences : C'est ici qu'Anselm gouverne l'Oculus d'Argent et que se scelle le Pacte de Sang avec les PJ. La pièce est austère, chauffée par un petit poêle de fonte rougeoyant. L'air y est lourd, saturé par l'odeur de la cire d'abeille et les effluves douçâtres des sirops opiacés qu'Anselm consomme pour son ulcère. Les murs sont tapissés de chartes foncières et de traités d'approvisionnement. Un lourd bureau de noyer trône au centre, dont les tiroirs verrouillés cachent les preuves de la défaillance physique du Prieur.

Chancellerie : Une salle rectangulaire et glaciale jouxtant la nef, où s'empilent les registres administratifs. C'est ici que le jeune Frère Thomas et quelques novices vérifient les comptes du grain, du sel et du bois. L'encre y gèle régulièrement dans les encriers. L'ambiance y est d'un ennui mortel et bureaucratique, mais c'est le seul endroit où un investigateur patient pourrait recouper les falsifications du cellérier Malachie ou remarquer les anomalies dans les achats de parchemins vierges.

2. Le Dédale du Savoir

Le domaine de Frère Balthazar, le bibliothécaire aveugle. Cette zone est un gouffre pour l'esprit et les sens, un labyrinthe de bois et de parchemin où la lumière du jour ne pénètre jamais.

Hexagone des Index : L'antichambre de la bibliothèque. Les murs sont tapissés de milliers de minuscules tiroirs contenant des fiches de cuir, recensant les ouvrages autorisés. C'est un chef-d'œuvre de bureaucratie si complexe que seul Balthazar en comprend la logique.

Grande Bibliothèque : Une immense salle occupant deux étages, balayée par des courants d'air froid. Les étagères montent jusqu'au plafond (près de vingt mètres de haut). Pour accéder aux rayonnages supérieurs, il faut emprunter des échelles de bois glissantes et d'étroites passerelles de fer forgé qui grincent dangereusement au-dessus du vide. L'espace est si dense qu'on y perd tout sens de l'orientation au bout de quelques travées. L'odeur de cuir mort, de reliures poisseuses et de poussière y est asphyxiante.

Cellules d'Exégèse : De minuscules loges de pierre intégrées dans l'épaisseur même des murs de la bibliothèque, fermées par de lourds rideaux de velours bouffés par les mites. C'est là que les lettrés s'isolent avec une bougie pour traduire les textes. L'isolement y est total. C'est dans l'une de ces alcôves que Lucius l'Enlumineur dissimule ses croquis corrompus.

Cabinet des Mises à l'Index : Accessible uniquement depuis un escalier en colimaçon dissimulé derrière le bureau de Balthazar. Sans être aussi corrompue que l'Aedificium, cette salle renferme les textes politiquement dangereux, les hérésies sigmarites mineures et les traités d'anatomie interdits par l'Empire. La porte est une herse de fer forgé dont Balthazar possède l'unique clé. Les livres y sont enchaînés aux pupitres de lecture. Séverin s'y rend souvent sous couvert de "traductions administratives", y laissant traîner des indices sur ses recherches.

3. Quartiers Résidentiels

Les quartiers des clercs ont été aménagés dans les restes d'une ancienne forteresse, créant des différences de niveaux aberrantes.

L'Escalier des Pénitences : Un escalier de pierre abrupt, sans rampe, dont chaque marche a été creusée délibérément de biais pour forcer celui qui l'emprunte à regarder ses pieds (et donc à baisser la tête en signe d'humilité). Une chute y est mortellement dangereuse.

Cellules : Un réseau de couloirs étroits sur trois entresols. Les portes de chêne se succèdent, toutes identiques, sans aucun numéro. Certains couloirs se terminent brutalement sur des murs de briques. C'est le terrain de chasse de Frère Ignatius, qui rôde la nuit avec sa lanterne sourde pour surprendre les insomniaques.

Bains et Blanchisserie : Une grande pièce au sol de pierre incliné, équipée d'auges. L'eau y est si froide qu'elle fige le sang. L'humidité constante recouvre les murs de salpêtre. C'est un endroit idéal pour cacher une preuve matérielle ou organiser une rencontre clandestine.

Infirmierie et Jardin d'Hiver : Gérée par Rabanus. L'air y est saturé de camphre, d'éther et de la puanteur douceâtre de l'opium. Au fond de la pièce s'ouvre une petite serre vitrée où gèlent les plants de Cendrépine, dont la sève noircit à cause des radiations de l'Arca Chaotis.

Quartiers de la Haute Hiérarchie : Situé à l'étage supérieur de l'Aile Sud, ce couloir est séparé du dortoir des moines ordinaires par une lourde tenture de laine. Les cellules y sont légèrement plus vastes, mais tout aussi lugubres.

La cellule d'Ignatius : Pliée à une discipline militaire, elle empest le tabac froid. Des fléaux d'armes et des martinets tressés sont accrochés au mur, au-dessus d'une paille dure comme la pierre.

Les appartements d'Anselm : Fermés à double tour. On y trouve une bassine d'eau rougie et des linges sanglants hâtivement dissimulés sous le lit.

La cellule de l'Illuminé : Désormais vide et placée sous scellés. Une atmosphère de paranoïa y règne : les fenêtres ont été obstruées par des planches clouées de l'intérieur par le défunt lui-même.



4. Annexes Laïques et Intendance

Rejetés à la périphérie ou dans les soubassements, ces espaces grouillent d'une vie rude, superstitieuse et cynique. C'est ici que l'abbaye respire, saigne et se nourrit.

Guérite et Sas d'Armes : Le premier bastion après la porte principale. Une vaste salle mal aérée où s'entassent les hallebardiers de Vane et les paysans Kessler fuyant la tempête. Ça sent le chien mouillé, l'alcool frelaté et la sueur rance. Le fond de la salle est barré par une lourde grille de fer derrière laquelle sont entreposées les armes confisquées des PJ.

Cuisines et Rôtisserie : L'antre de Mère Grete. C'est l'endroit le plus chaud de l'abbaye, baigné dans une vapeur grasse étouffante. Des carcasses de chèvres écorchées pendent à des crocs de fer rouillés. Les billots de bois sont creusés par des décennies de coups de couperet. Le vacarme des marmitons masque idéalement les bruits de pas.

Caves et Saloirs : Un dédale voûté s'étendant sous les cuisines. Le sol est couvert de sciure pour absorber le sang des saloirs. C'est le royaume de Malachie Krump et d'Otto le ratier. Entre des montagnes de fûts de vin vinaigré et de sacs de seigle, Malachie a fait monter un faux mur dissimulant son alcool de contrebande et son tabac de NuIn.

Écuries et Grange : Un immense appentis de bois et de torchis situé dans la cour basse, exposé aux vents. L'air y est chargé de l'odeur du crottin, du foin moisi et de la peur animale. C'est le dortoir de Hansel le muet et le tombeau provisoire de l'Arca Chaotis. La simple proximité du chariot corrompu fait hurler les mules à la mort. Les planches des stalles sont rongées par les bêtes rendues folles.

Dortoir : Pour ne pas mourir de froid, la "fange" (les marmitons, les serviteurs corvéables et les aides de Waldemar) ne dort pas dans des cellules, mais dans un entresol misérable situé juste derrière les conduits d'évacuation des grands âtres des cuisines. Le plafond est noir de suie. Les laïcs dorment à même le sol, entassés sur des pailles infestées de puces, dans une promiscuité écœurante. L'endroit empest la sueur, les pieds humides et la graisse. C'est un lieu de murmures, de trafics misérables et de haine sourde envers les clercs qui dorment au propre.

5. L'Envers du Décor

Pour l'Assassin Took Baggins ou un rôdeur habile, les couloirs officiels sont un piège. L'abbaye possède un réseau caché, invisible aux yeux des moines.

La Charpente : Au-dessus des voûtes de pierre de la nef et de la bibliothèque se déploie une gigantesque charpente de chêne noirci. Des passerelles d'entretien (faites de simples planches posées sur les solives) serpentent dans cette obscurité totale. Il y règne une odeur fétide de guano et de nids desséchés.

Conduits d'Aération : Conçus par les premiers bâtisseurs nains pour empêcher l'humidité de détruire les livres, ces étroits boyaux de pierre (à peine 60 cm de large) traversent l'épaisseur des murs. Ils permettent de ramper depuis les réserves du cellérier jusqu'aux cuisines, ou d'espionner le bureau du Prieur depuis les hauteurs. Ils sont infestés d'araignées albinos, et la moindre crise de claustrophobie peut y être fatale.

Murmuroir : Un réseau d'étroits boyaux acoustiques aménagés entre la double paroi séparant le Scriptorium des cellules adjacentes. Bâti par les premiers prieurs paranoïaques pour écouter les confessions et espionner les lettrés, ces espaces sont si étroits qu'il faut y ramper de profil, la poussière emplissant les poumons. Un Assassin halfelin pourrait s'y glisser pour surprendre une conversation cruciale de Séverin, au risque de s'y retrouver coincé à la moindre panique.

La Faille du Bâtisseur : Derrière une tapisserie moisie de la Grande Bibliothèque, un pan de maçonnerie s'est affaissé, révélant le bureau secret du premier architecte de l'Oculus. La pièce est scellée depuis des siècles. Le squelette de l'architecte (probablement emmuré vivant pour préserver les secrets des fondations) y repose sur un bureau de pierre. On y trouve des ébauches de plans en peau de chèvre détaillant la Galerie des Contrepoids de l'Aedificium, offrant un avantage tactique majeur aux joueurs qui oseront piller ce tombeau.

Monte-Charge : Dissimulé dans un recoin des cuisines, ce puits vertical brut de décoffrage descend directement vers les Saloirs de Malachie. Jadis utilisé pour remonter des carcasses de bêtes, son treuil est brisé. Seule une lourde chaîne grasse et rouillée pend dans le vide. Pour un personnage assez fort ou agile, c'est un moyen d'accès direct et insoupçonnable vers le sous-sol, permettant de contourner les rondes de la garnison. La chute s'achèverait sur les crocs à viande du cellérier.

