

Les Ténèbres Conquérantes

Quatrième et dernier volet de la Campagne de l'Assemblée des Ténèbres

Par Alfred Nuñez Jr.

Edité dans sa version originale par Rich Pingree.

Toutes les cartes sont faites par Alfred Nuñez Jr.

Play testeurs U.S. : Jack Garrett, Mike Griffin, Jess Lopez, Will Lopez, et Dennis McCooey.

Play testeurs G.B. : Rich Pingree (MJ), Simon Crowe, John Harris, Tim Longdon, Duncan Railton, et Jake Staves.

Traduit par 'Captain Bug'

Merci à Anthony Ragan pour son aide dans la formulation des concepts de base de la campagne. Je voudrais aussi remercier et saluer le travail d'Arne Dam, Tim Eccles, et la Server Goddess, dont les articles respectifs sont référencés dans la création du contexte de cette aventure.

Déclaration légale relative au Copyright :

La campagne de 'L'Assemblée des Ténèbres (AdT)' est conçue pour être un supplément totalement non-officiel de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, appartenant à Games Workshop (GW). Tous les *trademarks* et *copyright* sont utilisés sans autorisation, et ne vise aucunement à contester la propriété de GW sur ces éléments.

AdT reconnaît totalement la propriété de ces *copyrights* et *trademarks* à GW. Quand cela a été possible, **AdT** s'est conformée à la nature 'officielle' du Monde de Warhammer, et l'a fait en parfaite reconnaissance de la propriété intellectuelle et légale de ce matériel.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	4
LES TENEBRES CONQUERANTES.....	4
<i>NOTES AU MJ.....</i>	<i>4</i>
<i>Résumé de l'intrigue :</i>	<i>4</i>
<i>Prologue :</i>	<i>4</i>
<i>ACTE 1 - LA LONGUE ROUTE VERS ÜBERSREIK.....</i>	<i>5</i>
<i>Décision difficile à Khazid Grentaz :.....</i>	<i>5</i>
<i>Quitter les montagnes :</i>	<i>6</i>
<i>Attention au Bandit de Grand Chemin :</i>	<i>8</i>
<i>Surprise à Wusterburg :</i>	<i>9</i>
<i>A la croisée des routes :</i>	<i>13</i>
<i>La route à venir :</i>	<i>13</i>
<i>Attention au Jabberwock :</i>	<i>14</i>
<i>Une présence mystérieuse :</i>	<i>16</i>
<i>Eppiswald revisité :</i>	<i>19</i>
<i>Démons dans la brume :</i>	<i>25</i>
<i>Démons dans la brume :</i>	<i>26</i>
<i>Destination : Tour Hess.....</i>	<i>31</i>
<i>Visiter Pfeildorf :</i>	<i>36</i>
<i>La route d'Übersreik :</i>	<i>37</i>
<i>Arrêt à Wissenburg :</i>	<i>38</i>
<i>Par monts et par vaux :</i>	<i>41</i>
<i>Armée fantôme :</i>	<i>46</i>
<i>ACTE 2 - REVEIL BRUTAL.....</i>	<i>48</i>
<i>Frivolité :</i>	<i>48</i>
<i>Dans les rues :</i>	<i>51</i>
<i>Quand les choses font boum :</i>	<i>56</i>
<i>Hébété et confus :</i>	<i>59</i>
<i>ACTE 3 - JUGEMENT DERNIER.....</i>	<i>61</i>
<i>Entrée dans les contreforts :</i>	<i>61</i>
<i>Bienvenue à Steinbrecken :</i>	<i>63</i>
<i>Le plan :</i>	<i>66</i>
<i>Préparer l'assaut final :</i>	<i>67</i>
<i>Mort et ténèbres :</i>	<i>70</i>
<i>EPILOGUE.....</i>	<i>76</i>
<i>POINTS D'EXPERIENCES.....</i>	<i>77</i>

APPENDICES	80
<i>APPENDICE 1 - LA ROUTE D'ÜBERSREIK.</i>	<i>80</i>
<i>Vallée de la Sonne :</i>	<i>81</i>
<i>Wissenland Supérieur :</i>	<i>82</i>
<i>Plaines de Melk :</i>	<i>84</i>
<i>Vallée de la rivière Hornberg :</i>	<i>87</i>
<i>Vallée d'Ell :</i>	<i>88</i>
<i>Val de Teger :</i>	<i>90</i>
<i>Plaine de Merogen :</i>	<i>91</i>
<i>Vallée de la Rivière Salm :</i>	<i>91</i>
<i>Piste du Filon d'Argent :</i>	<i>95</i>
<i>Vallée de la rivière Harrach :</i>	<i>96</i>
<i>Val d'Herbolz :</i>	<i>97</i>
<i>Wissenland Inférieur :</i>	<i>98</i>
<i>Comté de Schliestein :</i>	<i>107</i>
<i>Duché de Falkenhayn :</i>	<i>110</i>
<i>Duché d'Holswig :</i>	<i>112</i>
<i>Rumeurs :</i>	<i>117</i>
<i>APPENDICE 2 - LES NUITS DE L'EFFROI.</i>	<i>119</i>
<i>La lune du Chaos :</i>	<i>119</i>
<i>Geheimnisnacht :</i>	<i>119</i>
<i>Hexensnacht :</i>	<i>120</i>
<i>APPENDICE 3 - PNJ TYPIQUES.</i>	<i>121</i>
<i>APPENDICE 4 - CARTES.</i>	<i>125</i>
<i>Carte 1. : Sud du Wissenland & Söll Supérieur.</i>	<i>125</i>
<i>Carte 2. : Centre du Wissenland.</i>	<i>126</i>
<i>Carte 3. : Nord du Wissenland & Nuln</i>	<i>127</i>
<i>Carte 4. : Tour Hess</i>	<i>128</i>
<i>Carte 5. : Cité-Etat (Staatstadt) de Nuln.</i>	<i>129</i>
<i>Carte 6. : Sud du Reikland</i>	<i>130</i>
<i>Carte 7. : Chaudron de la Foi</i>	<i>131</i>
<i>Carte 8. : Affrontement Final.</i>	<i>132</i>
<i>APPENDICE 5 - DOCUMENTS.</i>	<i>133</i>

Introduction

Les Ténèbres Conquérantes est le dernier épisode de la **Campagne de l'Assemblée des Ténèbres**. Ce volume suit la même organisation générale que ses prédécesseurs – **Sombre Désespoir** et **Poursuite Acharnée** – en étant principalement constitué d'un scénario, avec du background sur les communautés et auberges relais que les personnages sont susceptibles de traverser pendant l'aventure.

Les informations sur le background qui accompagnent ce scénario peuvent être trouvées dans les appendices à la fin. Ces informations sont destinées à l'usage du MJ, même s'il peut tout à fait décider de fournir n'importe laquelle d'entre elles aux joueurs. Les cartes sont, bien entendu, incluses dans le texte.

Les Ténèbres Conquérantes

Notes au MJ.

Les Ténèbres Conquérantes commence là où l'intrigue de **Poursuite Acharnée** s'est arrêtée. Les PJ ont quitté le monastère de l'Ordo Scriptoris et sont arrivés au village nain voisin de Khazid Grentaz pour récupérer de leur combat contre la créature démoniaque protégeant le temple secret du Marteau Sacré. Les PJ en ont appris plus sur la terrible prophétie du retour du Huitième Théogone et le rituel sanglant prévu pour ressusciter cet "être". Mais qui les croira ?

Résumé de l'intrigue :

Dans l'**Acte un – La longue route vers Übersreik**, les PJ doivent faire le long voyage jusqu'à la ville Reiklandaise d'Übersreik. Le chemin vers le nord est semé d'embûches, bien que toutes ne soient pas liées à la menace du Marteau Sacré.

Dans l'**Acte deux – Réveil brutal**, les PJ arrivent à Übersreik pour découvrir que la ville se prépare à célébrer les 10 ans de Quintus Haider comme Lecteur du Reikland. L'esprit festif semble étrange et déplacé par rapport à ce que les PJ pensaient rencontrer.

Dans l'**Acte trois – Jugement Dernier**, les PJ ont enfin trouvé le Chaudron de la Foi et doivent utiliser toute leur astuce pour déjouer les plans du Marteau Sacré visant à rappeler le Huitième Théogone de la mort.

Prologue :

Les PJ retournent à Khazid Grentaz autour du 7 vorgeheim 2515 – plus ou moins quelques jours – avec les dangereuses connaissances sur le but général de l'Ordre du Marteau Sacré. Ils n'ont aucune idée de qui est le "Prophète" qui a prédit les événements entraînant le retour du Huitième Théogone, mais les détails mentionnés dans le temple secret étaient assez clairs.

Les PJ pourraient insister auprès de Karelia pour qu'elle rapporte cette affaire à ses supérieurs à Nuln, mais l'arbitrator s'inquiète du fait que personne au sein des autorités ne croit à cette histoire d'antique culte apocalyptique au sein de l'Eglise de Sigmar sans preuves plus concrètes que celles que possèdent ce petit groupe : guère plus que leurs propres témoignages, ainsi que les informations transmises par quelques individus.

Acte 1 - La longue route vers Übersreik.

Où les PJ doivent entreprendre un autre long voyage sur les routes et chemins dangereux de l'Empire pour atteindre Übersreik, et s'occuper des ennemis secrets de l'Eglise de Sigmar.

Décision difficile à Khazid Grentaz :

Avec l'argent s'amenuisant, Karelia sait qu'elle doit contacter l'Eglise de Sigmar à Wusterburg, afin de trouver plus de fonds pour accomplir les tâches à venir. Retourner à Karak Hirn ferait perdre trop de temps pour un intérêt limité. Karelia sait que les nains de Karak Hirn – comme ceux des autres forteresses des montagnes – ne se sont jamais mêlés de la politique interne de l'Empire. Elle sait aussi que malgré toute leur aide, Ellassir et Bartek ne quitteront probablement pas la sécurité des Salles des Marchands pour les aider dans cette aventure.

La première chose que fait Karelia est de payer à Olef Morluksson ce que le groupe lui doit pour ses services. Si le nain a accompagné les PJ dans le temple secret et a survécu, l'arbitrator a une conversation privée avec lui pour s'assurer qu'il ne divulguera pas les informations découvertes par le groupe.

Si Olef a péri en soutenant les PJ, son corps est alors rapporté au vieux Grom pour qu'il soit correctement enterré. L'ancien du village présente un visage stoïque quand il récupère son petit-fils décédé, mais un test d'**Observation** réussi permet aux PJ de remarquer que les yeux du vieux nain se remplissent de larmes et un léger tremblement sur ses lèvres.

Karelia attend que le groupe se soit installé à l'Auberge du Dragon Combattant avant de partager avec eux ses inquiétudes sur la route à venir. Elle leur dit que le voyage jusqu'à Wusterburg devrait prendre environ 5 jours, en longeant les rivières Sonne et Söll. A moins qu'ils n'aient des chevaux, Karelia dit aux PJ que quand ils arriveront à Wusterburg, elle espère trouver des places dans un bateau pouvant les emmener jusqu'à Meissen ou, s'ils ont de la chance, Pfeildorf.

Les PJ pourraient avoir espéré fournir des informations à Ellassir et Bartek en échange d'une aide financière ou matérielle, mais ils devront reconnaître que Karelia a raison. Ils pourraient exprimer leur inquiétude sur le fait d'aller à Pfeildorf, en particulier si on considère la façon dont les choses se sont passées lors de leur dernière visite. Ils pourraient aussi être inquiets de passer à proximité d'Eppiswald s'ils ont eu une prise de bec avec le répurgateur, Klaus Werner. D'un autre côté, les PJ pourraient vouloir chercher la Tour Hess pour apprendre ce qu'ils peuvent sur le groupe secret qu'ils devront certainement affronter à Übersreik.

Il est possible que les PJ convainquent Karelia qu'il serait plus sûr pour eux de se rendre à Übersreik en coupant à travers le Wissenland le long des contreforts des Montagnes Grises. Les PJ pourraient expliquer avec raison que voyager par la route qu'elle propose pourrait accroître les chances de rencontre avec n'importe lequel de ceux qui souhaitent leur mort.

Karelia oppose que la route terrestre qu'ils suggèrent serait plus difficile, étant donné que le terrain est plus cahoteux, il n'y a pas de routes, et ils devraient perdre du temps à chasser leur nourriture. L'arbitrator estime que le groupe couvrira environ moitié moins de distance s'ils voyagent le long de la Söll et du Reik Supérieur. Plus important, Karelia n'aura pas accès à l'argent pour payer les PJ.

Quand Karelia estime les PJ assez en forme pour voyager, elle les conduit hors du royaume de Karak Hirn. Le groupe s'arrête à la forteresse de Kazad Hraban, comme cela est demandé par la loi naine, pour informer la garnison locale de leur départ et rendre leur laissez-passer. Le scribe nain met à jour le laissez-passer (surtout en effaçant des choses) et entre les noms des PJ dans le registre. Le groupe est libre de poursuivre sa route.

Karelia Meitner, Arbitrator de Sigmar (Prêtresse niv. 1, ex-Initiée, ex-Chasseur de Prime).

Cette femme de 1,62m, et de carrure moyenne, a engagé les PJ pour l'aider à déchiffrer le mystère entourant la mort d'Aldebrand Mössbauer, ainsi que celle des Pères Humfried et Féodor. Etant donné ce qu'elle a appris depuis qu'elle a rejoint les PJ à Karak Hirn, cette brune aux yeux verts a réalisé qu'elle s'était engagée sur une voie pouvant mener à des conséquences inconnues et dangereuses. L'arbitrator sait qu'elle doit travailler avec les PJ comme leur égale pour obtenir leur soutien, plutôt que de leur ordonner de la suivre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	42	4	4	9	43	1	32	35	36	45	45	42

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Connaissance des Parchemins ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Eloquence ; Filature ; Incantation Cléricale 1 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Législation (Eglise de Sigmar) ; Méditation ; Pistage ; Sixième Sens ; Théologie.

Points de Magie : 9

Sorts : [Niveau 1] Débilité, Détection de la Magie, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Dague (I+10, D-2, Prd-20), Médaille d'argent d'une Torche superposée à un livre, Symbole saint de Verena (déguisement), Corde, et Bourse (14 Co, 24/10).

Quitter les montagnes :

Entre la forteresse naine de Kazad Hraban et les terres impériales se trouve une frontière contrôlée par aucune autorité réelle. Les bandits parcourent cette frontière sauvage, ainsi que des bandes errantes de créatures plus viles, comme les orcs et leur engeance. Les Démolisseurs de Zarkan sont l'une de ces bandes, une bande guerrière fidèle du culte de Zarkan, le dieu orc de la décapitation, du démembrement et des morts horribles.

La bande est dirigée par Bidung Grand'Gueule, un vantard, même selon les standards orcs, et récemment confronté à un échec comme chef de la troupe guerrière. Le Boss orc doit faire face à des dissensions dans les rangs, même après qu'il ait littéralement arraché la tête de l'un de ses rivaux, et a désespérément besoin d'une victoire pour décourager les prétendants à sa succession. Bidung sait parfaitement que les chefs déchus des troupes guerrières ont rarement une seconde chance dans le monde impitoyable de la politique tribale orc (non pas qu'une telle chose puisse lui arriver, bien entendu !).

Le shaman orc, Limprahm, sait qu'un échec supplémentaire entrainera la chute de Bidung. Après tout, le sournois Limprahm a fait tout ce qu'il pouvait pour saper la position du Boss, à part défier ouvertement Bidung en combat. Non, Limprahm préfère utiliser la ruse, à la façon des gobelins, pour atteindre son but, plutôt que de compter sur la force brute des orcs, ce dont manque Limprahm en comparaison.