Égouts : Une ancienne canalisation d'évacuation des eaux de pluie, qui s'enfonce sous la cour basse et débouche à flanc de falaise. Waldemar le maçon a "oublié" de la condamner, et Malachie l'utilise pour remonter ses fûts d'alcool la nuit grâce à un système de poulies. C'est un boyau nauséabond et verglacé, hanté par des myriades d'araignées cavernicoles. Il offre une échappatoire idéale pour s'introduire dans l'abbaye, ou pour la fuir lorsque l'Inquisition défoncera la grande porte.

6. Les Ailes Condamnées

Ce sont les espaces que les Prieurs successifs ont fait sceller par superstition, terreur ou simple impuissance face à la décrépitude. Les moines ont l'interdiction stricte de s'en approcher, et la garnison refuse d'y patrouiller. L'irradiation de l'Arca Chaotis y a réveillé ce qui dormait dans le gel.

Aile du Jeûne : Coupée du complexe par de lourdes portes barricadées de fer. Il y a un siècle, la peste a frappé l'abbaye. Les malades y furent enfermés pour mourir de faim et protéger les lettrés. Les murs y sont couverts de griffures de désespoir et de suppliques gravées avec des ongles. Le gel y est permanent. C'est le domaine des Spectres des Pénitents, des entités de froid pur qui drainent la chaleur corporelle de quiconque s'y aventure.

Ateliers des Vélins : Autrefois, c'est ici que l'on préparait les peaux de chèvres ou de veaux pour en faire du parchemin. Aujourd'hui abandonnée, la grande salle voûtée est saturée d'une puanteur intolérable de chaux vive, d'alun et de chair putréfiée. Les grandes cuves de macération sont remplies d'une boue chimique gelée et toxique. Des crocs de boucher pendent du plafond au bout de lourdes chaînes (c'est ici que Frère Séverin attirera le novice Thomas par la ruse pour l'assassiner en toute discrétion et l'écorcher vif loin des rondes d'Ignatius).

Ancien Hospice des Pèlerins : Un long bâtiment délabré situé à l'extérieur de l'enceinte principale, à flanc de falaise. Autrefois destiné aux rares voyageurs, il est à moitié effondré. L'intérieur n'est qu'un amas de lits de bois pourris sous un mètre de neige soufflée par les fenêtres béantes. Sous les matelas effondrés reposent encore les squelettes gelés de pèlerins surpris par l'hiver il y a cinquante ans. Les vents de magie y créent de violents phénomènes de poltergeist, projetant des éclats de bois et de glace sur les intrus.

Salle de la Question : Dissimulée derrière une grille rouillée dans les entrailles de l'aile est. Cette salle prouve que le culte de Verena n'a pas toujours été pacifiste. C'était la chambre de torture des premiers inquisiteurs de l'Oculus. Des Vierges de Fer rongées par la rouille et bloquées par le temps s'y alignent. Au centre trône un chevalet d'élongation dont les cuirs sont pétrifiés.

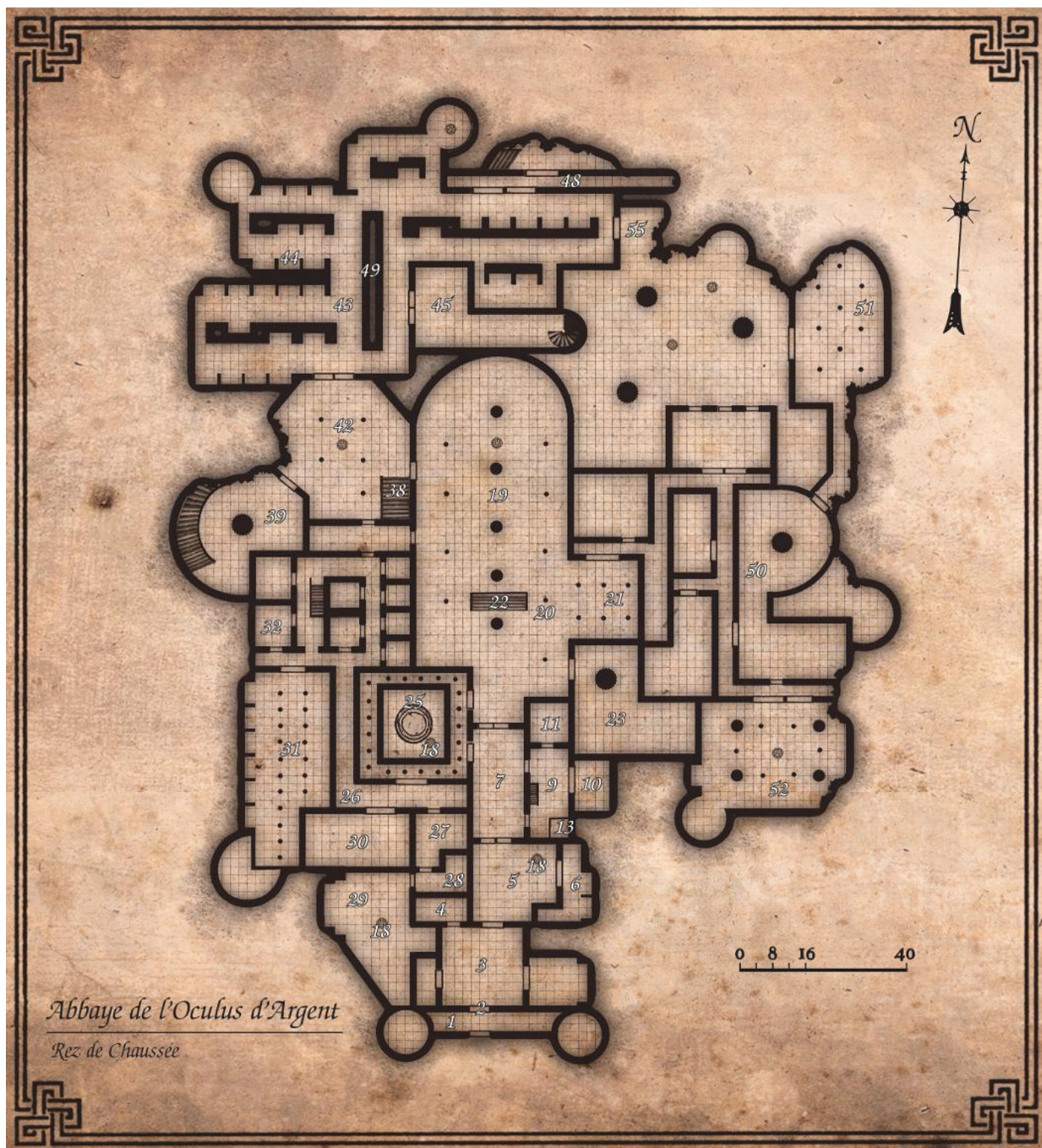
L'Aubaine des Intrus : Sur un lourd râtelier mural ont été oubliés d'anciens instruments de justice inquisitionnelle. Les PJ peuvent y récupérer deux massifs Marteaux de Guerre et un Fléau d'Armes à deux têtes. Leurs manches de fer sont incrustés de sceaux bénis très anciens. Ces armes, bien que lourdes et mal équilibrées, seront indispensables pour briser les entités minérales ou mortes-vivantes des profondeurs. Les rigoles d'évacuation au sol sont croûtées d'un sang noir vieux de trois siècles. Si un personnage s'y coupe, la gangrène est assurée en quelques heures.

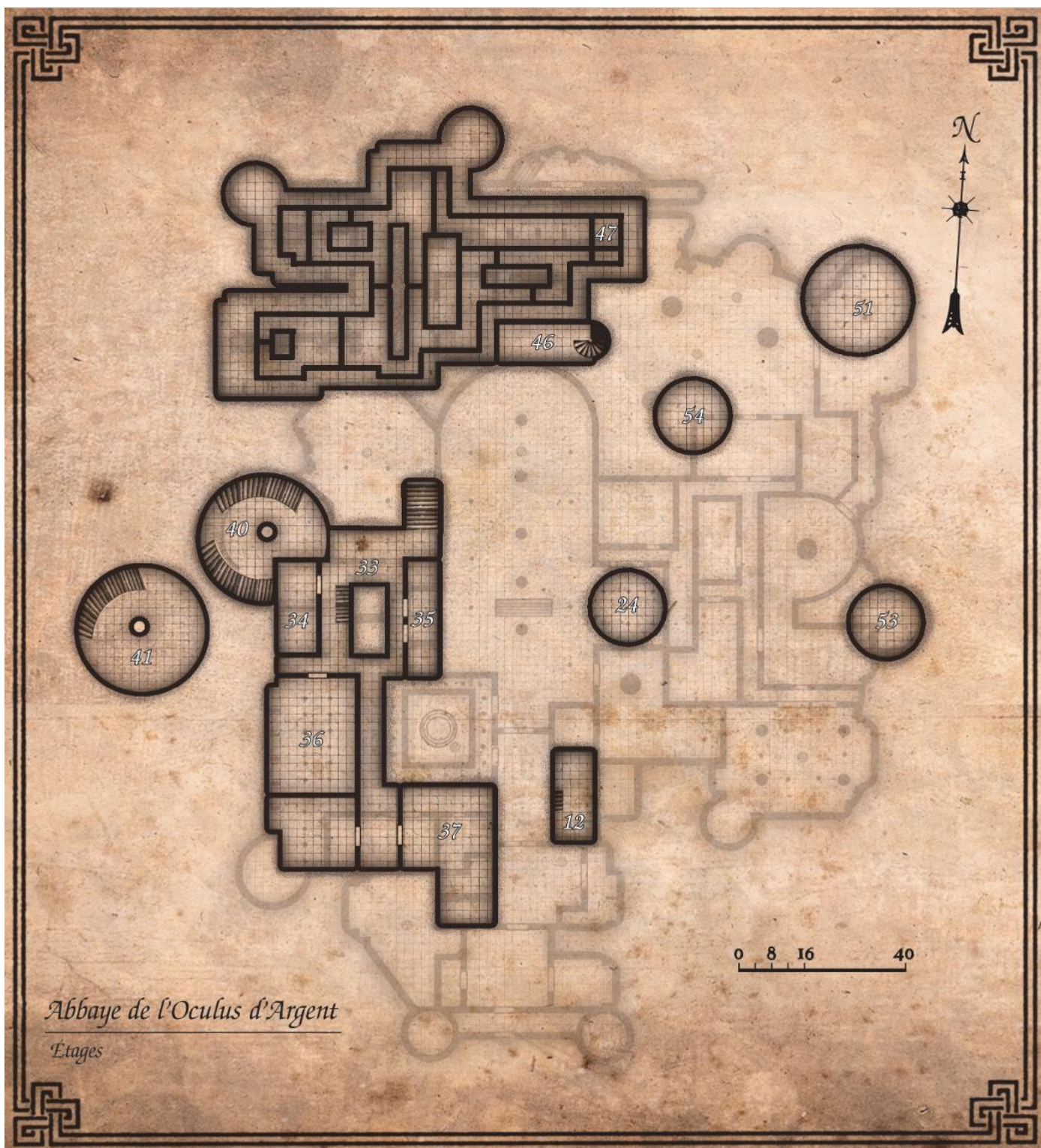
Colombier : Une tour isolée et branlante, autrefois utilisée pour l'envoi de corbeaux messagers vers Middenheim. L'escalier en colimaçon pour y accéder est rongé par les fientes. Le sommet est une fosse toxique où le guano acide s'est accumulé sur près d'un mètre d'épaisseur, dégageant des vapeurs hallucinogènes mortelles. Le cloaque abrite une colonie de grands corbeaux devenus difformes, dotés de becs surnuméraires ou d'yeux laiteux, qui attaqueront vicieusement quiconque tentera d'y trouver refuge.