Le reste des guerriers est simplement dans l'attente d'un bon combat. S'il n'était pas nécessaire, les orcs auraient dévoré le shaman avorton avant de s'en prendre au Boss. La bande a été conduite trop loin de ses terrains de chasse habituel, et elle a besoin de manger (homme ou cheval, peu importe ce qu'il y a au menu) pour récupérer l'énergie de passer en force à travers les territoires nains pour rentrer à la maison.

Nouveau sort Orc : Main Epée

Niveau de sort : 1 - Waaagh
Points de Magie : 3
Portée : Personnel
Durée : 1D6+2 rounds
Composants : Dague

Ce sort permet au shaman d'attaquer avec ses mains comme si ses extrémités étaient transformées en lames. Les attaques du shaman se font à **F8** pendant la durée du sort.

Nouveau sort Orc : Découp'les

Niveau de sort : 2 - Waaagh
Points de Magie : 5
Portée : 10 mètres
Durée : 1D6+2 rounds
Composants : Main, pied ou patte séchée de n'importe quelle créature.

Ce sort canalise la volonté de la divinité orc, Zarkan (décapitation, démembrement et morts horribles). Tant qu'il est actif, le sort permet à toutes les peaux-vertes à portée d'ajouter **+1B** aux dommages provoqués par tout coup réussi (c'est-à-dire provoquant au moins **1B** après pris en compte l'**E** et l'armure de la cible) à la tête ou aux membres de leur adversaire. Le lanceur ne peut pas lancer d'autres sorts offensifs pendant que celui-ci est actif.

Nouveau sort Orc : Dans ta gueule

Niveau de sort : 2 - Waaagh
Points de Magie : 6
Portée : 10 mètres
Durée : 1D6+3 rounds
Composants : Crane de n'importe quelle créature.

Ce sort canalise aussi la puissance de Zarkan dans tous les combattants orcs et gobelins à portée du shaman. Pendant la durée du sort, toutes les attaques sont dirigées vers la tête des adversaires, sans tenir compte de la localisation telle que déterminée en inversant les chiffres du jet de CC. De plus, les effets du sort augmentent tous les dommages provoqués de **+1B**. Le lanceur ne peut pas lancer d'autres sorts offensifs pendant que celui-ci est actif.

La troupe guerrière orc a repéré un groupe de marchands à environ une heure de voyage de Kazad Hraban. Les marchands se dirigent vers la forteresse naine. Les peaux-vertes descendent le flanc de la montagne vers la route, où ils prévoient de monter une embuscade.

A ce stade de leur voyage, les PJ sont sur la partie de la route suivant un affluent de la Sonne. Un virage de la rivière fournit aux PJ une bonne vue de la route en avant. Les PJ aux aguets doivent réussir un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour repérer les orcs se déplaçant vers un gros amas de rochers près de la route, vers l'avant. Les PJ peuvent aussi apercevoir la caravane marchande se dirigeant vers l'embuscade en réussissant un second test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10), si le premier test est réussi.

Les PJ ont plusieurs options. Le choix le plus lâche serait de s'arrêter sur la route et d'attendre soit que les orcs aient réussi leur attaque, soit qu'ils aient été repoussés par l'escorte de la caravane. Si les orcs l'emportent, ils festoieront des chevaux et des hommes qu'ils ont tués, avant de repartir dans les montagnes avec les prisonniers (futur repas). Si les orcs commencent à perdre le combat, ils essaieront de se retirer avec un cadavre. Karelia ne sera probablement pas d'accord avec cette option, car les orcs sont considérés comme des ennemis à abattre, qui n'ont pas le droit de vivre une journée supplémentaire.

Une seconde option consiste pour les PJ à accélérer le pas – en particulier s'ils sont à cheval – afin de déranger l'embuscade orc. Ce choix est risqué, car les PJ pourraient bien devenir la cible des orcs cherchant à se procurer de la viande fraîche, sans espoir que l'escorte de la caravane leur vienne en aide. Un suicide à l'aide d'orcs n'est pas une option attirante.

Une troisième option serait pour les PJ de se mettre en position à un endroit où ils peuvent utiliser leurs armes de tir sur les orcs juste avant le début de l'embuscade, ou charger sur l'arrière des peaux-vertes peu après qu'ils aient lancé leur attaque sur la caravane marchande. Cette solution alternative est celle qui présente le moins de risque pour les PJ, et les plus grands bénéfices, si leur arrivée est considérée comme faisant la différence entre la vie et la mort pour ceux qui sont pris en embuscade. Bien entendu, toute idée de récompense serait prématurée si les orcs ne sont pas d'abord battus à plate couture.

Les PJ peuvent accroître les chances de victoire en réussissant à se rapprocher des positions orcs sans être remarqués. La tâche est relativement facile si les PJ prennent les précautions minimum, en étant furtifs (I+30), car les peaux-vertes surveillent attentivement l'avancée de la caravane marchande armée.

Si les PJ aident à vaincre les orcs avant que les marchands ne perdent trop d'hommes (il y a dix gardes armés protégeant les deux marchands), Silvio Pazzi récompensera chaque PJ de 15 Co par gratitude. Si les marchands sont sévèrement atteints par l'attaque (autours de 25% de pertes, et la perte d'un ou des deux chevaux), alors, ils pourront seulement se permettre d'offrir leur sincère remerciement avant de continuer leur route vers la sécurité de Khazid Grentaz.

Bidung Grand'Gueule. Héros Orc Mineur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	4	5	11	40	2	39	39	28	39	39	18

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Esquive.

Possessions : Hache, Chemise de maille à manches (1PA corps/bras), Bouclier (1PA partout), Arc (32/48/250, FE3) et munitions.

Limprahm. Shaman Orc

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	4	10	40	1	39	39	38	39	39	18

Compétences : Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, bataille 1, Waaagh 1-2 ; Méditation ; Préparation de Poison (Fongique) ; Sens de la Magie

Points de Magie : 3 de base +13 ou le nombre d'autres orcs de la bande (il ne peut pas absorber plus de 19 points de magie Waaagh [**les Royaumes de la Magie, 1^{ère} Edition**, p. 132-135] en toute sécurité).

Sorts : [Mineur] Doigts de Beurre, Furtivité, Malédiction, Sens du Danger, Soins Mineur.

[Bataille 1] Aura de Résistance, Boule de Feu, Rafale de Vent, Soins des Blessures Légères.

[Waaagh 1] Coup d'Boule, Main Epée.

[Waaagh 2] Dans ta gueule, Découp'les.

Possessions : Bâton avec divers objets et fétiches, Arc (32/48/250, FE3) et munitions, sac de composants.

12 Guerriers Orcs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (32/48/250, FE3) et munitions.

Psychologie : Les orcs sont sujets à l'*animosité* vis-à-vis des gobelinoïdes d'autres tribus et espèces que la leur.

Règles Spéciales : Les orcs ont une *Vision Nocturne* portant à 10m.

Attention au Bandit de Grand Chemin :

Les Bois Alpils s'étendent le long de la peu profonde rivière Sonne depuis Lederfeld. La forêt est dans la partie nord de la baronnie de Dürnstein, et marque sa frontière avec la baronnie voisine d'Heisenberg. Les forestiers et les charbonniers travaillent à la lisière de la forêt, généralement en automne quand ils se préparent à affronter le froid de l'hiver. Il est connu que des hors-la-loi utilisent parfois la forêt, mais leur activité se concentre plus souvent sur la route Sonnefurt-Kreutzhofen, dans la Brenzwald à l'ouest.

Le bandit de grand chemin Georg le Magnifique a décidé d'opérer dans les Bois Alpils le jour où les PJ se rendent vers Sonnefurt. Georg a mis en place son embuscade à 5 Km au nord de Lederfeld, où les proies potentielles pensent qu'elles sont en sécurité, étant proche d'une agglomération, mais tout de même assez loin pour qu'aucune aide ne puisse vraiment être attendue.

Pour rendre les choses plus intéressante, Georg laisse une marque sur un arbre, à environ 1,5 Km de chaque côté de l'endroit où il prévoit d'attaquer. Un PJ disposant de la compétence *Pictographie – Forestier* peut remarquer cette marque, qui avertit qu'il y a des gobelins qui vadrouillent à l'est de la Sonne. Un PJ inspectant la marque peut noter qu'elle est assez fraîche, ayant été taillée en fin de matinée. Cette tactique de diversion est destinée à concentrer l'attention des PJ loin de la direction de l'attaque.

Georg entend arriver les PJ d'assez loin pour pouvoir préparer correctement son attaque. Tandis qu'ils se rapprochent de sa position, les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* sentent que le groupe est observé depuis les bois de l'autre côté de la rivière. Les PJ observant la Sonne régulièrement pendant leur voyage jusqu'ici auront remarqué qu'elle est franchissable à gué en un certain nombre d'endroits.

Depuis sa cachette, Georg lance un sort de *Sol Glissant* sur la partie de la route la plus proche avant que les PJ n'arrivent. Alors que les PJ sont à portée de vue, il lance le sort de *Flétrissement d'Arme* sur l'un des PJ (le guerrier qui a l'air le plus coriace) puis, au moment où ils arrivent sur le sol glissant, *Débilité* sur tout PJ qui ressemble à un sorcier ou un clerc. Les PJ en tête du groupe peuvent tenter un test d'**Ecoute** des bruits légers (*Acuité Auditive* +10) pour entendre une voix qui incante dans une langue agréable aux mots totalement inconnue (les PJ qui connaissent le Tar-Elthárin reconnaissent ces sons comme étant la langue d'Ulthuan, bien que les paroles de l'incantation ne puissent être reconnus que par un sorcier Haut Elfe ou Elfe des Mers). Si un des PJ entendant les sons parle aussi Fan-Elthárin, il reconnaîtra les mots et les intonations comme d'origine elfique.

L'aspect magique de l'embuscade est destiné à réduire les capacités des victimes visées, ainsi que leur désir de se battre. Georg préfère voler ses victimes avec aussi peu de violence que possible (en particulier celle dirigée contre sa personne). Si les PJ coopèrent et lui donnent leur argent et leurs bijoux, Georg partira rapidement après jeter un sort de *Brouillard Mystique* pour couvrir sa fuite. Si les PJ semblent être capables de repousser son attaque, Georg en conclura que ce n'est pas son jour, abandonnera son attaque et battra en retraite vers la sécurité de la forêt. L'elfe se dirigera vers l'ouest afin de trouver des proies plus faciles.

Georg le Magnifique (alias Glorandel Halawithal), Bandit de Grand Chemin (ex-Noble, Apprenti Sorcier, Sorcier, Hors la loi).

Ce noble Haut Elfe aux cheveux bruns et aux yeux lavande est originaire de la région d'Avelorn d'Ulthuan, et est venu dans le Vieux Monde il y a plus d'un siècle, en vacances. Il a trouvé l'humanité du Vieux Monde plus pleine de vie et imprévisible que la société croupissante de ses terres natales elfiques. Excité par les possibilités, Glorandel est resté au-delà des vacances prévues, et s'est mis à étudier la magie dans le quartier elfique de Marienburg pendant une période.

Après une décennie d'étude de l'humanité aussi bien que de la magie Glorandel, du haut de ses 1,88m et de sa carrure fine, a commencé à se lasser de ce mode de vie, et décidé de s'engager dans quelque chose de nouveau. Pendant un moment, il a été membre d'une bande de hors-la-loi terrorisant la route entre Bögenhafen et Übersreik, mais leur mode d'opération était trop rudimentaire et manquait d'imagination pour lui. Poursuivant sa route, Glorandel fréquenta le tristement célèbre bandit de grand chemin, Barthold "Bart le Noir" Schwarzenegger (célèbre pour son utilisation de la phrase estalienne « Hasta la vista, baby » après avoir terminé un boulot), qui s'en prenait au marchands et voyageurs sur la route entre Nuln et le Moot, dans la région de Stírhügel. Glorandel poursuivit sa route avant que Bart le Noir ne fut pendu haut et court par les paysans en colère de la région, qui supportaient mal le racket permanent pour sa protection qu'il exerçait sur eux.

Depuis lors, Glorandel effectue ses opérations dans la région entre Camfurt et Sonnefurt, y compris la route vers Schrambeck. Il a alors pris le sobriquet de Georg "le Magnifique".

Georg préfère éviter les combats superflus, et lancera une *Aura de Protection* sur lui à titre de précaution. Sa tactique favorite quand il attaque un groupe plus grand qu'un unique chariot est de lancer d'abord le sort de *Sol Glissant* tout en se dissimulant à proximité, préparant le terrain pour son attaque. Alors que la cible s'approche de la zone glissante, Georg enchaine en lançant le sort de *Flétrissement d'Arme* sur l'arme (même dans son fourreau) du combattant à l'air le plus coriace, et le sort de *Débilité* sur toute personne ressemblant à un sorcier ou un prêtre. Quand les cibles trébuchent à cause des effets du *Sol Glissant*, Georg entre en scène en exigeant l'argent et les objets de valeur, avec deux pistolets chargés en main, et les autres pistolets chargés à portée. Qu'il réussisse ou échoue, George lance le sort de *Brouillard Mystique* pour masquer sa retraite.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	63	54	4	4	9	93	2	74	54	78	75	66	78

Compétences : Acrobatie Equestre ; Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Adresse au Tir (Pistolet) ; Alphabétisation (Bretonnien, Reikspiel, Tar-Elthárin) ; Ambidextrie ; Arme de Spécialisation : Escrime, Pistolet ; Baratin ; Camouflage Rural ; Chance ; Charisme ; Chasse ; Connaissance : Parchemins, Plantes, Runes ; Conscience de la Magie ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Héraldique ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, bataille 1-2 ; Jeu ; Langage Secret : Classique, Jargon des Batailles ; Langue Etrangère : Bretonnien, Reikspiel et Tiléen ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Musique (instrument à vent) ; Pictographie : Forestier ; Piégeage ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie ; Soins des Animaux.

Points de Magie : 24

Sorts : [Mineure] Affaiblissement du Poison, Don de Langues, Flammerole, Luminescence, Ouverture, Soins Mineurs, Sommeil, Tache, Trouver.

[Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Détection de la Magie, Immunité au Poison, Rafale de Vent, Soins des Blessures Légères, Sol Glissant.

[Niveau 2] Arme Brisée, Aura de Protection, Brouillard Mystique, Eclair, Puissance Magique, Zone de Sanctuaire.

Possessions : Epée, dague (I+10, D-2, Prd-20), 6 pistolets (8/16/50, FE3 C/T 3rnd) et munitions, beaux vêtements, masque stylisé, cheval, selle et harnachement, anneau en or (d'entreposage de sort : Brouillard Mystique) avec saphir incrusté (valeur 15 Co sans tenir compte de l'aspect magique), sacoche de composants, et bourse (14 Co, 24/10).

Surprise à Wusterburg :

L'arbitrator Karelia Meitner a besoin de nouveaux fonds maintenant qu'elle s'est engagée comme employeur des PJ. Tout PJ ayant insisté pour couper à travers la campagne afin d'éviter de nouvelles surprises déplaisantes de la part de la Tour Hess sera déçu par son besoin de passer par Wusterburg.

Karelia assure les PJ que le séjour à Wusterburg ne durera qu'une nuit, car il n'y a pas de raison de s'attarder en ville. De loin les défenses de Wusterburg ont l'air redoutable, avec une série de fossés et de hauts murs de pierre. L'état délabré des murailles et des fossés devient bien trop évidente quand les PJ s'insèrent dans la queue vers les portes de la ville.