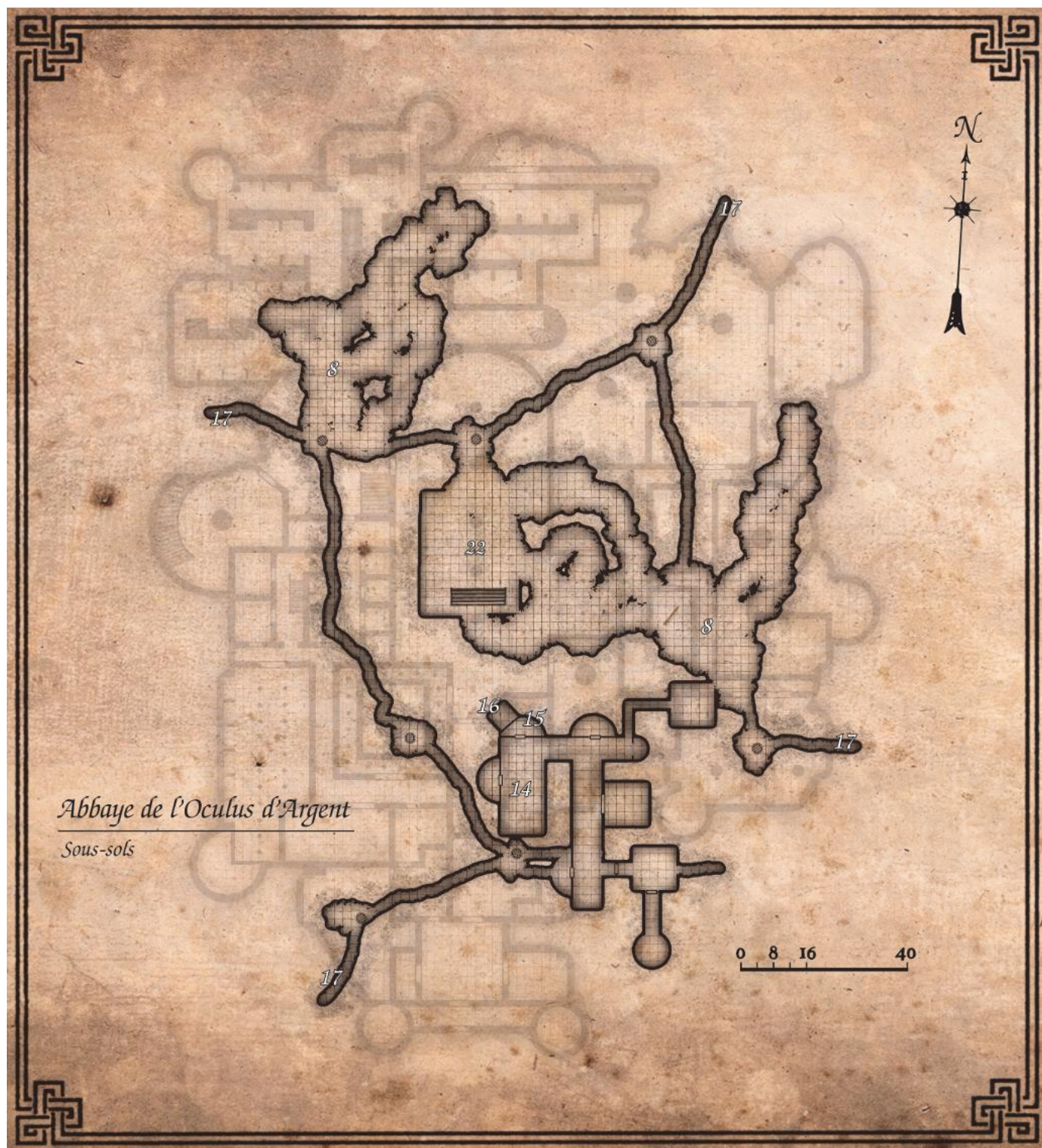
Tour Effondrée : L'ancien clocher, foudroyé il y a des décennies. Ses étages supérieurs sont à ciel ouvert. Les escaliers de pierre s'arrêtent brutalement dans le vide. Les rebords effrités sont ornés de gargouilles grotesques. Exposées directement à l'aura de l'Arca Chaotis stockée plus bas, ces statues se sont gorgées d'énergie mutagène. C'est ici que nichent les Gargouilles Corrompues, attendant de fondre sur les intrus.

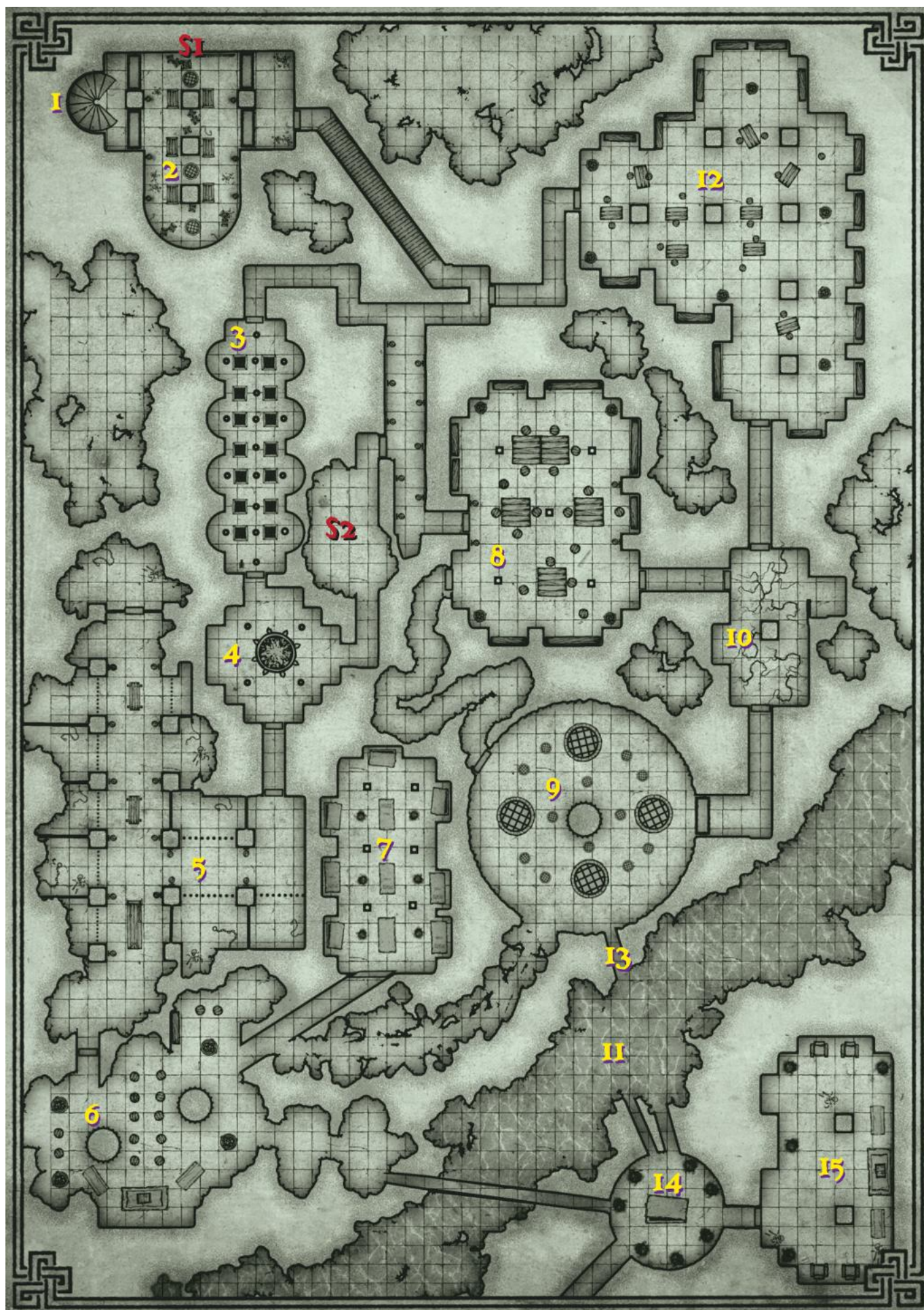
Cimetière : Une étroite corniche extérieure, large de seulement quarante centimètres, battue par la tempête au-dessus du Gouffre de l'Écho. Faute de terre meuble sur le piton, certains prieurs maudits ont été enterrés dans de lourds sarcophages de pierre scellés à flanc de falaise, littéralement suspendus au-dessus du vide par des pitons de fer. L'endroit offre une voie d'infiltration furtive absolument suicidaire pour qui n'a pas peur de la chute.