Si les PJ montent des chevaux, on leur indique de laisser leurs montures en dehors de l'enceinte de la ville. Plusieurs écuries se trouvent près des portes, afin que les PJ n'aient aucun problème pour répondre à cette exigence. La taxe de la porte est de 10 pistoles par personne, et on s'attend à ce que les PJ déposent toutes les armes et armures au-delà d'une arme simple, d'une dague, et d'une chemise de maille (si elle est portée sous sa tunique). Les PJ reçoivent un reçu pour l'équipement déposé à la porte de la part du scribe de service.

La planque :

La destination de Karelia est l'une des planques utilisées par l'Officium Arbitrorum. On trouve de tels endroits dans nombre des villes où le culte de Sigmar est le plus implanté, en général donnés par les riches cherchant à se faire bien voir par l'Eglise, ou réquisitionnés auprès de membres qui se sont heurtés à une enquête de l'Arbitrorum. Les planques sont souvent dirigées par d'anciens membres de l'Arbitrorum, ou par quelqu'un de proche de l'organisation.

La planque de Wusterburg se trouve dans le quartier Sudentor, près du temple de Sigmar. La personne en charge de l'entretien des lieux est Esther Telemann, une femme d'âge mûr et d'allure distinguée. Par le passé, Esther a été accusée d'avoir volé les fonds de l'Eglise, mais a été disculpée quand une enquête de l'Arbitrorum a déterminé qu'un prêtre détournait l'argent pour faire taire plusieurs maîtresses. Ruinée par les fausses accusations, Esther a été engagée par l'Arbitrorum en échange de son aide pour démasquer le véritable coupable.

Esther a eu affaire à Karelia en plusieurs occasions, et apprécie la jeune femme. C'est avec une certaine appréhension qu'Esther a reçu les instructions de Nuln indiquant qu'il fallait refuser toute assistance à Karelia et la livrer aux autorités locales, car elle était sujette à une enquête pour des crimes indéterminés contre l'Eglise. La dernière fois qu'Esther a vu la jeune arbitrator, elle était en route pour Karak Hirn, et elle savait que Karelia reviendrait en passant par chez elle. Comme les ordres étaient plus une proclamation générale qu'une directive spécifique pour elle, Esther a compris que le bureau de Nuln ne savait pas trop où Karelia se trouvait à ce moment.

Le coup monté :

Les ordres de Nuln sont en fait trompeurs sur un point. Bien que l'Arbitrorum puisse ne pas savoir que Karelia était allée à Karak Hirn, l'Ordre du Marteau Sacré a fini par deviner que c'était le cas. Le défunt assassin Reiner Eckehart a envoyé un message codé à la Tour Hess d'Eppiswald au sujet de la destination des PJ, tandis qu'il les pistait jusqu'à la citadelle naine. Au nom du Lecteur Haider du Reikland, les Maîtres de la Tour Hess a informé l'Officium Arbitrorum à Nuln au sujet de leur arbitrator renégat et vaguement parlé d'entreprises criminelles.

La Tour Hess a alors envoyé un petit groupe d'hommes dirigés par le Père Bernd Schubert [**Sombre Désespoir**, p. 46] pour arrêter Karelia et supprimer tous les alliés qu'elle aurait pu trouver (ils ne s'attendent pas à ce que ce soit les PJ, car ils supposent que Reiner aura réussi à les éliminer [**Poursuite Acharnée**, pp. 61 à 65]). Si le Père Bernd est mort sous les coups des PJ à Pfeildorf, le Maître de la Tour Hess enverra son successeur (même profil), le Père Alberich Lützen.

Karelia la joue solo :

Bien qu'elle soit maintenant leur employeur, Karelia ne compromettrait pas sa réputation dans l'Arbitrorum en se faisant accompagner des PJ à la planque. Après leur arrivée à Wusterburg, et à la suite des formalités concernant les armes et armures interdites aux portes de la ville, les PJ se rendent à l'Auberge du Bottier, sur la Baron Jürgen von Bülow Platz. Karelia paye le dîner, et une paire de chambres privées pour la nuit. Quand tout est arrangé, Karelia informe les PJ qu'elle doit s'occuper d'une affaire privée quelque part en ville. Les PJ demanderont certainement à l'accompagner pour assurer la protection. Karelia décline leur offre, et leur dit clairement qu'ils ne doivent pas la suivre.

Karelia n'est pas arrivée où elle est en étant du genre confiante. Malgré toutes les assurances que les PJ peuvent donner, l'arbitrator utilise toutes ses compétences et connaissances pour semer toute tentative de filature. Tandis qu'elle traverse une petite place près de sa destination, elle s'arrête un moment, en sentant que quelqu'un l'observe. Elle s'éloigne de la seule lampe extérieure illuminant la place, et s'installe sous un orme pour observer la zone à la recherche de quelqu'un observant la place. Après avoir étudié les rues voisines ainsi que les bâtiments, et n'avoir trouvé personne, Karelia continue son chemin.

Elle fini par arriver à une maison de ville normale à deux étages, peinte en verte, près de la boutique d'un cordonnier. La maison est assez étroite de façade, environ 5 mètres de large, et s'étend sur 10 mètres en arrière. Après avoir étudié les environs pour s'assurer que personne n'observe, Karelia s'avance rapidement et tranquillement dans la ruelle sur la gauche de la maison (quand on est en face de la porte d'entrée) jusqu'à ce qu'elle atteigne une porte latérale près de l'arrière. L'arbitrator frappe d'une façon particulière (trois coups secs... pause... deux coups... un coup sec) et attend quelques instants que la porte s'ouvre. Karelia entre après avoir revérifié les alentours en cas d'attention indiscreète.

Est-ce qu'il y a quelqu'un ?

Maintenant, les PJ devraient être bien conscients de la nécessité de faire preuve de discrétion et de prudence. Les zones urbaines sont tout aussi dangereuses que les environnements ruraux, et les embuscades peuvent venir de n'importe où. Ils devraient aussi s'inquiéter de la sécurité de leur employeur, malgré sa confiance dans ses propres capacités.

On peut s'attendre à ce que les PJ tentent de suivre Karelia jusqu'à sa destination à une distance respectable. Il pourrait toujours y avoir quelques soupçons sur le fait que Karelia les conduit dans un piège, mais son comportement vis-à-vis d'eux jusqu'à présent devrait suffire à susciter un certain niveau de confiance. En fait, les PJ pourraient bien être en position de sauver l'arbitrator d'un danger invisible.

Depuis l'arrivée du Père Bernd et de ses hommes il y a plus d'une semaine, Simon Husserl s'est positionné à l'extérieur du Temple de Sigmar pendant des heures, dans l'attente que Karelia réapparaisse. Le Maître de la Tour Hess a fourni sa description au Père Bernd et à Simon pour qu'il leur soit plus facile d'identifier l'arbitrator à distance.

Assis dans l'ombre près du temple, Simon a repéré Karelia quand elle atteignait la petite place. Quand elle s'est arrêtée, il s'est reculé derrière le bâtiment, afin qu'elle ne le voit pas. Simon a attendu là calmement, écoutant Karelia se remettre en route. Si les PJ ont réussi à suivre Karelia à une distance suffisamment grande, ils ont une chance de remarquer Simon. Si les PJ déclarent qu'ils guettent aussi quelqu'un qui pourrait les suivre, eux ou Karelia, tandis qu'ils suivent l'arbitrator, ils voient Simon caché près du temple. Si les PJ sont concentrés sur Karelia, et étudient les alentours quand elle s'arrête pour le faire, ils repèrent Simon en réussissant un test d'**Observation +10 (Acuité Visuelle +10)**.

De leur point de vue privilégié, les PJ peuvent voir Karelia se diriger dans la ruelle près de la maison en traversant la place, tout comme Simon. Dès que Karelia est entrée dans le passage étroit juste en face de la position des PJ, Simon s'avance depuis le coin où il l'observait, et traverse la place (pour les PJ, de la droite vers la gauche) vers un autre bâtiment.

Les PJ ont en gros trois choix à ce moment. Le premier est de repartir lâchement, et de laisser Karelia à son destin, tout en essayant de quitter la ville après que les portes aient été fermées pour la nuit. Le second est de rapidement traverser la place en courant pour découvrir dans quel bâtiment Karelia est entrée, pour l'avertir d'une attaque potentielle. Ce choix place les PJ dans le même piège que celui dans lequel Karelia est sur le point de se trouver. Le dernier choix est de rester en réserve, en attendant de voir ce qui va se passer ensuite, et se préparer pour une éventuelle contre-attaque.

Le piège se referme :

Cette partie décrira les événements en se basant sur l'hypothèse que les PJ se sont placés de manière à observer les événements se dérouler avant d'agir. Le MJ pourrait souhaiter modifier la situation si les PJ décident au contraire de s'avancer pour se tenir aux côtés de Karelia.

Il faut quelques instants à Simon pour expliquer au Père Bernd et aux autres l'arrivée de Karelia dans la maison. Le Père Bernd et les autres se préparent rapidement à arrêter Karelia avec le prêtre portant un mandat pour accomplir son devoir. L'objectif annoncé est d'emmener Karelia à Nuln sur-le-champ pour un procès. En réalité, le Père Bernd et Simon prévoient de congédier des trois assistants peu avant de partir de Wusterburg, et avant que les deux n'interroge et n'assassinent Karelia le long de la Söll.

Les PJ voient Simon émerger du bâtiment dans lequel il est entré 10 minutes plus tôt, mais il est maintenant accompagné de quatre autres hommes. Trois sont des hommes d'arme, tandis que le quatrième porte le costume d'un prêtre sigmarite. Alors que le prêtre entre dans la lumière projetée par la lampe de la place, les PJ qui ont été attaqués dans l'entrepôt à Pfeildorf [**Sombre Désespoir**, pp. 43-46] reconnaissent le prêtre comme étant celui qui a conduit le chariot dans le bâtiment, et plus tard dirigé l'attaque contre eux.

Les cinq hommes sont si concentrés sur le fait de s'occuper de Karelia qu'aucun d'entre eux ne prend la moindre précaution contre une éventuelle ingérence. Quelle qu'ait été la mauvaise opinion que la Marteau Sacré avait sur les capacités des PJ à Pfeildorf (malgré leur chance apparente), elle a perduré jusqu'à maintenant. Les PJ peuvent choisir de devancer l'attaque supposée contre Karelia, ou ils peuvent attendre pour riposter quand les cinq se seront engagés.

Pendant que le Père Bernd et ses hommes viennent pour elle, Karelia assimile les informations troublantes qu'elle a reçues d'Esther. La sympathique vieille dame fournit à Karelia un sac de 30 Co, tout ce qu'elle peut se permettre de lui transmettre dans éveiller les soupçons. Le bruit des cinq hommes alerte Karelia du danger. Esther est choquée quand l'arbitrator lui parle de la menace à l'extérieur. Karelia remercie Esther pour son hospitalité en montant à l'étage. Karelia suppose que ceux qui viennent la chercher ont pris soin de bloquer toutes les issues du rez-de-chaussée (ce n'est pas le cas), donc elle cherche à atteindre les toits.

Les PJ ne sont pas conscients des mouvements de Karelia, et tout ce qu'ils entendent, en suivant les cinq hommes, est le craquement de la porte et le hurlement d'une femme s'arrêtant brusquement. Le vacarme à l'intérieur pourrait donner aux PJ l'impression qu'une lutte est en cours. Autorisez les PJ qui s'arrêtent pour tenter de distinguer les bruits à faire un test d'**Ecoute** pour les bruits normaux (les murs assourdissent une partie du raffut, *Acuité Auditive* +10) pour reconnaître le bruit des meubles qu'on laisse tomber et d'une course.

Les PJ observant les alentours pour voir si le tapage attire l'attention ont droit à un test d'I+20 (*Acuité Visuelle* +10, *Acuité Auditive* +10) pour voir Karelia sortir par une fenêtre du premier étage pour grimper sur le toit du bâtiment adjacent. Les PJ risquent d'être entendus s'ils appellent Karelia (56% de chance d'être entendu par le Père Bernd), mais le risque peut valoir le coût pour donner l'occasion à leur employeur de s'échapper. Si les PJ n'ont pas été entendus – le cri du Père Bernd aura été l'avertissement – alors Karelia indique une autre ruelle sur son chemin où ils pourront se regrouper.

Le hurlement de la femme pourrait pousser les PJ à charger dans la mêlée, pensant sauver Karelia. Esther a déjà été réduite au silence, son corps gisant sur le sol avec une dague plantée dans la poitrine. Le Père Bernd se tient près du corps d'Esther en train de refroidir, tandis que ses hommes se ruent à la recherche de l'arbitrator. Ne les reconnaissant pas, le prêtre sigmarite ordonne aux PJ de quitter les lieux et de ne pas interférer avec les affaires officielles de l'Eglise.

Si les PJ attaquent immédiatement le Père Bernd, ils ont deux rounds de combat pour s'en débarrasser avant que les autres hommes n'arrivent pour l'aider. Si les PJ se débarrassent du prêtre dans ce court délai, les autres hommes s'éparpillent pour éviter une potentielle arrestation. Les PJ devront faire de même, comme les sifflets de la garde suffisent à indiquer que les problèmes sont en route. La garde ne s'approchera pas de la maison si des bruits de combat sont toujours audibles, de crainte pour leur propre sécurité.

Le combat dans la planque pourrait bien tourner en défaveur des PJ. S'ils se trouvent en position difficile, Karelia réapparaît sur les lieux pour attaquer les adversaires par l'arrière. Le Père Bernd et ses hommes essayeront de s'échapper dès que le combat tournera en leur défaveur. Si les PJ parviennent à tuer le Père Bernd, ils pourraient vouloir dépouiller son cadavre de ses robes cléricales, médaillon et marteau de guerre. Ces objets pourraient s'avérer pratiques au cas où les PJ voudraient plus tard se faire passer pour un prêtre de sigmarite.

Si l'issue du combat n'a pas été déterminée au moment où les PJ et Karelia se rejoignent, ils pourraient avoir à lutter pour battre en retraite jusqu'à ce qu'ils puissent fuir les lieux. Les PJ devraient réaliser que Wusterburg n'est plus sûre, et que le groupe devra escalader les murs dans le noir. Quand ils auront atteint un endroit en sécurité, Karelia leur révélera les mauvaises nouvelles qu'elle a apprises de la défunte Esther.

Attendre les événements :

Il y a une chance que les PJ fassent ce qu'on leur a demandé, et restent à l'auberge à attendre le retour de Karelia. Si c'est le cas, elle revient environ une heure plus tard, hirsute et presque hors d'haleine. Elle dit aux PJ de rapidement rassembler leurs affaires, car ils vont quitter Wusterburg immédiatement. Les PJ pourraient indiquer que les portes sont fermées et certaines de leurs affaires conservées par les gardes aux portes. Karelia leur explique qu'ils ont peu de temps car leurs adversaires sont tout proches.

Que les PJ partent par la porte ou la fenêtre, le Père Bernd et ses hommes les attendent. L'un des hommes est placé à l'arrière de l'auberge, prêt à appeler les autres si les PJ essayent de partir par l'arrière. L'homme n'est pas zélé (ou idiot) au point d'essayer d'empêcher les PJ de fuir tout seul. Par défaut, l'homme partira en courant rejoindre ses compagnons tout en criant que les PJ s'échappent.

S'il le peut, le Père Bernd ordonne aux PJ de livrer Fräulein Meitner au nom de Sigmar pour crimes contre l'Eglise. Les PJ qui étaient à Pfeildorf cette fameuse nuit dans l'entrepôt (où bien qui y logeaient si les PJ ont plutôt été attaqués à cet endroit) reconnaissent le Père Bernd. Cela devrait faire hésiter les PJ sur le fait de fuir ou de se venger, ce qui devrait donner du temps au Père Bernd et à ses hommes pour se rapprocher d'eux.