ANNEXE 3 : INDICES & DOCUMENTS

Ces textes sont destinés à être recopiés, imprimés ou remis physiquement aux joueurs lors de leurs investigations.

Document 1 : Le vélin froissé du Haut-Érudit

Les inventaires de l'année précédente présentent une faille arithmétique.
Le croisement avec les notes d'acquisition révèle que les chiffres de
Aedificium refusent la logique.
Trente-six volumes, classifiés sous l'index de la transgression matérielle, ont
été déplacés sans validation.
Frère Balthazar nie toute altération des verrous de Surface.
Par ailleurs, le froid monte des grilles inférieures de l'aile ouest.
L'air n'y est pas naturel. Il faut sceller la porte de fer avant que

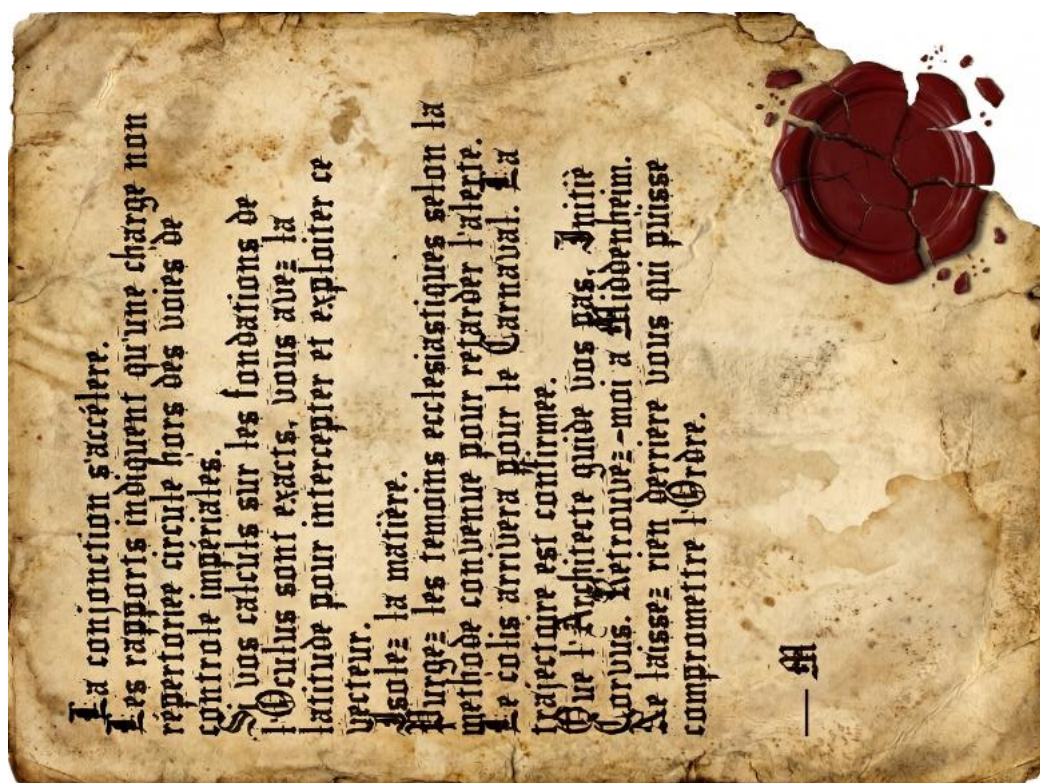
Document 2 : Le morceau de registre (La peau de Thomas)

« ... vérifier l'étagère VII, rayon C. Manuscrits retirés par l'Archiviste Principal au douzième jour du mois. Cote 45-B : Principes d'extraction énergétique. Cote 45-C : L'Anatomie des Failles (Auteur inconnu - Volume scellé). Cote 48-A : De la perméabilité des sceaux de plomb. La clé en fer forgé du panneau de maintenance ouest présente d'étranges résidus de cire grise dans ses crans. Quelqu'un en a fait une empreinte. En informer le Prieur lors des Laudes. »



Document 3 : La missive de la Main Pourpre

« La conjonction s'accélère. Les rapports indiquent qu'une charge non répertoriée circule hors des voies de contrôle impériales. Si vos calculs sur les fondations de l'Oculus sont exacts, vous avez la latitude pour intercepter et exploiter ce vecteur. Isolez la matière. Purgez les témoins ecclésiastiques selon la méthode convenue pour retarder l'alerte. Le colis arrivera pour le Carnaval. La trajectoire est confirmée. Que l'Architecte guide vos pas, Initié Corvus. Retrouvez-moi à Middenheim. Ne laissez rien derrière vous qui puisse compromettre l'Ordre. — M. »



Non, non, NON ! La ligne droite est un mensonge !
L'Éclaircie était aveugle, mais Balthazar entend les angles qui saignent sous nos pieds !
La perspective est morte !
Trente pas. Trente dalles. Des carrés parfaits.
Trop parfaits !
Mais un carré a quatre coins...
alors pourquoi j'en vois cinq ?!
Pourquoi la géométrie hurle-t-elle ?!!
La Déesse pèse la plume et le cœur sur sa balance d'argent, oui, oui, oui...
mais en bas, la pierre de l'Ouest s'en moque.
La pierre ne veut que la viande. La pierre pèse la Chair !
Cinquante.
Cinquante livres de péchés, cinquante livres d'os moites au centre,
et la paupière de pierre claque !
La dalle bascule ! La gorge s'ouvre !
Les crocs de fer rouillé en dessous l'attendent...
Ils pleurent de la rouille, ils tressaillent dans le noir !
Ne marchez pas dans la pupille!!
L'œil est au centre ! Le centre débore !
Si vous touchez le cœur du carré, il s'ouvre !
Il faut marcher sur les larmes de l'ange ! Le mortier !
Les cicatrices grises entre les dalles !
C'est là que l'architecte nain a pleuré de terreur.
Marchez sur les larmes. Longez les piliers par l'extérieur.
Placez le talon sur la croix, toujours sur les jointures, un pied devant l'autre,
en file indienne comme des porcs aveugles vers l'autel !
Équilibre... équilibre sur le fil du rasoir de la Déesse !
Regardez la croûte blanche ! Le tour salpêtre !
La pierre endormie garde son manteau de poussière.
Mais... cherchez les dalles affamées ! Là où les bords sont nets...
là où les fissures n'ont plus de salpêtre...
La Gueule s'est déjà ouverte!! La pierre a léché la poussière en pivotant !
Elle léchera votre moelle !
S'ils entendent le fracas en dessous, ils sauront que les angles ont changé.
La lueur bleue remonte par les fissures. Elle rit.
Elle me regarde. 1... 1... 2... 3...
Trente mètres sur la pointe des pieds...
Je n'ai plus de bleu.
Je n'ai plus assez de bleu pour peindre tous les yeux du sol...

ANNEXE 4 : L'HÉRITAGE DE LA MAIN POURPRE (Nouveaux Sortilèges)

La mort de Frère Séverin Kassel permet aux PJ de trouver ses notes de recherche. Si les aventuriers fouillent son pupitre dans la Bibliothèque Interdite avant l'arrivée de l'Inquisition, ils peuvent récupérer un carnet relié de cuir noir. L'ouvrage compile les traductions partielles de volumes pré-impériaux de l'Aedificium.

L'étude de ce carnet par un lanceur de sorts permet l'apprentissage de deux sortilèges décrits ci-dessous. Cette magie n'est pas à mettre entre toutes les mains. Elle puise directement dans la malveillance tentatrice de Tzeentch. Apprendre ou lancer ces sorts n'est pas un acte sans conséquences. Le Meneur de Jeu doit imposer l'acquisition d'1 Point de Folie lors de la première lecture réussie de ces incantations, le cerveau du lecteur devant lutter contre les murmures effrayants du Maître du Changement.

Baiser de l'Encre

Niveau du sort : Magie Illusoire ou Démonique - Niveau 2

Coût en Points de Magie : 4

Incantation : 1 round

Portée : 10 mètres

Durée : 1 round par Point de Magie supplémentaire dépensé au-delà du coût initial (minimum 1 round)

Ingrédients : Une fiole d'encre noire, un éclat d'obsidienne, et la concentration du lanceur (aucun mouvement autorisé durant l'incantation).

Effet : Ce sortilège de transmutation est celui qui a coûté la vie au Haut-Érudit Matthias. Le lanceur cible un liquide inerte situé à proximité immédiate de la victime (encrier, chope d'eau, flaque...). Le liquide s'anime et se projette vers les voies respiratoires de la cible. La victime doit réussir un test d'Initiative pour éviter le premier contact. En cas d'échec, le liquide pénètre dans les poumons. Chaque round durant la durée du sort, la cible subit 1D3 Blessures (ignorant l'armure) et se trouve dans l'incapacité de parler, de crier ou de lancer un sort nécessitant d'être incanté verbalement. Un test d'Endurance réussi à chaque round permet de cracher une partie du liquide et d'annuler les dégâts pour ce round précis.

Faille

Niveau du sort : Magie Démonique - Niveau 3

Coût en Points de Magie : 6

Incantation : 2 rounds

Portée : Zone d'effet de 10 mètres de rayon centrée sur le lanceur.

Durée : 1 minute par Point de Magie dépensé (ou jusqu'à l'annulation par le lanceur). **Ingrédients :** Une poignée de limaille de cuivre et un prisme de verre.

Effet : Le lanceur altère temporairement les lois de la physique au sein de la zone d'effet. Les distances se compriment et s'étirent de manière aléatoire. Visuellement, la pièce semble se distordre, les murs s'inclinant à des angles variables. Mécaniquement, tout mouvement à l'intérieur de la zone (allié comme ennemi, à l'exception du lanceur) est réduit de moitié. De plus, la perception de la profondeur étant faussée, toute attaque à distance (arc, arbalète, arme à feu ou projectile magique) se fait avec un malus de

-20 % en Capacité de Tir. Tout personnage tentant une charge au corps à corps doit réussir un test d'Intelligence ; s'il échoue, il évalue mal la distance, trébuche, et perd son action pour le round.