Le fracas des armes dans les rues ou l'auberge pousse ceux qui ne sont pas impliqués à chercher à se mettre à l'abri. Par opposition, la Garde interviendra, mais seulement quand ils auront pu rassembler assez d'hommes pour s'en occuper. Il leur faudra 1D6+2 tours pour y parvenir, et ensuite une grande troupe de 20 gardes et 4 sergents arrivera armés de matraques et de menottes.

Le combat entre les PJ et les hommes du Père Bernd devrait être une bataille en course-poursuite, avec un peu de combat, et beaucoup de course-poursuite. A ce stade, le Père Bernd préfère ne plus faire de prisonniers. Les PJ lui ont donné suffisamment de raisons pour prétendre à l'usage de la force létale quand il devra se justifier devant d'éventuels enquêteurs.

En serpentant dans les rues et ruelles, Karelia conduit les PJ vers un endroit où on peut atteindre le chemin de ronde des murs d'enceinte de la ville. Depuis cet endroit, les PJ peuvent trouver un endroit où ils peuvent descendre. Bien entendu, ils peuvent facilement être vus depuis les rues. L'état de décrépitude des murs est tel que les PJ peuvent trouver un endroit où descendre en escaladant le mur de 5 mètres (deux tests d'I+10 réussis pour descendre en escaladant, à moins de disposer de la compétence *Escalade*, un échec indique que le personnage encaisse des dommages de chute).

Pour l'effet dramatique, les poursuivants arrivent sur les lieux tandis que le dernier PJ franchi le rebord. Le Père Bernd fait tourner son marteau de guerre pour essayer de frapper le personnage qui vient de se mettre hors de portée, fracassant les pierres juste au-dessus du PJ qui s'échappe. Les débris qui tombent obligent le PJ à réussir un test de **Dex** pour tenir bon avant de continuer sa descente. Les PJ s'échappent ensuite dans l'obscurité.

Si le Père Bernd et ses hommes survivent en assez bon état à la nuit, ils passeront au peigne fin la zone où les PJ ont fuit Wusterburg peu avant l'aube. Le prêtre compte en finir avec sa tâche en tuant tout le monde parce qu'il en conclut maintenant que Reiner a échoué dans sa mission.

Au cas où il soit trop blessé pour continuer, le Père Bernd et Simon Husserl partent pour Übersreik après avoir empoisonné les trois hommes d'arme qui les ont été dans leur tentatives infructueuses, ainsi que le responsable du temple de Wusterburg. Le Père Bernd ne souhaite pas laisser de témoins vivant qui pourrait relier le Marteau Sacré à ce récent fiasco.

Père Bernd Schubert, Prêtre niveau 3 (ex-Initié).

Le père Bernd est l'expert de l'Ordre du Marteau Sacré dans la 'l'élevage' de sorciers pour atteindre les objectifs secrets du culte. Ce prêtre mesurant 1,80m et de carrure moyenne est le protégé et l'héritier présomptif du Maître de la Tour Hess. Comme cela est évident avec la mort du père Féodor, le père Bernd n'hésite pas à sacrifier les membres les plus faibles du clergé de Sigmar – ainsi que tous ceux qui se dressent sur sa route – pour le bien commun.

Le père Bernd est bien soigné en apparence, et très sûr de lui. Son attitude est toujours sévère. Il a aussi un tatouage sur l'épaule droite, représentant un marteau superposé sur une comète à deux queues ascendante (à l'opposé de son orientation descendante normale).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	5	5	10	56	1	53	54	54	58	66	48

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Connaissance : Démon, Parchemins, Runes ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Fabrication de Parchemins ; Histoire ; Identification des morts-vivants ; Incantation : cléricale 1 & 2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 27.

Sorts : [Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Débilité, Détection de la Magie, Main de Fer, Soins Blessures Légères.

[Niveau 2] Aura de protection, Arme Brisée, Eclair, Brouillard Mystique, Ecrasement, Zone de Sanctuaire.

[Niveau 3] Sorcier Lié [**Sombre Désespoir**, p. 44]

Possessions : Marteau de guerre (peut utiliser la capacité spéciale *Marteau de Sigmar* trois fois par jour), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Médaille d'argent représentant un marteau, Sachet de composants magique, et bourse (16 Co, 8/12).

Simon Husserl, Chasseur de Prime (ex-Garde du Corps).

Simon est un homme de 1,70m et de carrure moyenne, il a travaillé pour Herr Haider dans bien des rôles depuis de nombreuses années. Il s'est avéré loyal et a été récompensé en étant envoyé à la Tour Hess pour parfaire son entraînement dans l'art de l'espionnage. C'est son premier travail comme serviteur de la Tour Hess, et ce brun aux yeux bleus veut faire bonne impression. Simon cherchera à s'échapper si le Père Bernd est tué.

Le tatouage sur son épaule droite, représentant un marteau superposé sur une comète à deux queues ascendante, est assez récent, ayant été terminé avant son départ avec le Père Bernd.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	42	4	4	9	42	1	31	32	34	43	35	30

Compétences : Arme de Spécialisation : poing, lasso, filet ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacements Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Filature ; Pistage.

Possessions : Epée, chemise de maille (1Pa corps), arc (24/48/250, FE3) et munitions, corde, 3 paires de menottes, et bourse (2 Co, 24/10).

Martin Hörmann, Helmut Kirchoff et Ralf Stein, Hommes d'armes (Mercenaires).

Ces hommes sont originaires de Wusterburg et approchent de la trentaine. Ils sont de taille et de carrure moyenne. Ils ont été empruntés à la garnison car le Père Bernd avait besoin d'homme sacrificiables pour renforcer sa tentative d'arrestation (et de meurtre) sur Karelia. Les trois hommes se sont vu fournir des tuniques portant le symbole du marteau de Sigmar, car ils servent en tant qu'auxiliaires officiels de l'Eglise.

Aucun des trois n'est un fanatique sigmarite, et ils se débanderont si l'issue d'un combat tourne de façon très défavorable ou que le Père Bernd est tué.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	3	8	42	2	31	41	32	42	32	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret ; Jargon des Batailles.

Possessions : Epée, chemise de maille (1Pa corps), tunique avec le symbole de Sigmar.

A la croisée des routes :

Quel que soit l'issu du combat avec le Père Bernd, les PJ doivent mettre de la distance entre Wusterburg et eux jusqu'à ce qu'ils puissent se regrouper. Avec seulement la lumière des étoiles, et peut-être, de la lune, les PJ ne peuvent parcourir qu'une courte distance au-delà des fermes voisines. Karelia suggèrera qu'ils s'installent près d'un petit ruisseau, à côté d'un carrefour, et qu'ils attendent l'aube.

Une fois qu'ils se sont occupés de leurs blessures, et qu'ils ont repris leur souffle, c'est une Karelia déprimée qui informe les PJ de ce qu'elle a appris de son contact assassiné. Apparemment, elle est maintenant recherchée par ses supérieurs sur des accusations sans fondements, et pour des crimes indéterminés contre l'Eglise. A ce titre, son statut est incertain, et sans le soutien de l'Officium Arbitrorum, elle ne peut plus remplir ses obligations vis-à-vis des PJ. Karelia partage l'argent qu'elle a reçu d'Esther, et tend aux PJ une part égale (l'arbitrator ne prend rien pour elle).

Les PJ peuvent demander à Karelia ce qu'elle prévoit de faire. L'arbitrator répond qu'elle soupçonne qu'un membre influent du Marteau Sacré dans position élevée au sein de l'Eglise, peut-être le Lecteur du Reikland, est derrière tout ça. Qui plus est, Karelia compte laver son nom en menant à bien cette affaire du Marteau Sacré à Übersreik. L'arbitrator dit aux PJ qu'elle serait très heureuse de bénéficier de leur compagnie et de leurs conseils dans cette tâche, mais qu'elle comprendrait s'ils en avaient assez de tout ça, et voulaient simplement fuir aussi loin que possible de la région.

[*Note au MJ :* Les PJ pourraient décider qu'il serait mieux de se séparer de Karelia car toute cette histoire avec le Marteau Sacré pourrait être considérée comme trop grosse pour eux. Comme le reste de ce scénario suppose que les PJ continuent à voyager avec Karelia, bien que plutôt comme égaux que comme employés, le MJ pourrait souhaiter modifier le reste de l'aventure si ses joueurs décident d'emprunter une voie différente.]

Les PJ peuvent mettre la poursuite de leur route avec Karelia sous la condition d'être plus impliqués dans la planification des tactiques et stratégies. De plus, il y a le petit problème du meurtre du Père Féodor. Les PJ pourraient vouloir s'assurer que tous les efforts qui seront faits pour laver le nom de Karelia iront aussi dans le sens de l'établissement de leur innocence des crimes dont ils sont accusés.

Quand tout sera réglé, les PJ pourraient envisager la façon de récupérer leurs armes laissées à la porte. Il est possible que les agents du maintien de l'ordre à Wusterburg soient efficaces, et que les noms et descriptions des PJ aient été donnés à tous les gardes en ville, mais ce n'est pas le cas. Bien que les mandats disent le contraire, l'attaque sur les PJ a été menée à l'insu des autorités locales. Les PJ pourraient facilement marcher vers la porte, payer la taxe de passage, et tendre les reçus qu'on leur a donnés, afin de récupérer leurs affaires. Ils pourraient aussi récupérer toutes montures qu'ils pourraient avoir dans les écuries sans que personne ne remette en question leur légitimité à le faire.

Les PJ devront maintenant choisir la route qu'ils prévoient d'emprunter pour leur voyage. Avec des fonds limités, la perspective d'un voyage couteux sur le fleuve est maintenant un luxe que les PJ ne peuvent plus se permettre. Le chemin le plus facile reste toujours de suivre le fleuve, mais les PJ pourraient décider que passer par l'arrière-pays, à l'ouest de la Söll, vers Pfeildorf, serait le meilleur moyen d'éviter toute rencontre avec le Marteau Sacré.

La route à venir :

Etant donné les choix possibles pour les PJ, cette partie couvre un certain nombre de rencontres qui dépendent des emplacements. Les PJ peuvent passer par un certain nombre d'entre eux, selon la route qu'ils décident d'emprunter pour se rendre au nord.

Le MJ peut déplacer n'importe lequel des ces incidents vers une autre localisation, afin d'offrir aux PJ de nouveaux défis.

Attention au Jabberwock :

L'un des chemins que les PJ pourraient prendre est de suivre la Route de la Carrière de Wusterburg vers le village de Röttenbach, à travers les Collines Tann, puis bifurquer vers le nord en direction de Salmfähre. Cette route est assez directe, et est utilisée principalement pour transporter les blocs de pierre depuis les carrières éloignées vers Wusterburg.

Plusieurs hameaux et fermes parsèment le territoire, principalement à l'écart de la route, afin de ne pas encourager les étrangers à s'arrêter pour une visite. Les petites communautés sont généralement entourées par un fossé et un muret de pierre, plus pour empêcher le bétail de s'éloigner que pour défendre le village contre les attaques. Les gens sont pauvres dans la région, et n'ont pas beaucoup à s'inquiéter des bandits. Des patrouilles de Wusterburg ratissent parfois le coin à cheval, afin de rapporter l'incursion d'éventuelles tribus de gobelins, ainsi que toute bande indésirable de bohémiens ou de vagabonds.

Le village de Steinwerks :

Le voyage d'une journée vers les Collines Tann se passe relativement tranquillement. Une piste partant de Röttenbach conduit vers le petit village de Steinwerks, à l'entrée de la carrière, où les PJ peuvent chercher un logement pour eux et une écurie pour leurs montures au Repos du Carrier. L'auberge est grande comparée au village, afin d'héberger les massons de Wusterburg et les autres autochtones cherchant des pierres blocs de pierres taillées pour leurs projets de construction.

Quand les PJ arrivent au village en début de soirée, ils remarquent que la palissade partiellement construite est assez récente, et ne couvre qu'un tiers du périmètre de la communauté en expansion. L'odeur du bois fraîchement coupé empilé près de l'entrée est une autre preuve du travail qui est fait pour construire des défenses. Une paire d'hommes robustes portant des casques et armés de lances patrouillent dans Steinwerks, semblant attentifs aux troubles. Une inspection plus attentive révèle que les deux hommes sont assez nerveux, et que leurs regards se mettent à tout observer rapidement au moindre bruit.

Repérant les nouveaux arrivants, les deux hommes se dépêchent d'aller à la rencontre des PJ, afin de leur demander leurs noms, et la raison de leur venue. Les PJ peuvent en profiter pour se renseigner sur les raisons pour lesquelles le village érige une palissade de protection. Les deux hommes – Artur Stern et Wilhelm Hochturm – avertissent les PJ qu'il y a un monstre caché dans les collines voisines. Il est arrivé il y a environ un mois de Taal sait où, et a commencé à s'en prendre au bétail. Il y a quelques jours, la créature s'est sauvée avec la jeune fille de Johann Sturm, le chef du village et l'un des contremaitres de la carrière.

Les PJ pourraient avoir peur de s'impliquer, de crainte d'être détourné de leur propre quête. D'un autre côté, ils pourraient bien être prêts à se changer les idées avec quelque chose sans lien avec le Huitième Théogone et le Marteau Sacré.

Visiter l'auberge :

Quand ils entrent dans l'auberge, les PJ constatent que l'atmosphère est silencieuse. Les conversations sont calmes parmi les gens, dont beaucoup sont simplement là pour oublier leurs soucis du moment. Ils jettent un regard aux nouveaux arrivants un instant avec de retourner à leurs boissons. Les PJ peuvent voir que quelques-uns des villageois portent des casques rouillés et des chemises de maille en piteux état, ainsi que des armes simples.

Les PJ demandant un logement pour la nuit pourraient en profiter pour interroger à l'aubergiste, Hans Grüber, sur l'humeur fade de ses clients. Hans raconte la même histoire que les deux hommes patrouillant dans les rues du village. Quand on lui demande pourquoi les gens ne partent tout simplement pas, Hans répond que pour beaucoup de villageois, c'est la seule vie qu'ils connaissent. Le village est leur foyer depuis des générations, et la plupart des gens acceptent tout simplement ce que les dieux mettent sur leur route.

Les PJ peuvent se renseigner sur Johann Sturm. Hans leur dit que le chef du village n'a vraiment pas de chance. Sa femme est morte il y a plusieurs années, ce qui eu un effet néfaste sur lui et sa jeune fille, qu'il décrit comme ayant 12 ans, mesurant à peu près 1,50 mètre, avec des cheveux blonds et des yeux verts. La fille, Marte, a été particulièrement affectée par le décès de sa mère, et Johann a eu du mal à la tenir. Sa disparition a abattu son père.

Si les PJ se renseignent sur la créature, Hans ne peut pas en dire grand-chose. Elle attaque tard dans la nuit, apparemment en venant de nulle part. Certains ont entendu des bruits étranges de bourdonnement, alors que d'autres ont entendu des bruits qui pourraient être décrits comme une grande créature sautant. On a aussi rapporté que la créature émettait un sifflement surnaturel provenant d'une direction différente de celle par laquelle elle est arrivée la nuit où Marte a disparu. En dehors des bruits, personne n'a vraiment vu la créature. Jusqu'à la disparition de Marte, elle avait seulement tué et mangé du bétail.

Les PJ pourraient être curieux de voir les indices qu'il y a sur la créature, mais Hans leur dit qu'il se fait tard, et qu'ils auront besoin de la lumière du jour pour pouvoir bien étudier les environs. Les PJ pourraient ne pas se sentir enclins à rester dans le village, préférant dormir dans la nature, dans l'espoir d'éviter l'attention de la créature. Mais voyager dans cette campagne vallonnée de nuit – même avec des lanternes – est risqué, au mieux. Les PJ ne devraient pas pouvoir d'aller trop loin sans qu'un cheval ou l'un d'en eux à pied ne trébuche.

La curieuse affaire de Marte Sturm :

Marte n'est pas une innocente victime de la créature. Bien que cela ne soit pas visible, Marte a été touchée par le Chaos à sa conception. Sa mère maintenant décédée fut séduite par un étranger qui passait par le village un jour, alors que son mari était parti livrer des pierres taillées à Wusterburg. L'étranger vint la voir dans la nuit, et était reparti avant l'aube. Honteuse, la mère de Marte essaya d'oublier son moment de faiblesse et de continuer à vivre.

Le secret fut maintenu jusqu'à il y a quelques années, quand sa mère devint la première victime de Marte. Tard chaque nuit, Marte entra dans la chambre de ses parents tandis qu'ils dormaient, et drainait un peu de la force vitale de sa mère par un tube dépassant de sa longue langue pointue. Sa mère se réveillait chaque matin en se sentant plus faible, comme si elle était affectée par une maladie dégénérative. Sans comprendre la vérité, la mère de Marte succomba. Pendant son deuil, Johann fut aveugle aux changements dans le comportement de sa fille, et la découvrit tout à coup plus difficile à gérer.

Avec ses pouvoirs chaotiques bourgeonnant, Marte était capable d'atteindre le faible esprit d'un Jabberwock, et le faire venir à Steinwerks depuis les contreforts des Montagnes Grises. Une fois dans les parages, le Jabberwock a continué son comportement normal de prédateur, jusqu'à il y a quelques jours, quand Marte l'a appelé à nouveau. La fillette de 12 ans sentait que son corps était sur le point de muter, et elle avait besoin d'un endroit sûr pour le faire. Maintenant qu'elle a émergé de son cocon protecteur, Marte a besoin de nourriture.

L'attaque du Jabberwock :

Si les PJ ont choisi de ne pas rester au village, ils ont fait une erreur critique. Accompagnant le Jabberwock, Marte a choisi un chemin d'accès qui conduit la fille et son compagnon monstrueux droit vers les PJ. Le premier signe de problème se manifeste si les PJ ont des montures ou un chien. Les animaux deviennent nerveux, ayant senti l'approche d'un grand prédateur. Les PJ disposant des compétences *Soins des Animaux* ou *Dressage* reconnaissent les signes de détresse avant que les animaux ne commencent à hennir ou gémir. Les PJ doivent faire un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10) pour entendre un bruit de bourdonnement approchant à une centaine de mètres de leur position. Les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* prennent conscience que le groupe est observé et qu'on s'approche.

Marte et le Jabberwock s'approchent d'abord avec prudence, pour évaluer les réactions de leurs proies. En supposant que les PJ n'ont pas allumé de feu de camp, dans l'espoir qu'ils ne seraient pas remarqués par un danger tapis dans les collines, les deux créatures du Chaos ne sont pas encore à portée pour évaluer les PJ. Marte se sépare du Jabberwock quand il atteint les 50 m des PJ. La créature s'avance jusqu'à être juste à la limite de la capacité des PJ à voir plus qu'une forme sombre, mais assez près pour effrayer les chevaux. Les PJ voyant cette forme sombre et massive d'environ 5 mètres, doivent faire un test de **Terreur**. Ceux qui réussissent leur test voient le monstre mystérieux partir à la poursuite des chevaux éparpillés.

Si les PJ ne font rien d'autre que soupirer de soulagement de ne pas avoir été attaqué, ils entendront au loin le cri de l'une de leurs montures alors que le Jabberwock la rattrape. Tout qui ne serait pas recroquevillé de terreux et attentif à la créature verra la silhouette mystérieuse d'une créature plus petite se déplaçant juste hors de vue, dans la direction du monstre. Si les PJ attaquent cette silhouette avec des armes de tir (**CT-20** ; si le PJ dispose de *Vision Nocturne*, le malus est divisé par deux à -10), elle émet un sifflement strident, appelant le Jabberwock à l'aide. Au cas où les PJ auraient un coup de chance sur leur tir, et tuent Marte, son bref cri d'agonie aigu et strident conduit le Jabberwock à venger sa mort.

Au cas où les PJ n'ont pas de montures, les deux silhouettes passent à côté d'eux sur leur chemin vers le village. A ce moment, Marte n'a pas d'appétit pour la chair humaine. Peu de temps après, les PJ entendront les cris du village résonnant dans les collines.

Si les PJ sont restés dans le village pour la nuit (la sécurité du nombre, après tout), celui d'entre eux qui sera de garde entendra les bruits de panique des animaux à l'approche du Jabberwock. La brise nocturne vient de la direction de la bête, apportant son odeur vers le village.

De grandes torches ont été placées dans le village, pour l'éclairer, afin que les villageois puissent organiser une défense si la créature revenait. Avec les cris des animaux, 14 villageois armés apparaissent pour affronter la bête. Les PJ peuvent soit aider, soit observer à une certaine distance, en sécurité, espérant que la créature ne prenne aucun de leurs animaux.

Le Jabberwock apparaît à la limite de la zone éclairée, se cabrant de toute sa hauteur de 5m, et agitant ses ailes en faisant un affreux bourdonnement. Les villageois s'éparpillent tous, effrayés, sauf un. Johann Sturm cri de défi à la créature, jurant de venger la mort de sa fille. Pendant un instant, les deux se fixent. Si Johann se tient seul (car les PJ ne s'impliquent pas et observent), la créature écrase l'homme sur place, avant de poursuivre une proie à quatre pattes (l'un des chevaux des PJ, s'ils en ont).

Quand la créature s'éloigne du corps de Johann mort, les PJ peuvent voir une fillette blonde mesurant à peu près 1,50m s'avancer vers le cadavre piétiné de son défunt "père". Elle siffle quelque chose d'inaudible, et crache sur les restes. Les PJ disposant de la compétence *Lecture sur les Lèvres* et d'une bonne ligne de vue sur la fille peuvent assez bien distinguer ses paroles comme étant, « *Maudit sois-tu, mon soi-disant père. Que tes os éparpillés nourrissent les asticots de Nurgle le trois fois maudit.* » La fille se détourne pour suivre le monstre à côté en train de mâchouiller la tête de sa proie, tout en l'attendant.

A moins que les PJ n'interviennent, Marte et le Jabberwock disparaîtront dans les ténèbres et de Steinwerks pour aller. Sigmarr sait où. Bien entendu, les PJ n'ont aucun moyen de la savoir.

Les PJ peuvent choisir de combattre le Jabberwock, croyant qu'ils ont une chance de sauver Marte, qu'ils croient par erreur ensorcelée d'une façon ou d'une autre par le monstre. Ses mutations et ses contre-attaques visant à défendre le Jabberwock devraient dissiper ce point de vue absurde. En fait, Marte présente à long terme une menace encore plus importante, ayant été "bénie" par Tzeentch pour devenir un autre pion dans ses plans alambiqués. Les PJ n'ont pas vraiment d'autres choix que de tuer cette enfant démoniaque.

Si les PJ survivent à leur premier combat contre le Jabberwock, mais ne parviennent pas à régler son compte à cette horreur, les villageois les supplient de rester au cas où la créature reviendrait. L'herboriste du village – Gisela Schmidt – fera ce qu'elle peut pour aider les PJ sans contrepartie financière, et Hans les logera et nourrira gratuitement pendant une semaine, ou jusqu'à ce que le monstre soit tué.

Si les PJ parviennent à tuer les deux monstres, les villageois organiseront trois jours de fêtes pour honorer le courage et les prouesses guerrières des PJ – et rendront hommage à tous ceux qui seront mort pour les défendre. Les PJ recevront aussi une récompense de 25 Co chacun (en pistoles, sous, et bijoux pas chers) tirés de l'argent personnel des villageois et de leurs héritages. A titre d'avertissement, la gratitude peut rapidement se transformer en quelque chose de bien plus mauvais si les PJ répondent aux remerciements des villageois par un comportement grossier.

Jabberwock.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	0	5	6	47	10	4	10	89	18	89	89	-

Physique : Les Jabberwocks mesurent habituellement plus de 3m de haut, bien que certains puissent être bien plus grands. Leurs mains sont parfaitement utilisables, ce qui leur permet d'attraper des objets, mais ils les utilisent généralement pour se déplacer, de la même façon que les gorilles. Ces créatures ont de longs cous décharnés et une grosse tête hideuse. De plus, la plupart des Jabberwocks ne peuvent pas voler, malgré leurs ailes. Ils agitent leurs ailes avec acharnement quand ils se déplacent, ce qui provoque un bourdonnement déconcertant. Les Jabberwocks peuvent être de n'importe quelle couleur, et certains sont même lumineux.

Effets psychologiques : Les Jabberwocks provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes, et la *Terreur* chez les créatures vivantes de moins de 3m. De plus, les Jabberwocks sont sujet à la *Stupidité*.

Règles Spéciales : Les Jabberwocks disposent d'une attaque par morsure, deux par écrasement, et d'un coup de queue à chaque round. La morsure du Jabberwock est venimeuse, et les personnages mordus doivent réussir un test de *Contrepoison* pour ne pas mourir dans les 2D6 rounds. Comme les Trolls, les Jabberwocks blessés auxquels il reste plus de **1B** peuvent régénérer **1B** par tour. Les Jabberwocks ne peuvent pas régénérer les blessures provoquées par le feu ou les acides. Un Jabberwock dont le nombre de **B** tombe à 5 ou moins ne peut ni attaquer ni bouger jusqu'à ce qu'il soit repassé par régénération au moins à **6B**. Enfin, ces créatures possèdent une *Vision Nocturne* portant à 20m.

Marte Sturm, Convocatrice de Jabberwock, touchée par le Chaos.

Touchée par Tzeentch à la naissance, Marte est une fillette de 12 ans, mesurant à peu près 1,50m avec des cheveux blonds et (à l'origine) des yeux verts. Marte a commencé à changer il y a quelques années quand sa première mutation s'est manifestée. La faim l'a conduite à finir par tuer sa mère, même si son "père" est resté inconscient de tout ça. Récemment, l'esprit de Marte s'est projeté à travers l'ouest de la province pour convoquer un Jabberwock à ses côtés. Marte a senti sa métamorphose imminente, et savait qu'elle devrait rapidement quitter la région si elle devait aller vers un destin plus important.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	26	26	3	3	6	33	1	31	32	37	36	36	27

Mutations : Tube d'alimentation à l'extrémité d'une longue langue pointue (**CC**+10, **F**3, D 1D6+ 1 point de **F** perdu pour la victime), Capacités Magiques, Yeux Exorbités Composites (teinte rouge au centre, verte le long des bords), lien télépathique avec le Jabberwock.

Compétences : Incantation : Mineure, Bataille 1 ; Langue Etrangère (Langue Noire).

Points de Magie : 15.

Sorts : [Mineure] Doigts de Beurre, Renverser.
[Niveau 1] Boule de Feu, Débilité.

Possessions : Vêtements dépenaillés.

Une présence mystérieuse :

Les PJ peuvent décider à un moment de traverser une étendue de forêt pour éviter les poursuites potentielles de la part d'agent de la Tour Hess. Les rencontres avec Reiner Eckehart et le Père Bernd devraient avoir rendu les PJ suffisamment paranoïaques pour les pousser à prendre des risques afin d'éviter tout affrontement.

La Forêt de Salmwald est un endroit de ce type, que les PJ pourraient choisir de traverser. Si les PJ parviennent à prendre le bac pour traverser la Salm depuis le village de Salmfähre vers Hofkirchen, ils peuvent alors contourner la forêt le long de la rive opposée de la rivière, ou traverser les bois jusqu'aux contreforts des Montagnes Grises. Des sentes de gibier traversent les sous-bois touffus dans les profondeurs ténébreuses de la forêt.

Créatures anciennes :

Comme on peut s'y attendre, les habitants des villages voisins considèrent les bois enchevêtrés comme un endroit effrayant, plein de fantômes et de bêtes anciennes. Dans un sens, ces gens superstitieux ont raison. Un zoat très puissant est devenu le protecteur d'une famille de hiboux géants dans les profondeurs de la forêt depuis des centaines d'années. Ils ont échappés à l'attention en utilisant leurs capacités pour éviter ou faire fuir en effrayant tous les intrus un peu trop curieux. Dans de très rares occasions, le zoat et les hiboux géants ont été obligés de tuer des intrus qui leur auraient autrement fait du mal.

Le zoat reste vigilant, et patrouille dans la partie de la forêt proche de Hofkirchen, se plaçant souvent près d'une piste d'animaux, où il reste immobile pendant des heures, avant de se déplacer discrètement vers une autre partie de la forêt. Le zoat sait que les humains utilisent la rivière pour se déplacer d'un lieu à l'autre, par conséquent il prête une attention particulière à ses berges. Les hiboux patrouillent dans les autres parties de la forêt profonde.

D'autre part, dans ces bois anciens se trouve un groupe d'hommes-arbres, résidus de la population qui occupait autrefois les forêts bien plus grandes du sud de l'Empire, dans un passé lointain. Ces grandes créatures restent généralement entre elles, et ne sont pas éveillées par les problèmes, car le zoat et les hiboux géants ont été parfaitement capables de défendre la forêt contre les intrus.

Cosmologie zoate.

Les zoats vénèrent la Terre Mère à leur propre façon. Dans leurs mythes de la création, Ikendra (la Terre Mère) a attiré dans son royaume une race de créatures semi-amphibiennes à gros yeux depuis les étoiles où elles vivaient. Appelés Ulsslaanass (ce qui signifie "les esclavagistes" dans la langue des zoats), ces étrangers étaient enclins à utiliser leurs connaissances magiques et leurs dispositifs pour remodeler leur nouvelle demeure. Les aïeux des zoats furent emmenés dans ce monde comme esclaves des étrangers.

Affaiblis par leur profanation, Ikendra gagna la force de frapper ces étrangers quand des créatures du Vide vinrent dans le monde. Une énorme guerre s'ensuivit, dans laquelle les Ulsslaanass perdirent beaucoup de puissance, et les zoats se libérèrent de leur servitude. Pour assurer la survie de leur race à longue durée de vie, Ikendra les dissémina partout dans le monde. Les zoats s'installèrent dans les profondeurs des forêts, où peu de monde s'aventurerait.

Il y a longtemps, les zoats des forêts sur les terres de l'Empire devinrent les alliés des Beltanni, les habitants d'origine des terres au nord des Montagnes Noires, et des fidèles de la Terre Mère. Les zoats développèrent des contacts avec les elfes qui restèrent dans le Vieux Monde après leur guerre séculaire avec les nains.

Peu nombreux, les zoats ne pouvaient pas aider leurs alliés humains quand d'autres tribus humaines plus belliqueuses - des fidèles des Jeunes Dieux, enfants de la Terre Mère - envahirent le territoire. Les zoats furent obligés de s'enfoncer encore plus dans les forêts pour éviter d'interagir avec les envahisseurs, et protéger leurs lieux saints, tandis que les Beltanni étaient repoussés vers des terres plus marginales. Les contacts entre les Beltanni et les zoats diminuèrent progressivement, jusqu'à disparaître totalement, à part comme légendes quasi-oubliées.

Surveiller les intrus :

Quand les PJ se sont approchés des limites de la forêt Salmwald, tout personnage possédant la compétence *Sixième Sens* prend conscience qu'ils sont surveillés depuis la direction de la forêt. Les PJ paranoïaques pourraient craindre une nouvelle embuscade. Si les PJ continuent leur route le long de la rivière, rien ne se passe, et l'impression qu'ils sont surveillés finira par disparaître.