ANNEXE 5 : LE SCEAU DE L'OCULUS (Nouvelles Carrières)

L'isolement extrême du monastère et la nature de ses archives génèrent des profils d'individus très spécifiques. Le Meneur de Jeu peut proposer ces deux Carrières Avancées aux Personnages Joueurs souhaitant évoluer dans cette voie, ou les utiliser pour créer des PNJ dans d'autres sanctuaires isolés du Vieux Monde.

Exégète de l'Interdit (Carrière Avancée de Lettré)

Les Exégètes ne sont pas de simples bibliothécaires. Ce sont des érudits qui ont été exposés à la vérité toxique des archives pré-impériales et qui ont survécu psychologiquement. Ils ont appris à manipuler les parchemins corrompus, à lire les langues mortes sans éveiller les entités malveillantes qu'elles décrivent, et à compartimenter leur esprit pour ne pas sombrer dans l'adoration des Dieux Sombres. Ce sont des individus froids, souvent paranoïaques, dont la santé physique a été entamée par l'inhalation de poussières et de moisissures.

Place dans le Vieux Monde

L'Exégète de l'Interdit occupe une position extrêmement précaire au sein de la société impériale. Le clergé orthodoxe de Verena considère ces individus avec un mélange de nécessité et de profond dégoût : ils sont le mal nécessaire, ceux qui se salissent l'âme pour que les hauts dignitaires gardent les mains propres.

Lorsqu'un Exégète quitte son sanctuaire pour voyager, il dissimule généralement sa spécialité sous les traits d'un simple clerc ou d'un érudit itinérant. S'il clame ouvertement sa capacité à lire le Magikane ou les dialectes chaotiques, il s'expose au bûcher. Toutefois, dans l'ombre, leurs services sont extrêmement prisés. Des Répurgateurs radicaux ou des nobles confrontés à des malédictions ancestrales paieront des fortunes pour engager un Exégète capable de décrypter un artefact chaotique sans pour autant sombrer dans la folie.

Le drame de l'Exégète est la paranoïa : il sait que ceux-là mêmes qui l'embauchent n'hésiteront pas à l'exécuter une fois la traduction achevée, par simple mesure de « sécurité ».

Accès à la carrière : Initié, Étudiant, Sorcier, Espion.

Plan de Carrière :

M: - | CC: - | CT: - | F: - | E: +1 | B: +2 | I: +10 | A: - | Dex: +10 | Cd: +10 | Int: +20 | Cl: +20 | FM: +20 | Soc: -

Compétences :

Linguistique : Langage Hermétique (Démonique ou Magikane).

Cryptographie : Capacité à coder et décoder des textes complexes.

Immunité au Poison : Suite à l'exposition prolongée aux encres toxiques et à la moisissure des caves, l'Exégète bénéficie d'un bonus de +10 % à tous ses tests d'Endurance contre l'empoisonnement.

Histoire Noire : Connaissance académique des cultes interdits et des hérésies passées.

Sens de la Magie.

Dotations : Une loupe de lecture à monture de fer, plusieurs tubes de cuir scellés à la cire pour le transport de documents dangereux, des gants de manipulation en cuir fin, ID4 grimoires non identifiés.



Pénitent de l'Oculus (Carrière Avancée de Guerrier)

Les Pénitents sont les exécutants des basses œuvres dans les monastères isolés. Contrairement aux flagellants traditionnels qui hurlent leur foi sur les places publiques, le Pénitent opère dans le silence des lieux saints. Entraîné par des hommes comme Frère Ignatius, il maîtrise la violence et la torture, le maniement des armes et la survie dans l'obscurité des cryptes et des catacombes. Son corps est couturé de cicatrices d'engelures et de punitions disciplinaires. Il se considère comme le rempart empêchant les horreurs vivant sous terre de remonter à la surface.

Place dans le Vieux Monde

Loin de l'agitation frénétique des flagellants sigmarites qui hurlent la fin des temps sur les places publiques, le Pénitent de l'Oculus dérange par son silence et son regard éteint. Il a vu ce qui rampe sous la terre et a perdu toute illusion sur la nature du monde. Le retour à la civilisation est souvent brutal pour un Pénitent. Mal à l'aise dans les grands espaces ou sous la lumière du soleil, il rase les murs et fuit les foules. Dans les cités de l'Empire, ces individus sont souvent perçus comme des vétérans brisés ou des fous dangereux. Néanmoins, leur discipline de fer en fait des recrues inestimables pour la pègre de Nuln ou les guildes marchandes d'Altdorf. Ils sont régulièrement embauchés pour nettoyer les réseaux d'égouts des skavens ou pour servir de gardes du corps dans les ruelles mal famées des grandes villes. Plus fréquemment encore, on les retrouve escortant des Exégètes de l'Interdit, formant avec eux des duos d'aventuriers lugubres, liés par les mêmes traumatismes.

Accès à la carrière : Mercenaire, Garde du Corps, Combattant des Tunnels, Flagellant.

Plan de Carrière :

M: - / CC: +20 / CT: - / F: +1 / E: +2 / B: +4 / I: +10 / A: +1 / Dex: - / Cd: +10 / Int: - / Cl: +20 / FM: +20 / Soc: -10 **Compétences :**

Combat Souterrain : Le Pénitent ignore les malus de combat liés aux espaces confinés (couloirs étroits, plafonds bas).

Coups Puissants : +1 aux dégâts en combat au corps à corps.

Résistance au Froid : Habitué à l'absence de chauffage, il ignore les malus liés aux températures glaciales. **Désarmement :** Entraîné à neutraliser les prisonniers ou les moines rebelles sans arme létale.

Résistance à la Magie : Son endoctrinement dogmatique lui offre un bonus de +10 % aux tests de Force Mentale contre les altérations mentales magiques.

Dotations : Une arme contondante à une main (fléau d'armes court ou masse cloutée), un plastron de cuir bouilli usé, un trousseau de clés rouillées, une lanterne sourde en laiton et une fiole d'huile.



ANNEXE 6 : INDEX GÉOGRAPHIQUE RÉGIONAL

L'abbaye est un point de tension situé au carrefour de plusieurs zones d'influence majeures du Middenland et du Reikland. Les descriptions géopolitiques suivantes fournissent la matière nécessaire pour ancrer les rumeurs entendues dans l'aventurer et anticiper les futures destinations du groupe.

Middenheim, la Cité du Loup Blanc

C'est le point de mire des fugitifs et le cœur de l'Empire. Bâtie au sommet d'une montagne aux falaises vertigineuses appelées le Fauschlag, la cité domine la canopée du Drakwald. C'est le siège du pouvoir du Graf Boris Todbringer et le sanctuaire incontesté du culte d'Ulric. La ville se prépare actuellement à célébrer son célèbre Carnaval, une semaine de festivités débridées censée apaiser les rigueurs de l'hiver. Cette effervescence masque cependant de profondes fractures politiques. Les heurts entre les cultes d'Ulric et de Sigmar y sont quotidiens, et les cellules de la Main Pourpre exploitent le flux constant de pèlerins et de bateleurs pour noyauter les hautes sphères de la cité. Atteindre Middenheim ne garantit aucunement la sécurité ; c'est simplement troquer le péril des terres sauvages contre la brutalité des intrigues de la grande cité.

Carroburg

Ancienne capitale impériale déchue, Carroburg dresse ses fières murailles sur la rive nord du Reik, marquant la frontière officieuse entre le Middenland et le Reikland. La ville est réputée pour sa richesse et pour l'arrogance de sa noblesse, qui n'a jamais véritablement digéré la perte de son statut électoral. C'est le foyer des fameux Joueurs d'Épée de Carroburg, dont les uniformes rouge sang rappellent leur résistance acharnée lors des sièges passés. La cité est un nœud de contrebande et d'espionnage. Si les personnages décident de bifurquer vers le sud-ouest au lieu de remonter vers Middenheim, Carroburg offre d'excellentes opportunités pour revendre des artefacts douteux ou recruter des mercenaires. Les autorités locales sont très pointilleuses sur les taxes fluviales, mais facilement corrompibles dès qu'il s'agit de fermer les yeux sur un mandat d'arrêt sigmarite.

La Forêt du Reikwald

S'étendant au sud et à l'ouest du Middenland, le Reikwald est la forêt emblématique du cœur de l'Empire. Moins ancienne et oppressante que le Drakwald, elle n'en demeure pas moins un territoire extrêmement périlleux. Ses denses futaies et ses vallons encaissés sont le refuge des bandits de grand chemin, des mutants fuyant les bûchers d'Altdorf et des sectes chaotiques cherchant à échapper à la vigilance des Répurgateurs. Les patrouilles impériales s'y aventurent rarement en dehors des routes carrossables. Les profondeurs du Reikwald abritent les vestiges de nombreux manoirs fortifiés détruits durant l'Âge des Trois Empereurs, dont les caves inondées servent de repaires à de redoutables bandes de hors-la-loi, parfois secrètement financées par des nobles en disgrâce.

Les Collines de Skaag

Massif accidenté et battu par les vents au sud de Carroburg. Les collines de Skaag sont criblées de mines de cuivre et de fer, pour la plupart épuisées ou abandonnées suite à des effondrements inexplicables. Le terrain y est ingrat, composé de pierriers tranchants et de ravines abruptes.

La région a la sinistre réputation de servir de refuge aux pires rebuts du Reikland. Les communautés de mutants s'y terrent, survivant misérablement en pillant les chariots de minerai qui empruntent les cols. Les patrouilleurs ruraux d'Altdorf et Bögenhafen y mènent régulièrement des purges sanglantes, mais la topographie rend toute éradication impossible. C'est un territoire de désolation où l'on ne s'aventure que contraint et forcé.

Delberz

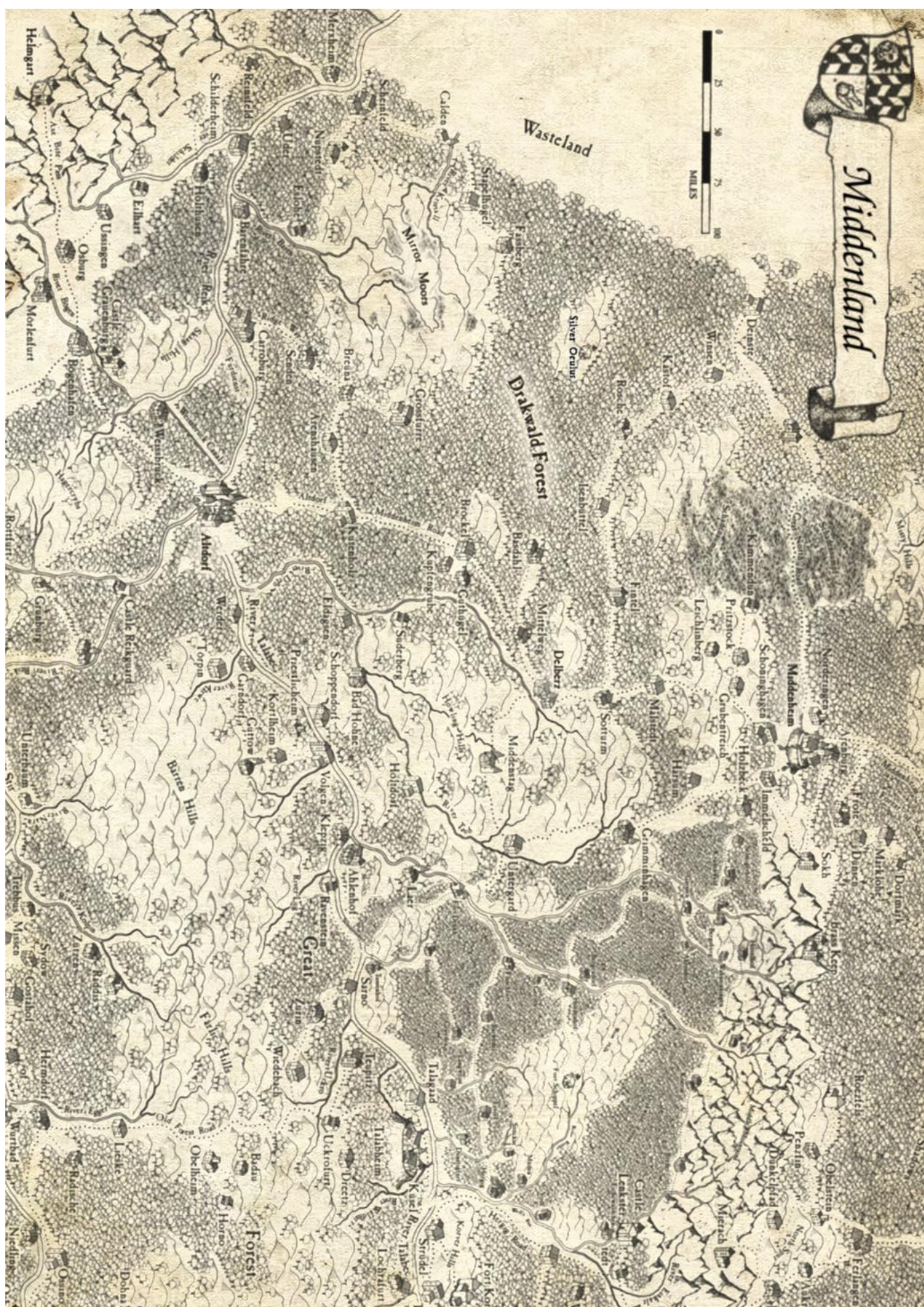
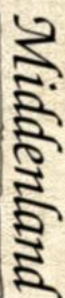
Cité prospère assise sur les berges de la rivière Delb. Elle constitue une étape incontournable pour les marchands et les érudits voyageant entre Altdorf et Middenheim. Delberz abrite une université modeste mais respectée, ainsi que d'excellents vignobles qui font sa renommée dans tout le Vieux Monde. En comparaison avec la rudesse du Middenland environnant, la ville offre un vernis de sécurité. Toutefois, ce carrefour commercial en fait un nid d'informateurs. Les Répurgateurs de l'Ordre du Marteau d'Argent y entretiennent de solides réseaux pour repérer les voyageurs au comportement suspect. Les personnages qui comptaient traverser la ville pour franchir la rivière Delb ont dû s'en détourner précipitamment pour ne pas tomber dans ces filets, s'enfonçant ainsi vers les Midden Moors.

Fassberg et Rosche

Ces deux bourgades encadrent les contreforts montagneux où se dresse l'Oculus d'Argent. Elles ne figurent sur les cartes impériales que par nécessité administrative. Fassberg est une exploitation d'ardoise et de pierre de taille à ciel ouvert, noyée sous une poussière grise permanente. La population y est rude et soumise à des conditions de travail harassantes. Rosche, située plus au nord, est un hameau de bûcherons et de charbonniers, vivant de la coupe du bois en lisière du Drakwald. Dès les premières neiges, Rosche est totalement coupée du reste du Middenland. Ses habitants se barricadent derrière de solides palissades de pieux pour dissuader les hardes d'Hommes-Bêtes affamés. La présence de l'abbaye en altitude est connue de ces deux bourgades, mais les locaux évitent soigneusement d'en parler ou d'approcher du Gouffre de l'Écho, considérant le piton rocheux comme un domaine maudit où la pierre elle-même rend fou.

Grossfurre

Ancienne station de relais ruinée aux abords des pistes forestières. Grossfurre n'est plus qu'un amas de masures à moitié calcinées et de palissades pourrissantes. Autrefois point de halte pour les courriers impériaux, le lieu a été saccagé à plusieurs reprises par les raids de Peaux-Vertes et de Gors. Aujourd'hui, seuls quelques trappeurs désespérés et des familles de charbonniers consanguins y survivent, troquant de mauvaises fourrures contre du sel. C'est le genre de lieu où l'on peut marchander un abri précaire pour la nuit, à condition de ne jamais fermer les deux yeux, de peur d'être égorgé pour le cuir de ses bottes.



ANNEXE 7 : BOTANIQUE

Tables de Recherche des Plantes

Nom	Zone de Croissance	Dispo	Nom	Zone de Croissance	Dispo	Nom	Zone de Croissance	Dispo
Absinthe	Prairies, forêts, collines (printemps)	Fréquent	Faxyryll*	Montagne (printemps)	Rarissime	Parisette	Forêts	Rare
Achillée	Cultures, champs, prairies	Fréquent	Fennel*	Marais (automne)	Courant	Passiflore	Régions chaudes	Courant
Aconit	Champs, prairies, collines (été)	Courant	Feuerkraut*	Forêts (fin hiver / début print.)	Fréquent	Pervenche	Plaines, Forêts	Courant
Aide d'Angvars*	Collines, montagnes (hiver)	Courant	Feuille d'Araignée*	Forêts de conifères (automne)	Fréquent	Pétasite	Montagnes (sauf hiver)	Rare
Aigremoine	Forêts, prairies (été)	Courant	Finkel*	Collines (été)	Inhabituel	Pied-de-Cheval*	Montagnes (printemps)	Courant
Ail des Ours	Forêts (printemps)	Courant	Fougère mâle*	Forêts	Rare	Pied-Jaune*	Prairies	Inhabituel
Alfunas*	Forêts de conifères (été et automne)	Inhabituel	Fragon	Forêts	Rare	Plantain	Prairies	Banal
Angélique	Forêts, prairies (été)	Courant	Gelbenwurz*	Forêts de montagne (été)	Rare	Queue-de-Renard*	Prairies (fin été / début aut.)	Inhabituel
Aristolochie	Forêts, collines	Courant	Gesundheit*	Forêts (été et automne)	Inhabituel	Racine de Terre*	Prairies	Courant
Argos*	Hautes collines, montagnes	Rare	Gentiane jaune	Hautes collines, montagnes	Courant	Reine-des-Prairies	Marais	Banal
Armoise	Prairies, forêts	Fréquent	Grande Marguerite	Prairies (pas en hiver)	Fréquent	Rouille Mouchetée*	Collines (printemps)	Rare
Arnica	Collines (été)	Fréquent	Gui	Forêts	Fréquent	Salicée*	Forêts (automne et hiver)	Banal
Asphodèle	Forêts, collines	Courant	Hallorn's Rest*	Collines (fin été / début aut.)	Inhabituel	Salsepareille	Forêts, régions chaudes	Fréquent
Bardane	le long des routes	Fréquent	Hellébore	Montagne	Rare	Sclériane	Marais	Banal
Belladone	Forêts de conifères (automne)	Rare	Herbe au chantre	Champs, plaines (été)	Inhabituel	Serpentine	Forêts, collines	Fréquent
Black Hove*	Prairies près de Marienburg (été)	Rare	Hièble*	Forêts	Rare	Serpolet	Prairies, forêts	Fréquent
Camomille	Cultures, plaines	Courant	Iris des Marais	Marais	Courant	Sigmafoil*	Marais (été)	Fréquent
Captn's Heart*	Prairies (automne)	Courant	Joubarbe	Montagnes	Inhabituel	Slovefoot*	Marais (été et automne)	Courant
Centaurée	Forêts, collines	Courant	Langue de Bœuf	Collines	Courant	Sommeil-du-Mage*	Montagnes (hiver)	Rare
Chanvre	Eaux stagnantes, bords des ruisseaux	Courant	Lierre Terrestre	Plaines, Forêts, bord eau	Fréquent	Spritzel*	Forêts	Fréquent
Ciguë	Forêts, Collines, Fossés	Inhabituel	Luindel*	Forêts elfiques	Rare	Storin's Relief*	Prairies (été)	Rare
Colchique	Prairies	Inhabituel	Mandragore	Régions chaudes	Rarissime	Tanaisie	Prairies, forêts, marais	Fréquent
Consoude	Plaines, prairies, bord d'eau	Inhabituel	Marjolaine	Collines (été)	Courant	Tarrabeth*	Forêts (été)	Courant
Datura	Régions chaudes	Courant	Millepertuis	Régions chaudes	Inhabituel	Toragan Mauve*	Forêts conifères (automne)	Courant
Deliona*	Basses Terres (printemps)	Rare	Morille noire	Forêts	Fréquent	Trainasse	Cultures, Plaines	Inhabituel
Dils*	Prairies (été)	Courant	Mouron des Oiseaux	Cultures	Courant	Tussilage	Prairies, forêts, marais	Banal
Don-de-Shallya*	Marais	Inhabituel	Myrte	Régions chaudes	Fréquent	Valériane	Prairies, forêts	Fréquent
Drosera	Collines	Rare	Nénuphar	Marais	Inhabituel	Veilbud*	Forêts (printemps)	Fréquent
Elanis*	Marais	Rare	Noctys*	Forêts	Courant	Vigne Blanche	Forêts, broussailles (été)	Courant
Ellébore	Montagnes	Fréquent	Nyassan*	Forêts, collines	Rarissime	Xanthias*	Forêts, marais	Courant
Ergwurgwort*	Forêts de conifères (automne)	Rarissime	Oribald	Collines, montagnes	Rare	Yoek*	Forêts	Courant
Euphorbe	Collines	Courant	Origan	Régions chaudes	Fréquent			
Euphraise	Forêts, prairies	Inhabituel	Ortie	Prairies, champs, forêts (été)	Fréquent			