D'un autre côté, les PJ pourraient soit tirer dans le tas avec leurs armes de tir, soit charger dans la forêt en agitant leurs armes de poing, dans l'espoir de dissuader l'embuscade crainte de la part du Marteau Sacré. Dans une telle situation, le zoat se déplace rapidement vers une position mieux protégée derrière un arbre. Des PJ attentifs pourraient tenter un test d'**Observation**-10 (*Acuité Visuelle* +10) pour voir les mouvements de la silhouette mystérieuse. Ils seront incapables de discerner la forme de la silhouette, étant donné l'épaisseur des sous-bois. Les PJ peuvent aussi faire un test d'**Ecoute** pour les bruits légers (*Acuité Auditive* +10) pour entendre les mouvements quasiment inaudibles.

Si les PJ repartent à ce stade, rien d'autre ne se passe. Le zoat est méfiant à l'idée de contrarier des créatures aussi agressives, et préfère les laisser partir librement de la forêt. La créature les suivra sans bruit depuis l'intérieur de la forêt, pour s'assurer qu'ils n'essayent pas d'y rentrer.

Si les PJ persistent dans leur tentative d'éliminer ceux qui veulent leur tendre une embuscade, le zoat bat en retraite devant eux, tout en se préparant à lancer un sort qui, il l'espère, les découragera et leur fera changer d'avis. L'insistance des PJ jusque là est suffisante pour que le zoat réalise qu'il doit utiliser le sort le plus puissant de son arsenal pour forcer les PJ à se retirer.

S'ils en concluent qu'ils sont en train de "gagner", les PJ pourraient bien vouloir continuer à s'aventurer plus profondément dans la forêt. Le zoat répond en appelant de l'aide d'une voix profonde et grinçante. Ce son inattendu et méconnaissable force les PJ à faire un test de **CI+10**. S'ils échouent le test de 30 ou moins, les PJ subissent un malus de -10 en **CI** et **FM** pendant l'heure suivante. Un échec de plus de 30 indique que le malus de -10 reste pendant 1D3 heures. Les personnages qui réussissent leur test de **CI** et parlent l'un des dialectes de l'Elthárin doivent réussir un test d'**Int+10** (+20 pour les personnages elfes des bois) pour remarquer que quelle que soit la gorge ayant produit ce son, il s'agit d'un appel à l'aide dans le langage des elfes des bois (Tan-Elthárin). Grossièrement traduit, les paroles signifient « *Des intrus ont franchis la première limite.* »

Un cri strident de réponse résonne dans la forêt au bout de quelques instants. A nouveau, les PJ devront faire un test de **CI+10**, ou subir les mêmes effets que ceux décrits ci-dessus. Les mêmes compétences et tests sont nécessaires pour qu'un personnage puisse comprendre que la réponse est aussi en Tan-Elthárin, et signifie « *Je suis en route* ».

Face à face :

Un personnage à l'esprit vif, avec la compétence de langue appropriée, pourrait répondre dans la langue des elfes des bois ou des hauts elfes, assurant aux deux interlocuteurs que les PJ ne leur veulent pas de mal. Au début, les PJ n'ont que le silence pour réponse. Au bout de quelques instants, alors qu'ils attendent une réponse, un centaure reptilien mesurant 1,80m de haut apparaît sur leurs arrières. Dans la même langue que celle utilisée par la PJ pour appeler, le zoat demande aux PJ pourquoi ils sont entrés dans la forêt sacrée. Quelle que soit la façon dont les PJ répondent, la créature leur dit qu'ils ne peuvent pas aller plus loin, et doivent quitter les bois.

Les PJ peuvent tenter de discuter ce point. Tout PJ doté de la compétence Sixième Sens sentira qu'une autre présence est arrivée sur les lieux, bien qu'elle reste dissimulée. Le zoat reste insensible à la détresse des PJ. Il répond que la forêt est trop dangereuse pour eux, et que leur présence provoque le désespoir des anciennes créatures qui s'y trouvent. Le zoat suggère que les PJ devraient contourner la forêt par l'ouest s'ils croient que voyager le long de la rivière est périlleux. Si les PJ restent sur leur position, le zoat les informe qu'il n'y a rien d'autre à dire, car la voie sur laquelle ils s'engagent oblige les créatures à se défendre.

Si les PJ continuent à s'enfoncer dans la forêt, ou n'arrivent pas à leur répondre en langue elfique, le zoat et les hiboux géants lancent leur attaque. Les créatures n'estiment plus que les PJ partent d'eux-mêmes, ils attaquent donc de toutes leurs forces pour tuer. Si les PJ prennent le dessus, les deux créatures battent en retraite dans les profondeurs des bois. Le zoat hurle un autre cri incompréhensible tout en se retirant rapidement. En réponse, les PJ entendent un son encore plus profond et retentissant, provenant de l'immensité de la forêt.

Le zoat a finalement appelé des renforts. Après quelques instants, les PJ sentent la terre trembler sous leurs pieds. Le mouvement du sol de la forêt devient plus fort à chaque pas que font les hommes-arbres vers les PJ. Deux hiboux géants de plus rejoignent le zoat et le premier hibou géant, tandis que les défenseurs de la vieille forêt gagnent en force.

Le mouvement lent des hommes-arbres devrait donner aux PJ le temps de réfléchir à leur passage par la forêt. Si les PJ restent obstinément fixés à leur idée de traverser les profondeurs de la forêt, le MJ devra alors leur donner la preuve de leur choix erroné. Les défenseurs de la forêt les forceront à en partir, ou s'assureront qu'ils meurent sous son feuillage.

Zoat.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
7	59	25	5	5	18	50	2	43	89	89	89	89	43

Soolzau, le zoat de cette rencontre, possède les capacités magiques d'un druide de niveau 3. Il connaît les sorts suivants :

[Niveau 1] Domination des Petits Animaux, Soins des Animaux, Soins des Poisons.

[Niveau 2] Domination des Animaux Géants, Enchevêtrement Epineux.

[Niveau 3] Pourrissement, Puiser la Puissance de la Terre.

Physique : Les zoats ont l'apparence de centaures, avec un torse puissant, des bras agiles et 4 pattes puissantes. Les zoats sont des créatures reptiliennes, avec une épaisse protection d'écailles recouvrant leurs épaules, leur dos, et leur arrière train. Ils mesurent 1,80m de haut et 2,70 de long. Bien que reptilien, la tête des zoats est large, avec un crane épais s'adaptant à leur cerveau proportionnellement plus grand. Leur tête légèrement bombée, leurs grands yeux et leur large bouche, donnent aux zoats une expression sarcastique. Leur couleur varie du brun foncé au bordeaux ou au violet.

Effets psychologiques : Les zoats provoquent la *Peur* chez les gobelinoïdes et les hommes-lézards.

Règles Spéciales : Les écailles des zoats leur donnent une protection de 3 PA sur le corps et l'arrière train, et 1 PA partout ailleurs. De plus, 65% des zoats ont la capacité de lancer des sorts druidiques, sans les familiers, ou les capacités liées aux familiers. Tous les zoats semblent parler une langue commune grinçante et grondante, ainsi que la langue elfe, l'Elthárin (les deux dialectes, le *Fan-Elthárin* et le *Tan-Elthárin*). Dans les forêts de l'Empire, la plupart des zoats parlent aussi la *Langue Hermétique Druidique*.

L'arme des zoats est un long bâton se terminant par un cylindre de pierre noire attaché par de l'argent. D'étranges symboles sont inscrits sur les bandes d'argent, indéchiffrable pour les autres races. Seuls les zoats peuvent utiliser ces "masses" à deux mains de façon efficace (**F+2, I-10**). Qui plus est, la grande masse des zoats a 25% de chance (100% si le zoat peut lancer des sorts) de porter la Rune non-naine de *Coupe et d'Ecrasement* (considérez cela comme la compétence *Coups Puissants*). Tout personnage avec une **F** de 3 ou moins subit une pénalité de -20 en **CC** quand il essaye d'utiliser la masse zoat.

Hibou Géant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	59	0	5	4	17	50	2	-	66	43	66	89	43

Physique : Les hiboux géants ressemblent à des versions géantes de nos hiboux, mesurant entre 3 et 4m du bec à la queue, avec une envergure aile étendue de 10m. Leur coloration va du marron clair au brun foncé.

Effets psychologiques : Les hiboux géants provoquent la *Peur* chez les créatures de moins de 3m.

Règles Spéciales : Les hiboux géants sont très intelligents, et parlent leur propre langue. Certains individus parlent les deux dialectes de l'Elthárin (*Fan-Elthárin* et *Tan-Elthárin*). Ces rapaces géants volent presque silencieusement, et gagnent un bonus de +10 en I lors de leur première attaque depuis les airs. Les hiboux géants volent comme des *pikeurs* ; le M donné est celui au sol. Comme avec tous les hiboux, la *Vision Nocturne* du hibou géant est de 50m.

Homme Arbre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	79	25	6	7	36	20	4	24	89	66	89	89	24

Physique : Les hommes-arbres ont une peau semblable à de l'écorce, et des bras et jambes semblables à des branches, toujours deux de chaque. Le nombre de doigts sur les mains et les pieds des hommes-arbres est variable. Ils n'ont pas de cou et manquent d'agilité. Tous les hommes-arbres mesurent plus de 3m de haut. On les confond souvent avec des arbres normaux quand ils sont en sommeil.

Effets psychologiques : Les hommes-arbres sont *inflammables*, et tous les dommages par le feu encaissés les rendent sujets à la *Frénésie*. Ils *haïssent* les gobelinoïdes parce que les peaux vertes sont des profanateurs de la forêt. Les hommes-arbres provoquent la *Peur* chez les créatures de moins de 3m.

Règles Spéciales : La peau d'écorce des hommes-arbres est considérée comme offrant une protection de 2 PA partout. Ils peuvent projeter de gros rochers jusqu'à une distance de 24m avec une F6. Comme ils ne sont pas très agiles, les hommes-arbres ne peuvent pas envoyer un rocher et se déplacer dans le même round. Les hommes-arbres disposent de deux attaques par griffe, et deux attaques par écrasement à chaque round. Les hommes-arbres disposent de leur propre langage, et ils parlent aussi le *Tan-Elthárin* et la *Langue Hermétique Druidique*.

Eppiswald revisité :

Malgré la menace du Marteau Sacré, les PJ pourraient choisir de continuer leur voyage sur ou le long de la Söll. L'Appendice Deux de **Sombre Désespoir** (p. 52-56) fournit les informations de background concernant la partie nord du fleuve entre Eppiswald et Pfeildorf.

Au moment où les PJ arrivent, ils peuvent voir un certain nombre de bateaux amarrés sur les petits quais d'Eppiswald. Chacun d'eux arbore un pavillon avec un marteau sur comète à deux queues descendante. Un certain nombre d'hommes d'arme en armure portant un brassard blanc avec un cœur écarlate supervise le chargement de caisses dans l'un des bateaux. Plusieurs moines se tiennent à côté, y compris le Frère Eberhardt (**Sombre Désespoir**, p. 8), chantant des cantiques d'une voix basse, avec leurs livres de prières ouverts. Certains villageois observent les événements se dérouler, bien que beaucoup passent en jetant un œil à la scène et en secouant la tête.

Le Frère Eberhardt se souvient de chacun des PJ qui auraient visité l'abbaye au dernier Pflugzeit. Il fait un signe de tête aux PJ s'ils croisent son regard. Le Frère Eberhardt sera plus qu'heureux de discuter en privé de son opinion que les affaires de l'abbaye, ce qui est un mélange confus de tristesse vis-à-vis des événements et changements récents, et d'excitation de voir le vieil ordre rassis secoué et sortir de son hébétude et de son adhésion rigoureuse à la routine. Le mélange des émotions est plus un signe de la jeunesse du Frère Eberhardt que l'indication d'un comportement rebelle profondément ancré.

Que se soit en interrogeant le Frère Eberhardt ou en posant des questions autour d'eux, les PJ apprennent que des officiels de l'Eglise de Sigmar à Nuln sont arrivés à Eppiswald il y a deux jours, avec un mandat signé par le Lecteur von Mauchen de Pfeildorf, qui les autorise à enquêter dans l'abbaye. La rumeur circule parmi les habitants qu'il y aurait un hérétique (peut-être même un groupe !) caché parmi les moines. Les moines et les habitants gardent un œil sur la situation, mais personne n'ose demander aux nulnois aux lèvres serrées quoi que ce soit directement, en particulier à leur chef, l'inquisiteur Leopold von Rundstedt.

Retour au Roi Crapaud :

Si les PJ souhaitent apprendre ce qui s'est passé depuis leur départ plusieurs mois auparavant, le Roi Crapaud est probablement le meilleur endroit pour le faire. L'auberge est pleine, car plusieurs avoués et érudits associés à l'Eglise de Sigmar sont récemment descendu en ville depuis Nuln.

Si Karelia est toujours avec les PJ, elle leur conseillera d'être prudents. Non seulement il pourrait y avoir plusieurs agents secrets du Marteau Sacré dissimulé parmi les autres étrangers, mais il pourrait aussi y avoir un autre arbitrateur enquêtant sur ses activités. La prudence (ou la paranoïa) n'est cependant pas sans fondement. Karelia dit aux PJ qu'elle va devoir aller jeter un œil aux alentours avant de les rejoindre à l'auberge.

A l'insu des PJ, le Marteau Sacré est passé à autre chose afin de se préparer pour le retour prophétisé du Huitième Théogone près d'Übersreik. Par ailleurs, l'Officium Arbitrorum a commencé une enquête interne pour déterminer si Karelia avait effectivement commis un crime contre l'Eglise, étant donné l'absence de preuve matérielle leur ayant été présentée.

C'est Hilda Böhme (**Ombre Emergente**, p. 9) qui est derrière le bar quand les PJ entrent. Si ses interactions avec les PJ ont été positives la dernière fois qu'ils étaient en ville, elle les salue chaleureusement. Elle les appelle en leur proposant de leur offrir une pinte de bière en échange des nouvelles qu'ils ont de Pfeildorf, ainsi que ce qu'ils ont pu faire au cours des derniers mois. Si sa précédente rencontre avec les PJ n'était pas très positive, Hilda laisse sa mauvaise opinion sur eux prendre le dessus.

Si les PJ n'ont pas discuté du sujet avec le Frère Eberhardt, ils peuvent apprendre l'histoire des officiels de l'Eglise et les rumeurs sur un hérétique d'Hilda ou de n'importe lequel des habitants. Les gens d'Eppiswald sont en général irrités par l'attitude des petits gars de la ville. En retour, les nulnois retiennent à peine leur mépris vis-à-vis de ces habitants frustrés.

Hilda peut donner un aperçu supplémentaire sur le type d'individu qu'est l'inquisiteur. Le visage pincé de l'homme est bien assorti à son absence d'humour et de chaleur humaine. L'inquisiteur von Rundstedt est très brusque quand il est en relation avec d'autres personnes en dehors de son cercle d'associés, et il parle d'une voix froide et gutturale. Il est aussi très discret, préférant dîner seul dans sa chambre au dernier étage. Qui plus est, l'inquisiteur a réquisitionné tout l'étage pour loger tout son personnel.

Les templiers qui accompagnent l'inquisiteur ont trouvé à se loger à l'abbaye, bien que beaucoup pensent que c'est pour garder un œil sur les moines, ainsi que sur le Capitaine Weill et ses hommes.

La Sainte Inquisition de Sigmar.

Le texte suivant est une redite de la partie sur la Sainte Inquisition qu'on peut trouver dans "*Pour la défense de l'Empire : l'Eglise de Sigmar*", un article d'Arne Dam et Tim Eccles paru dans le **Warpstone n°15**, p. 13.