Marche à Suivre

Seul un personnage compétent en Identification des plantes et Connaissance des plantes est à même d'effectuer la recherche. S'il ne possède que la première des deux compétences, tous ses tests s'effectuent avec une pénalité de -20%. Dans tous les cas, il ne peut effectuer qu'un test pour 2 heures de recherche active. C'est-à-dire que pendant deux heures, le personnage ne peut rien faire d'autre que chercher des plantes. S'il regarde aux alentours pendant en voyageant avec le groupe, il n'a que 2% de chances de trouver une seule plante. S'il ne passe qu'une heure à chercher, il doit effectuer son test de recherche sous la moitié de son score en Initiative et ne pourra jamais faire plus de 4 jets sur la table concernée (cf. ci-dessous). Deux heures équivalent à peu près au temps nécessaire pour couvrir une zone d'environ 1 hectare (100x100 mètres). Gardez bien cela à l'esprit lorsque vous devrez déterminer de quoi se compose le terrain fouillé par le personnage (cf. ci-dessous – Tables des Zones de Croissance).

Si le test de recherche (Initiative) est couronné de succès, lancer 1D100 et consulter la Table de Succès de la Recherche ci-dessous, pour savoir combien de jets le personnage devra effectuer sur la table concernée. Il s'agit de déterminer combien d'espèces de plantes différentes le personnage a déniché. Il se peut qu'un jet ne mène à rien ou qu'il détermine une plante qui ne pousse pas en cette saison (cf. tables). Dans ce cas, le jet est perdu.

N'oubliez pas de garder à l'esprit en quelle saison l'action se déroule. En effet, si certaines plantes sont annuelles, la plupart ne poussent qu'en certaines saisons. Référez-vous à la table ci-dessus pour savoir en quelles saisons chaque plante peut être trouvée.

Table de Succès de la Recherche

D100	Résultat
0-15	Choux Blanc – A part quelques herbes pour assaisonner le gibier, le personnage n'a rien trouvé, bien qu'il soit certain d'avoir bien fouillé le coin. Il se peut qu'il soit passé très près d'une plante sans la voir, mais le plus probable est qu'aucune plante intéressante ne pousse par ici.
16-40	Récolte Moyenne – Faire 1 jet sur la table concernée.
41-70	Récolte Satisfaisante – Faire 2 jets sur la table concernée.
71-85	Bonne Récolte – Faire 3 jets sur la table concernée.
86-92	Récolte Fructueuse – Faire 4 jets sur la table concernée.
93-97	Récolte Abondante – Faire 5 jets sur la table concernée.
98-99	Excellente Récolte – Faire 7 jets sur la table concernée.
00	Récolte Extraordinaire – Faire 10 jets sur la table concernée.



Tables des Zones de Croissances

Légende

–	Le personnage n'a rien trouvé. Le jet est gaspillé.
!	Cette espèce ne croît qu'en saison. Si l'action du jeu se déroule <i>légèrement hors-saison</i> (dans les 3 mois avant ou après), lancez 1D10 : la plante ne peut être trouvée que sur un résultat de 1-3. Si l'action du jeu se déroule <i>tout à fait hors-saison</i> (tout le reste de l'année), la plante ne peut pas être trouvée du tout.
#	Cette espèce sera trouvée <i>que</i> si une route traverse la zone de recherche.
\$	Cette espèce sera trouvée <i>que</i> si un cours d'eau traverse la zone de recherche.
(autre milieu)	Si le résultat indique une autre zone de croissance que la table, faire un jet sur la table de la zone de croissance concernée. Cela indique que le personnage a probablement fait la découverte d'une plante qui, normalement, est censée croître dans un autre type d'habitat. Mais, que voulez-vous, ainsi va la nature !



Forêts							
D1000	Résultat	D1000	Résultat	D1000	Résultat	D1000	Résultat
001-024	Absinthe !	265-267	–	445-468	Lierre Terrestre	730-732	–
025-027	–	268-279	Consoude \$	469-471	–	733-756	Tanaïs
028-045	Aigremoine !	280-282	–	472-477	<u>Luinde</u> !	757-759	–
046-048	–	283-288	<u>Delions</u> !	478-480	–	760-777	<u>Tarrabeth</u> !
049-066	Ail des Ours !	289-291	–	481-504	Morille Noire	778-780	–
067-069	–	292-294	<u>Ergwurgwort</u> !	505-507	–	781-798	<u>Toragan Mauve</u> !
070-081	<u>Alfunas</u> !	295-297	–	508-525	<u>Noctys</u>	799-801	–
082-084	–	298-309	Euphrase	526-528	–	802-831	Tussilage
085-102	Angélique !	310-312	–	529-531	<u>Nyassan</u>	832-834	–
103-105	–	313-336	<u>Feuerkraut</u> !	532-534	–	835-858	Valériane
106-123	Aristolochie	337-339	–	535-558	Ortie !	859-861	–
124-126	–	340-363	Feuille d'Araignée !	559-561	–	862-885	<u>Veilbud</u> !
127-150	Armoise	364-366	–	562-567	Parisette	886-888	–
151-153	–	367-372	Fougère Mâle	568-570	–	889-906	Vigne Blanche !
154-171	Asphodèle	373-375	–	571-588	Pervenche	907-909	–
172-174	–	376-381	Fragon	589-591	–	910-927	<u>Xanthias</u>
175-198	Bardane #	382-384	–	592-621	<u>Salicée</u> !	928-930	–
199-201	–	385-390	<u>Gelbenwurz</u> !	622-624	–	931-948	<u>Yock</u>
202-207	Belladone !	391-393	–	625-648	Salsepareille	949-956	cf. Montagnes
208-210	–	394-405	<u>Gesundheit</u> !	649-651	–	957-964	cf. Marais
211-228	Centaurée	406-408	–	652-675	Serpentine	965-972	cf. Cultures
229-231	–	409-432	Gui	676-678	–	973-984	cf. Prairies
232-249	Chanvre \$	433-435	–	679-702	Serpolet	985-990	cf. Plaines
250-252	–	436-441	Hièble	703-705	–	991-000	cf. Collines
253-264	Ciguë	442-444	–	706-729	<u>Spritzel</u>		

Montagnes							
D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat
01-06	Aide d'Angvars !	29-32	<u>Gesundheit</u> !	61-62	<u>Oribald</u>	89-92	cf. Collines
07-11	–	33-36	–	63-66	–	93	cf. Cultures
12-13	Argos	37-42	Gentiane Jaune	67-68	<u>Rétasite</u> !	94	cf. Marais
14-17	–	43-46	–	69-72	–	95-96	cf. Prairies
18	<u>Faxtoryll</u> !	47-48	Hellébore	73-78	Pied-de-Cheval !	97-98	cf. Plaines
19-22	–	49-52	–	79-82	–	99-00	cf. Forêts
23-24	<u>Gelbenwurz</u> !	53-56	Joubarbe	83-84	Sommeil-du-Mage !		
25-28	–	57-60	–	85-88	–		

Prairies							
D1000	Résultat	D1000	Résultat	D1000	Résultat	D1000	Résultat
001-040	Absinthe!	296-300	-	496-535	Grande Marguerite!	781-785	-
041-045	-	301-330	<u>Capon's Heart</u> !	536-540	-	786-825	Tanaïsie
046-085	Achillée	331-335	-	541-580	Ortie!	826-830	-
086-090	-	336-365	Chanvre S	581-585	-	831-880	Tussilage
091-120	Aconit!	366-370	-	586-605	Pied-Jaune	881-885	-
121-125	-	371-390	Colchique	606-610	-	886-925	Valériane
126-155	Aigremoine!	391-395	-	611-660	Plantain	926-930	-
156-160	-	396-415	Consoude	661-665	-	931-942	cf. Forêts
161-190	Angélique!	416-420	-	666-685	Queue-de-Renard!	943-954	cf. Montagnes
191-195	-	421-430	<u>Delion</u> !	686-690	-	955-964	cf. Marais
196-235	Armoise	431-435	-	691-720	Racine de Terre	965-978	cf. Cultures
236-240	-	436-465	<u>Dils</u> !	721-725	-	979-990	cf. Plaines
241-280	Bardane #	466-470	-	726-765	Serpolet	991-000	cf. Collines
281-285	-	471-490	Euphrase	766-770	-		
286-295	Black Hove!	491-495	-	771-780	<u>Storin's Relief</u> !		