L'Inquisitio Sancta Ecclesiae Sigmaris, ou l'Inquisition de l'Eglise de Sigmar, est une institution très influente et crainte au sein de l'Empire. Elle est constituée de deux parties : Les Frères Secrets (Répurgateurs) de Sigmar - qui fait partie de l'Ordre du Marteau d'Argent - et le Clergé Inquisitorial - l'une des organisations au sein de l'Ordre de la Torche. Le travail des deux branches de l'Inquisitio se fait sous la direction personnelle du Grand Théogone, faisant ainsi de l'organisation un outil potentiellement puissant assujéti à ses ambitions politiques.

Au sein de l'Empire, les sujets de la démonologie, du Chaos, et des déviances religieuses sont de la compétence de l'Eglise de Sigmar, selon la Charte Impériale de la Guilde de l'Inquisition (1913 C.I., confirmé en 2307 C.I.). En retour le Grand Théogone a confié ces obligations au Clergé Inquisitorial, donnant à ce petit groupe d'individus un pouvoir dépassant largement leur nombre réduit.

La Charte de l'Inquisition de 1913 C.I. réformait l'Ordre des Templiers de l'époque pour en faire une organisation de répurgateurs, appelée parfois les Frères Secrets de Sigmar, pour purger le Chaos sous toutes ses formes. La Charte établissait aussi le Clergé Inquisitorial, afin qu'il serve de branche de prêtre enquêteurs pour l'Ordre des Templiers réorganisé, spécialement formés pour chercher les hérétiques et autres formes de déviants religieux.

Bien que les autres cultes soient autorisés à assurer leur propre police interne, selon leurs propres doctrines, il est théoriquement possible pour l'inquisition sigmarite de lancer ses propres enquêtes en se basant sur la suspicion de pratique de rites interdits. Ils peuvent aussi entreprendre de telles enquêtes sur injonction de l'Empereur ou du Grand Théogone. Les implications pratiques et retombées pour l'Eglise Sigmarite si elle agissait de cette façon sont évidentes.

Les nouveaux prêtres enquêteurs sont recrutés parmi des prêtres soigneusement sélectionnés dans l'Ordre de la Torche. Ces recrues - appelé Acolytes ou Zélotes - sont mis en apprentissage pendant un certain temps sous la responsabilité d'un prêtre enquêteur expérimenté. La nomination au poste de prêtre enquêteur arrive par un processus d'examen et de réussite pratiques, durant au minimum 3 ans. Certains prêtres enquêteurs continuent leur formation afin de se spécialiser dans l'art de l'exorcisme.

Le Clergé Inquisitorial est une organisation hiérarchique, avec un certain nombre de diacres à ses échelons supérieurs, gérant les affaires via un Conseil, qui dépend directement du Grand Théogone. Cette structure a conduit à une certaine inefficacité - et parfois des incohérences - au sein de l'Eglise, car l'inquisition est soumise aux caprices du Grand Théogone.

Qui a convoqué l'inquisition impériale ?

Afin de dissimuler ses propres activités, l'Ordre du Marteau Sacré a entrepris de lancer des actions de diversion. Engager l'Officium Arbitrorum dans une enquête sur l'une des leurs, ainsi que toutes les conséquences en résultant, faisant partie d'un plan plus général. Avec plus de finesse, le Lecteur Haider a utilisé ses contacts secrets au sein de l'Eglise de Nuln pour mettre l'Inquisition sur la trace d'hérétiques cachés dans l'abbaye de St Ewald à Eppiswald.

A son arrivée, l'inquisiteur von Rundstedt s'est rendu à l'abbaye pour présenter ses accréditations à l'abbé Dürer. L'abbé a accepté l'accusation de l'inquisition, comme il y était obligé, puis s'est ensuite occupé d'écrire des protestations aux dirigeants de l'Eglise. L'inquisiteur s'est rendu directement au scriptorium et dans sa bibliothèque d'archives, sachant qu'on est susceptible de trouver des livres inoffensifs de textes hérétiques dans des sujets plus anodins. L'inquisiteur a rapidement trouvé un certain nombre de livres sur des savoirs suspects, mais sa véritable découverte fut la porte verrouillée conduisant au couloir dissimulé au sein de la tour du scriptorium [**Sombre Désespoir**, p. 9].

L'inquisiteur von Rundstedt a lu rapidement les livres qu'il a récupérés, à la recherche de quelque chose qui puisse attirer son attention. Ces livres d'histoire et de philosophie furent ensuite emballés et envoyés sur les quais, afin d'être envoyés à Nuln.

Pendant que les PJ se renseignent sur lui, l'inquisiteur von Rundstedt supervise la destruction de l'épaisse porte en chêne conduisant à la bibliothèque secrète. L'inquisiteur en a conclu que le temps que lui prendrait le fait d'envoyer un mot au Lecteur von Mauchen à Pfeildorf pour obtenir la troisième clé cruciale, serait suffisant pour que les moines dissimulent toutes les publications incendiaires en leur possession. Par conséquent, l'inquisiteur a mis quelques hommes au travail pendant que l'abbé et le Frère Emile [**Sombre Désespoir**, p. 7] (maintenant le Doyen de l'abbaye, ayant succédé au défunt Frère Gustavus à ce poste) observe avec écœurement.

Partir ou rester :

L'inquisiteur étant occupé à l'abbaye, les PJ pourraient tranquillement partir d'Eppiswald sans attirer d'attention indésirable. D'un autre côté, ils pourraient considérer que la présence de l'inquisiteur est une occasion parfaite pour recruter un allié influent contre le Marteau Sacré. Karelia pourrait être circonspecte vis-à-vis d'une telle suggestion, mais elle est prête à tenter le coup si les PJ peuvent lui présenter un plan réalisable.

Le premier problème des PJ est d'obtenir une audience avec l'inquisiteur. Ce n'est pas facile car on peut s'attendre à ce qu'il soit occupé avec ce qu'il a déjà sous la main. Les PJ devront d'abord approcher l'aide de camp de l'inquisiteur, le baron Friederich von Bildhofen, un très lointain cousin du Duc Leopold von Bildhofen de Carroburg, et un homme plein de suffisance, malgré son statut de noble sans terre.

Le second problème sera de convaincre l'inquisiteur qu'il cherche les hérétiques, ou leurs semblables, au mauvais endroit. Ce sera beaucoup plus difficile si les PJ n'ont pas un prêtre de Sigmar de rang élevé ou quelqu'un (impérial) de noble naissance parmi eux. Les PJ devraient hésiter à mettre Karelia en avant, car ils ne peuvent pas être certains que l'inquisiteur n'est pas en train de la chercher (ce n'est pas le cas). Si l'idée des risques pour Karelia ne vient pas à l'esprit des PJ, elle viendra certainement à l'arbitrator.

L'irascible baron von Bildhofen :

Le baron Friederich revient à l'auberge du Roi Crapaud avec plusieurs livres sous le bras dans la demi-heure suivant l'arrivée des PJ. L'un des livres est un journal où le baron Friederich conserve une liste des livres que l'inquisiteur a ordonné d'envoyer à Nuln. Il entre dans l'auberge avec l'un des templiers que les PJ ont croisés sur les quais. Le templier s'avance vers une des tables les plus proches de l'âtre, et demande à ceux qui y sont assis (peut-être les PJ ?) de libérer la place pour le baron. Le templier insistera brutalement vis-à-vis de tous ceux qui sont réticents à quitter leur siège.

Avec un air vaniteux, le baron s'assoit et fait signe à l'une des filles d'Hilda, l'impressionnable Anna, de venir à sa table. Il lui donne l'ordre de lui amener les meilleures viandes et fromages, ainsi qu'une bouteille de leur meilleur vin. Il la congédie ensuite d'un geste de la main avant de retourner vers la tâche ennuyeuse consistant à survoler et cataloguer les idées principales des livres.

Si les PJ posent des questions sur cet individu vaniteux, on leur dit que c'est l'un des hommes de l'inquisiteur, une sorte d'assistant. L'homme a réussi à déguster tous les habitants pendant le peu de temps qu'il est resté à Eppiswald. Les PJ disposant de la compétence *Etiquette* réalisent que le baron est probablement le secrétaire de l'inquisiteur, et qu'ils devront avoir affaire avec ce subordonné s'ils veulent rencontrer son maître.

Si les PJ s'approchent de lui, le baron les ignorera ostensiblement, dans l'espoir qu'ils reprennent leurs esprits et partent. Si les PJ insistent, le baron Friederich enlève un mouchoir de sa manche, en hume une extrémité, puis regarde les PJ. D'une voix dédaigneuse, perfectionnée par des générations de noblesse impériale, le baron demande aux PJ quelle affaire pressante ils pensent susceptible de pouvoir l'intéresser.

Les PJ peuvent répondre en annonçant qu'ils cherchent à obtenir une audience avec l'inquisiteur. Les PJ doivent utiliser toutes leurs compétences pour obliger le baron à accepter leur requête, en réussissant un test de **Soc** -20 (*Charisme* +10, *Etiquette* +10, *Séduction* +10 – PJ féminin uniquement –, *Sens de la Répartie* +10, être de naissance Noble +10, +10 par niveau de Clerc atteint). Si les PJ n'ont pas les bénédictions sociales suffisantes, ils peuvent tenter un test de **Corruption** avec les modifications appropriées une fois qu'ils ont atteint la proposition de base de 10 Co – le baron n'est pas si fier quand ça touche à l'argent. Les PJ reçoivent un bonus supplémentaire de +5 par tranche de 2 Co ajoutée à la proposition de base. Si les PJ échouent à l'un de ces tests, le test suivant subira un malus supplémentaire de -10. Le baron refusera tout simplement d'accéder à leur requête après quatre tentatives échouées, et appellera les templiers pour qu'ils écartent ces vermines de basse extraction de sa vue.

Si les PJ réussissent avec le baron Friederich, le jeune noble demande quel message les PJ souhaitent faire passer pour résumer au mieux leur demande à rencontrer l'inquisiteur. Quand il a compris l'idée de base de l'audience, il leur indique de revenir dans la salle commune après le dîner (vers 20h), et à ce moment il les présentera à l'inquisiteur.

Affaire risquée :

Les PJ ont largement le temps de discuter plus précisément de leur approche – ou d'avoir la pétoche – avant de rencontrer l'inquisiteur. Si les PJ décident d'annuler la rencontre en quittant Eppiswald, l'inquisiteur von Rundstedt se souciera à peine de le remarquer. Il comprend l'effet que sa position a sur les roturiers, et il ne perd pas de temps à s'en soucier.

S'ils sont déterminés à aller plus loin avec cette rencontre, les PJ devront arriver tôt à leur rendez-vous. Le baron Friederich les attend, comme convenu précédemment, avec deux templiers. Les trois hommes comptent désarmer les PJ pour s'assurer de la sécurité de l'inquisiteur. Les tentatives d'assassinat sur les inquisiteurs ne sont pas rares. Si les PJ refusent de confier leurs armes (après tout, qui aurait confiance dans l'inquisition ?), l'audience avec l'inquisiteur von Rundstedt s'arrête avant d'avoir commencé.

Quand les PJ ont confié leurs armes aux templiers, le baron Friederich les escorte vers les quartiers de l'inquisiteur. Un grand bureau a été placé dans l'une des chambres, où l'inquisiteur von Rundstedt a empilé des papiers et quelques livres qu'il est en train de passer en revue. Il lève les yeux quand son aide de camp ouvre la porte et fait signe aux PJ d'entrer et de s'asseoir. Il n'y a que trois chaises devant le bureau, les PJ supplémentaires devront donc rester debout derrière leurs camarades assis pendant l'audience.

Avant que l'audience ne commence, l'inquisiteur von Rundstedt se présente et demande à ce que les PJ fassent de même, et indique le motif de leur visite. L'inquisiteur s'attend à des réponses directes, et fronce les sourcils si les PJ hésitent ou digressent. Si les PJ répondent à ses questions par leurs propres questions, ou se lancent dans des bavardages pour en apprendre plus sur ses intentions à Eppiswald, l'inquisiteur lève la main, et avertit les PJ qu'il est trop occupé pour perdre son temps à jouer sur les mots. Von Rundstedt avertit les PJ que le rendez-vous va se terminer brutalement s'ils n'en viennent pas au but.

La meilleure approche des PJ est d'informer l'inquisiteur qu'ils ont des preuves d'une hérésie au sein de l'Eglise de Sigmar. Intrigué, l'inquisiteur demande que les PJ lui détaillent leurs déclarations, ainsi que les preuves qu'ils pourraient avoir en main. Présenter les pages du journal du Professeur Lessing n'est pas concluant en soi, car ce sont de simples spéculations. Soulever le problème de la Tour Hess pourrait aussi être rejeté comme étant une rumeur non corroborée.

La meilleure chose que les PJ ont à proposer est de conduire l'inquisiteur von Rundstedt et ses hommes aux ruines de Dergenhof. L'inscription sur l'autel et les bas-reliefs dans la cave du temple en ruine fournissent le genre de preuve matérielle donnant du poids aux autres informations que les PJ ont à présenter. Avec de telles preuves, l'inquisiteur von Rundstedt doit peser l'importance de ce que les PJ ont découvert, contre ses propres découvertes sur l'activité récente de l'Ordo Scriptoris à l'abbaye.

En fait, la présence du Gardien Surnaturel à tête de citrouille [**Ombre Emergente**, p. 21-22] est une autre confirmation de la nature de la menace. L'arrivée de visiteur à Dergenhof déclenche l'apparition du Gardien. Pour les PJ, ce pourrait être leur chance d'impressionner l'inquisiteur par leur capacité à s'occuper de telles créatures de la nuit.

Aborder le sujet de Dergenhof soulève des questions. L'inquisiteur von Rundstedt est intrigué par les connaissances des PJ sur cette ville abandonnée depuis longtemps, alors que lui n'en avait jamais entendu parler. Il leur demande comme ils en sont arrivés à posséder ces connaissances.

Les voies du mal :

L'inquisiteur von Rundstedt sait de quelle façon les connaissances secrètes peuvent séduire, piéger, et corrompre les imprudents. Il connaît l'histoire (la version officielle de l'Eglise) de l'Ordo Scriptoris et leur suppression par l'inquisition. Les questions de l'inquisiteur pour les PJ sont une tentative pour déterminer s'ils ont eu affaire à la secte hérétique.

L'inquisiteur a déjà assigné le Frère Emile à résidence à l'abbaye pour pouvoir l'interroger plus avant, car l'actuel Doyen de l'abbaye était responsable (dans sa fonction d'archiviste) de la bibliothèque de l'abbaye. L'inquisiteur utilise cette ouverture pour chercher à en apprendre plus sur l'étendu des liens qu'il y a pu avoir entre les PJ et le Frère Emile. L'interrogatoire des PJ commence de façon assez anodine, bien que les PJ puissent reconnaître où les questions de l'inquisiteur puissent conduire.

Si les PJ mentionnent l'Ordo Scriptoris, ou présentent l'anneau que le défunt Frère Gustavus leur a donné, pendant l'interrogatoire, le cours de la conversation se reconcentre sur l'Ordre hors-la-loi et l'attention de l'inquisiteur s'écarte du problème du Huitième Théogone et du Marteau Sacré. Il devient méfiant vis-à-vis des PJ, et appelle les templiers attendant derrière la porte pour qu'ils enferment les PJ, afin qu'ils soient interrogés plus profondément sur leur association potentielle avec le Scriptoris.

Si les PJ coopèrent docilement dans leur arrestation, ils peuvent s'attendre à être séparés les uns des autres pendant un certain temps. L'inquisiteur von Rundstedt préfère interroger les suspects individuellement pendant des heures, les forçant à supporter la pression que représente l'entretien de leur mensonge. L'inquisiteur saute rapidement sur toute incohérence pour obtenir de nouveaux éclaircissements, ce qui donne surtout aux PJ d'autres occasions d'être brisés et de se confesser. Si nécessaire, la torture sera utilisée, si l'inquisiteur von Rundstedt croit que les PJ lui cachent quelque chose.