Collines							
D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat
01-08	Absinthe!	37-40	Consoude S	69	<u>Nysson</u>	90-91	cf. Forêts
09-10	-	41-42	-	70-71	-	92-94	cf. Montagnes
11-16	Aconit!	43-48	Langue de Boeuf	72-73	<u>Oribald</u>	95	cf. Marais
17-18	-	49-50	-	74-75	-	96	cf. Cultures
19-26	Bardane #	51-58	Lierre Terrestre	76-77	Rouille Mouchetée!	97-98	cf. Prairies
27-28	-	59-60	-	78-79	-	99-00	cf. Plaines
29-34	Chanvre S	61-66	Marjolaine!	80-87	Serpentine		
35-36	-	67-68	-	88-89	-		

Marais							
D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat
01-08	Bardane #	27-30	Nénuphar	65-72	Tanaïsie	95	cf. Montagnes
09-14	Chanvre	31-40	Reine-des-Prairies	73-82	Tussilage	96	cf. Collines
15-18	Consoude	41-50	<u>Scleriane</u>	83-88	<u>Xanthias</u>	97	cf. Cultures
19-20	<u>Delion</u> !	51-58	<u>Sigmafoi</u> !	89-92	-	98-99	cf. Prairies
21-26	Iris des Marais	59-64	<u>Slovefool</u> !	93-94	cf. Forêts	00	cf. Plaines

Plaines							
D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat
01-08	Bardane #	25-29	-	52-57	Pervenche	77-81	cf. Montagnes
09-13	-	30-33	Herbe au Chantre!	58-62	-	82-86	cf. Collines
14-17	Consoude	34-38	-	63-66	Trainasse	87-90	cf. Cultures
18-22	-	39-46	Lierre Terrestre	67-71	-	91-95	cf. Prairies
23-24	<u>Delion</u> !	47-51	-	72-76	cf. Forêts	96-00	cf. Marais

Cultures							
D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat	D100	Résultat
01-08	Achillée	32-37	Chanvre S	53-58	Mouron des Oiseaux	80-84	cf. Forêts
09-11	-	38-40	-	59-61	-	85-86	cf. Montagnes
12-17	Aconit!	41-42	<u>Delion</u> !	62-69	Ortie!	87-88	cf. Collines
18-20	-	43-45	-	70-72	-	89-90	cf. Plaines
21-28	Bardane #	46-49	Herbe au Chantre!	73-76	Trainasse	91-95	cf. Prairies
29-31	-	50-52	-	77-79	-	96-00	cf. Marais

Spécimens Majeurs du Middenland (Extraits du Lexique)

Absinthe (Prairies, Forêts, Collines) : Plante extrêmement courante (surtout au printemps). Connue pour son amertume, elle est souvent distillée, mais ses feuilles écrasées peuvent être utilisées comme antiseptique léger pour nettoyer une plaie infectée par la boue des tourbières.

Cendrépine (Contreforts rocheux, Hiver) : Un buisson épineux endémique aux abords de l'Oculus d'Argent. Son écorce cendrée, une fois bouillie, produit une décoction aigre, efficace contre les morsures du gel et les maux de poitrine (restaure l'Point de Blessure perdu par exposition au froid).

Consoude (Plaines, Bord d'eau) : Cette plante aux larges feuilles est un incontournable des rebouteux. Son application en cataplasme accélère la consolidation des fractures (Divise par deux le temps de guérison naturel d'une blessure légère).

Feuerkraut (Forêts, Fin hiver/Printemps) : Souvent trouvée dans le Drakwald. Ses feuilles rouges procurent une sensation de chaleur intense lorsqu'elles sont mâchées. Très prisée par les pisteurs pour éviter l'engourdissement dû au gel.

Sang-de-Givre (Hautes altitudes, Hiver) : Un lichen rougeâtre qui pousse sous la croûte de neige des contreforts. Très recherché, il possède la propriété d'étancher rapidement les hémorragies (Stoppe les effets d'un Coup Critique causant un saignement continu).

Toragan Mauve (Forêts de Conifères, Automne/Hiver) : Une moisissure qui pousse sur l'écorce des pins morts. Légèrement hallucinogène, elle est utilisée par les herboristes sans scrupules pour fabriquer de puissants narcotiques (Plonge la cible dans une léthargie annihilant sa caractéristique de Force Mentale pendant 1D4 heures).



ANNEXE 8 : ARTEFACTS ET RELIQUES

La campagne met en jeu plusieurs objets de pouvoir, dont la manipulation est toujours assortie d'une contrepartie assez désagréable...

L'Arca Chaotis

Coffre de bois épais abritant un éclat de Pierre Distordante (Malepierre) extrêmement pur. Son isolation en plomb a été renforcé par des sceaux de magie d'abjuration pour endiguer les émanations, mais les secousses durant la fuite des personnages à travers les Midden Moors ont fracturé ce confinement.

Poids : Près de 80 kilos (nécessite deux personnes ou un chariot).

Effet de proximité : Toute créature vivante se trouvant à moins de 20 mètres de l'Arca Chaotis de manière prolongée (plus de 24h) est soumise aux règles de progression des stigmates (test d'Endurance quotidien sous peine de mutations mineures).

Effet de contact : Toucher la Pierre à mains nues impose un test d'Endurance immédiat avec un malus de -30 %. L'échec entraîne une mutation physique sévère et le gain d'ID3 Points de Folie. Le contact sature également les vents aethyriques, aveuglant toute tentative d'utiliser la compétence Sens de la Magie dans un rayon de 50 mètres.

Dague de l'Auspice

Dissimulée dans le Sanctuaire Obscur sous l'Aedificium, cette relique pré-impériale n'a pas été forgée par les Nains. Sa lame est une unique esquila d'obsidienne tranchante comme un rasoir, surmontée d'un pommeau en argent représentant un œil sans paupière.

Caractéristiques : Dégâts +1, Initiative +10.

Propriétés Magiques : La Dague compte comme une arme magique. Elle ignore l'armure naturelle des créatures éthérées (Spectres) et inflige des dommages normaux aux Morts-Vivants majeurs (Seigneur des Tertres).

La Contrepartie (Magie du Sang) : L'œil du pommeau semble se gorger du sang versé. Lors du premier combat où un personnage dégaine et blesse un adversaire avec cette dague, l'arme établit un lien psychique impie avec son porteur. Le personnage doit gagner 1 Point de Folie.

Anneau Sacerdotal de l'Oculus

Trouvé dans l'ossuaire des fondations, ce lourd anneau d'or massif est orné d'un saphir taillé en forme de chouette, symbole de Verena.

Valeur : Environ 45 Couronnes d'Or auprès d'un joaillier.

Propriété : Cet anneau est le sceau officiel des premiers Prieurs de l'abbaye. Présenter cet objet à l'un des membres de la Haute Hiérarchie de l'Oculus (ou à un clerc de Verena de haut rang à Altdorf/Middenheim) octroie un bonus immédiat de +20 % en Sociabilité pour toute tentative de persuasion, prouvant que le porteur a accès aux secrets fondateurs de l'Ordre.





NOTE & REMERCIEMENTS

Ce supplément n'aurait jamais vu le jour sans les architectes originels du Vieux Monde.
À Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra et Phil Gallagher,
qui ont posé avec la première édition de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique
les fondations d'un univers où l'héroïsme se noie si souvent dans la boue.

Mes pensées vont également aux Maîtres de l'encre et du macabre :
John Blanche, Ian Miller, Martin McKenna, Russ Nicholson, Tony Ackland et Jes Goodwin.
C'est en tournant les pages de leurs ouvrages, happé par ces illustrations torturées, gothiques et mystérieuses,
que mon amour pour le Jeu de Rôle s'est définitivement embrasé.
Requiem pour l'Illuminé se veut un humble hommage à leur héritage,
une lettre d'amour à ce grimdark originel qui a forgé mon imaginaire.

Cet ouvrage est bien évidemment inspiré de l'oeuvre de l'immense Umberto Eco.
L'Oculus d'Argent, le rythme implacable de son horloge canoniale,
ses bibliothèques labyrinthiques et la mort sanglante de ses érudits n'existeraient pas sans Le Nom de la Rose,
classique incontesté et incontestable du huis clos monastique.

À ces créateurs de génie, et à vous qui ferez vivre ces ombres à votre table de jeu :
que Verena éclaire vos jugements, et que l'aube vous trouve encore en vie...

Requiem pour L'Illuminé

Un Scénario Complet et des Suppléments de Règles

"La pierre nous isole du froid, mon frère. Mais aucun mur, aussi épais soit-il, ne saurait retenir le péché des hommes."

— Attribué au Haut-Érudit Matthias, quelques heures avant sa mort.

Vous avez survécu aux légions du Seigneur des Liches. Vous avez fui les charniers de la Maisontaal en emportant l'Arca Chaotis, espérant confier ce fardeau maudit à de nobles mains. Mais la ligne droite est un luxe que le Vieux Monde n'accorde jamais.

Traqués par les molosses de l'Inquisition et les arbalètes de l'Ordre du Marteau d'Argent, acculés par un blizzard sans précédent dans les contreforts sauvages du Middenland, vous n'avez eu d'autre choix que de chercher asile. L'Oculus d'Argent se dressait au bord du gouffre. Forteresse du savoir dédiée à Verena. Sanctuaire inviolable de paix et de lumière.

Vous vous êtes lourdement trompés.

Les lourdes portes de fer se sont refermées, scellant le monastère sous la tempête. À l'intérieur, l'angoisse règne en maître. L'Illuminé, guide spirituel des lieux, vient d'être assassiné dans sa cellule verrouillée de l'intérieur. La suspicion ronge le cœur des clercs, les secrets honteux s'échangent dans les ombres du Scriptorium, et la présence de la Malepierre éveille des maux indicibles dans la chair de ceux qu'elle frôle. L'hérésie n'assiège pas l'abbaye : elle est déjà à l'intérieur, tapie dans les ténèbres interdites de l'Aedificium.

Entre le brasier des répurgateurs qui patientent dans la neige au-dehors, et la corruption qui gangrène les couloirs du monastère, combien de temps garderez-vous la raison ?

Requiem Pour L'Illuminé est une aventure de survie, d'investigation et d'horreur psychologique, conçue pour des personnages expérimentés. Ce supplément contient :

Un huis clos oppressant, rythmé par l'inflexible sonnerie de l'Horloge Canoniale.

Un cadre de jeu détaillé et mortel : l'abbaye de l'Oculus d'Argent, les sombres motivations de sa congrégation, et les pièges d'une bibliothèque souterraine oubliée.

Des mécaniques de jeu inédites : gérez la pression du groupe avec la Jauge de Paranoïa, et lutez contre vos propres mutations avec les règles du Fardeau de la Chair.

Une enquête non-linéaire où la diplomatie, la délation et l'effraction sont vos seules armes pour survivre à la folie.

Méfiez-vous du tic-tac de l'horloge. La nuit sera longue, et l'aube n'épargnera personne.,,



Ouvrage amateur gratuit et non officiel. Ce supplément n'est en aucun cas affilié, soutenu ou approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer et son univers sont des marques déposées de Games Workshop.