Quand on en arrive au moment où ils vont être arrêtés, la meilleure option des PJ est de combattre pour s'échapper quand les templiers entrent. Habités aux gens qui s'effondrent devant les ordres de l'inquisiteur, les templiers sont totalement pris au dépourvu par une résistance agressive. Les PJ devront agir de façon impulsive pour gagner l'élément de surprise (un round d'action libre).

[*Note au MJ* : Une façon de jouer ce côté impulsif est de demander individuellement à chacun des PJ, dans l'ordre d'I de déclarer immédiatement ce qu'il fait. Toute hésitation de la part du joueur devrait être considérée comme une hésitation de son personnage. Dans ce cas, le MJ devra passer au joueur suivant pour avoir sa réponse.]

Si Karelia est en compagnie des PJ, elle reconnaît instantanément le piège, et passe rapidement en bousculant les templiers surpris. Les templiers ne la poursuivront pas si Karelia est la seule à s'échapper. Ils ont assez à s'occuper à empêcher les PJ de suivre son exemple. Dès que les PJ sont confinés, les templiers pourraient alors envisager de partir à la poursuite de Karelia. L'arbitrator en fuite sait qu'elle pourra mieux aider les PJ depuis l'extérieur dans cette situation, et prévoit de revenir plus tard pour les aider à échapper à l'inquisiteur.

Retour à Dergenhof :

Si les PJ convainquent l'inquisiteur de les accompagner à Dergenhof, von Rundstedt ordonne à l'un de ses templiers, Kurt von Goethe, d'accompagner l'expédition en tant que garde du corps pour lui. L'inquisiteur n'a pas forcément confiance dans les PJ.

Comme auparavant, le voyage le long de la rivière Jagen fait contourner à l'expédition l'abbaye et ses vignes. La forêt à l'ouest de la Piste des Bûcherons est entretenue par les forestiers locaux, leur permettant de récolter du bois, et permettant aux charbonniers de pratiquer leur métier. De l'autre côté de la piste, les sous-bois sont touffus. Ayant beaucoup voyagé depuis leur incursion dans cette partie interdite d'Eppiswald, les bruits étranges ne devraient plus effrayer les PJ qui auraient auparavant eu peur.

La marche de 10 Km conduisant aux ruines de Dergenhof prend toute la journée. Les PJ trouvent les ruines à peu près dans le même état que celui où ils les ont laissées avant de se rendre au cercle de pierre [**Ombre Emergente**, p. 18-22]. Il n'y a aucun signe indiquant que la zone ait été visitée depuis que les PJ ont fouillé dans les ruines. Il n'y a pas non plus d'activité spectrale pendant la nuit qu'ils passent dans les ruines.

Les PJ peuvent montrer à l'inquisiteur von Rundstedt les preuves concernant le Huitième Théogone à l'aide d'une lanterne, s'ils ne veulent pas attendre le matin (ou la probable attaque par le Gardien Surnaturelle). Il y a un risque d'accident si les PJ s'aventurent dans les ruines de nuit. Les ombres projetées par la lumière de la lanterne ou des torches peuvent facilement provoquer des distorsions visuelles, en particulier sur les escaliers brisés menant à la cave. L'inscription sur la face est de l'autel [**Ombre Emergente**, p. 18] est restée intacte, tout comme la scène en bas-relief représentant un personnage du clergé dans un cercle de pierre [**Ombre Emergente**, p. 18] dans la cave.

Le moment de l'attaque par le Gardien Surnaturel dépend de l'activité des PJ. S'ils espèrent montrer à l'inquisiteur les preuves, puis repartir immédiatement vers Eppiswald, ils entendent le hennissement d'un cheval devant eux, au moment où ils commencent à repartir vers la sécurité de la ville. Si les PJ décident plutôt de camper dans les ruines du village, alors ceux qui sont de garde entendront un lointain hennissement de cheval peu après minuit. Tout PJ entendant le cheval devra faire un test de **CI** +20 (+30 s'ils ont rencontré le Gardien Surnaturel lors d'une visite précédente à Eppiswald). Rater ce test implique que les PJ auront la chaire de poule. Le MJ devrait aussi faire ce test pour savoir quelle sera la réaction de l'inquisiteur et du templier à ce bruit surnaturel.

L'attaque du Gardien a lieu environ une heure après avoir entendu sa monture. Ceux qui sont de garde peuvent faire un test d'**Ecoute** pour les bruits légers (*Acuité Auditive* +10) afin d'éviter d'être surpris par le Gardien sortant de la forêt pour attaquer le groupe endormi. Les PJ attentifs avec la compétence *Sixième Sens*, non seulement ne seront pas surpris, mais disposeront d'un round pour lancer des avertissements avant que le Gardien ne soit sur eux.

Le Gardien prévoit son attaque pour provoquer le plus de pagaille possible dans le camp. Les PJ tirés de leur sommeil devraient faire un test d'I pour chaque round où ils essaient de récupérer leurs armes et rassembler leurs esprits pour combattre. Attraper une épée, une hache, ou un bouclier prend un round, tandis qu'encorder les arcs (3 rounds) ou enfileur une armure (1-2 minutes pour une chemise de maille, plus long pour d'autres parties métalliques ou en cuir raide) sous la menace est beaucoup plus long. Echouer à ces tests alors qu'ils sont en train d'améliorer leurs défenses entraîne l'échec de la tâche, ou une chute de façon ridicule et parfaitement maladroite, selon la description du MJ.

Dans la folie de l'instant, l'inquisiteur von Rundstedt empêche le templier du Cœur Ardent de se jeter au départ dans la mêlée. Ce n'est pas tant que l'inquisiteur veuille voir les PJ submergés, mais plutôt ses inquiétudes concernant son bien-être pendant qu'il évalue la situation. Le Gardien ne s'intéresse pas particulièrement au départ aux deux personnes qui accompagnent les PJ, préférant s'en prendre à ceux qui résistent activement.

Battre en retraite dans les ruines du temple de Sigmar ne sera d'aucun secours pour les PJ. L'invulnérabilité du sol sacré qui pouvait avoir de l'influence a été profanée des centaines d'années auparavant. Le Gardien peut librement attaquer les PJ dans les ruines. Si le combat continue après 6 rounds (une minute), l'inquisiteur von Rundstedt et le templier von Goethe les rejoignent contre le Gardien.

Les PJ peuvent repousser le Gardien et le forcer à fuir en provoquant des dommages magiques dans leurs attaques, que ce soit par des sorts ou des armes magiques. La créature n'est pas prête à 'mourir', et elle fera ce qu'elle peut pour échapper à la destruction. D'un autre côté, si les PJ en ont les moyens, ils peuvent débarrasser la vieille forêt de la créature malfaisante.

Le verdict :

L'implication de l'inquisiteur peut se terminer de bien des façons. Comme expliqué plus haut, l'une des issues possibles pourrait être l'arrestation et l'emprisonnement des PJ pour être interrogés. Cette hypothèse se terminera vraisemblablement par le sauvetage des PJ par Karelia et leur fuite dans la nature. Une autre issue possible est que les PJ fuient Eppiswald, ou d'une façon générale évitent l'inquisiteur.

Avec les preuves de Dergenhof, les chances des PJ changent. L'inquisiteur von Rundstedt examine l'invocation du Huitième Théogone et la scène en bas-relief avec le plus grand soin, les gravant dans sa mémoire. Il est aussi intrigué par les pages du journal du Professeur Lessing, si les PJ les lui montrent. De plus, le ton et l'attitude de l'inquisiteur von Rundstedt vis-à-vis des PJ change, car il a besoin d'obtenir les informations qu'ils possèdent, quelles qu'elles soient, avec leur coopération. Les PJ peuvent avoir l'impression qu'ils ont accompli leur tâche, et peuvent reprendre leurs vies. Malheureusement, l'inquisiteur von Rundstedt est d'un avis différent. Il explique aux PJ qu'il doit récupérer les preuves sur le Huitième Théogone et l'Ordre secret du Marteau Sacré pour les présenter à ses supérieurs à Nuln. L'inquisiteur les avertit que les rouages bureaucratiques peuvent parfois ralentir une enquête, car de telles affaires doivent être étudiées par le Grand Théogone. L'inquisiteur von Rundstedt conseille aux PJ de continuer leur route vers Übersreik, où il espère les retrouver dès que possible.

Leopold von Rundstedt, Inquisiteur (Prêtre, ex-Etudiant en Médecine, ex-Médecin, ex-Soldat, ex-Bourreau, ex-Initié).

Cet homme de 1,82m et de carrure moyenne a la trentaine, il a des yeux bleus et ses cheveux bruns sont grisonnants. Comme on peut s'y attendre, l'inquisiteur von Rundstedt est dépourvu d'humour. Il a des manières très professionnelles, est direct dans les conversations, et intolérant vis-à-vis des bavardages inutiles.

Le chemin de von Rundstedt pour devenir l'un des inquisiteurs les plus craint de l'Eglise de Sigmar a été particulier. Eloigné dans l'ordre de succession des possessions dans le Stirland de son père défunt, von Rundstedt a commencé sa carrière dans les arts guérisseurs, où il espérait pouvoir vivre confortablement. Des raids de talabeclandais à travers la frontière nord du Stirland – y compris sur les terres de sa famille – l'ont poussé à prendre les armes et à rejoindre l'armée levée par le Grand Prince.

Rapidement, on lui confia le rôle d'interroger les pillards capturés. Sa réputation de minutie finit par attirer l'attention de l'inquisiteur Joerg von Baeyer, qui revenait de ses propres enquêtes près de la frontière sylvanienne. Grâce au parrainage de von Baeyer, Leopold rejoignit l'Eglise de Sigmar et, en travaillant dur, devint un prêtre enquêteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	5	4	10	52	2	62	56	62	57	58	40

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : articulée ; Bagarre ; Baratin ; Charisme ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Fabrication de Drogues ; Héraldique ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique, Jargon des Batailles ; Langue Hermétique : magikane ; Législation (Eglise de Sigmar) ; Méditation ; Pathologie ; Pistage ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie ; Théologie ; Torture ; Traumatologie.

Points de Magie : 17.

Sorts : [Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Débilité, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

[Niveau 2] Arme Brisée, Aura de Protection, Duel Mental, Ecrasement, Vol.

Possessions : Robes cléricales noires, amulette représentant un torche par-dessus un marteau, 8 couteaux, fouet, 4 menottes.

Baron Friederich von Bildhofen, Initié, Noble sans terres (quatrième fils).

Bien que n'étant qu'un humble initié et le secrétaire de l'inquisiteur von Rundstedt, cet homme blond aux yeux bleus préfère qu'on s'adresse à lui par le biais de son titre de noblesse, baron, quand il a affaire à des roturiers en-dehors de l'Eglise. Malgré toute sa prétention et sa situation actuelle, Friederich préfère la belle vie faite de boissons et de débauche. Il doit mettre ses désirs de côté quand il accomplit des tâches pour l'inquisiteur. Friederich en veut toujours à son père, le baron Reiner, de l'avoir forcé à entrer dans l'Eglise il y a plusieurs années, après avoir prouvé qu'il n'avait pas assez de courage pour être un soldat, ou de sens des affaires pour devenir un marchand.

Ayant tout juste la vingtaine, ce jeune baron de 1,75m et de carrure moyenne n'a pas beaucoup de considération pour les autres, ce qui en fait l'aide de camp idéal pour un inquisiteur ambitieux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4*	4	8	42	1	42	54	31	42	43	40

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : escrime ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Equitation ; Etiquette ; Force Accrue* ; Héraldique ; Jeu ; Langage Secret : Classique ; Théologie ; Sens de la Répartie.

Possessions : Rapière (FD-1, I+20), robes cléricales grises, amulette représentant un torche par-dessus un marteau, matériel d'écriture, journal, et bourse (12 Co, 20 pistoles).

Kurt von Goethe, Templier du Cœur Ardent (ex-Initié, ex-Ecuyer).

Se dressant à 1,88m et de carrure moyenne, avec des cheveux blonds coupés courts, Kurt est le prototype des hommes recrutés dans l'ordre sigmarite du Cœur Ardent. Il prend son devoir au sérieux et ne boit pas quand il est de service. Quand il est de repos, Kurt est très sociable, débonnaire, et pas mal un homme à femme.

Quatrième fils d'un noble mineur du Reikland, Kurt était destiné très tôt à entrer dans un monastère. Quand il devint évident que le garçon grandirait pour devenir un homme imposant, l'abbé organisa une entrevu entre le garçon et le Grand-Maître du Cœur Ardent. Impressionné, le Grand-Maître quitta le monastère en emmenant Kurt.

Maintenant qu'il approche de la trentaine, Kurt a vu le combat au cours de la Guerre Civile Impériale de 2513-2514, combattant contre les armées du Talabecland le long des frontières de l'Ostland. Quand il a récupéré de ses blessures, le Grand-Maître s'est arrangé pour que Kurt soit assigné auprès de l'inquisiteur von Rundstedt jusqu'à ce que le chef du Cœur Ardent puisse lui trouver une affectation adaptée dans la hiérarchie de l'ordre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	62	4	5	14	62	3	52	54	53	54	55	52

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Dressage ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langage Secret : Classique, Jargon des Batailles ; Pictographie : Templier ; Soin des Animaux ; Théologie.

Possessions : Hache de cavalerie, épée, armure de plate complète (2 PA partout), bouclier (1 PA partout), amulette en argent d'un cœur enflammé, destrier avec selle et harnais, et bourse (14 Co, 12 pistoles).

Gardien Surnaturel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	50	42	4	5	10	60	2	89	89	89	89	89	14

Possessions : En fonction de ce qui est déterminé par l'invocateur. Dans la plupart des cas, le Gardien Surnaturel apparaît comme une sorte de guerrier en armure, armé d'une arme simple ou à deux mains. 'L'armure' ne fournit pas de protection supplémentaire au Gardien.

Traits Psychologiques : Les Gardiens Surnaturels sont sujets à l'*Instabilité* quand ils sont hors de la zone à laquelle ils sont liés. Ils sont immunisés à tous les autres tests psychologiques, et ne peuvent pas être forcés à quitter un combat. Les Gardiens Surnaturels provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Le Gardien Surnaturel ne peut pas traverser l'eau vive (par exemple un gué), mais ils peuvent franchir les ponts ou les arbres tombés comme un obstacle. Ils ne peuvent pas être blessés par les armes non-magiques, même si les 'dommages' provoqués par ces armes peuvent lui faire perdre temporairement sa forme si les dommages 'réduisent' la créature à 0 points de blessure. Dans ce cas, le Gardien se reformera n'importe où dans les 100 mètres autour de là où il a été détruit dans les 1D2h, et sera parfaitement 'soigné'. Les Gardiens Surnaturels peuvent seulement être blessés par les sorts et les armes magiques. Les dommages qu'ils entraînent sont réels, et le MJ devra noter combien de dommages sont provoqués par des moyens magiques par rapport aux non-magiques. Si seulement une partie des dommages sont provoqués par des moyens magiques, la créature perdra quand même sa consistance en tombant à 0 **B**, et se reformera en pleine santé dans les 1D10h. Si tous les dommages sont provoqués par la magie, le Gardien Surnaturel est détruit quand il atteint les 0 **B**.

Le Gardien surnaturel est capable d'utiliser un sort de magie de bataille de niveau 1 trois fois par jour.



Démons dans la brume :

Les Marais du Saule Noir (*Schwarzweidesumpf*) se trouvent juste sur l'autre rive de la rivière Harrach par rapport à Wurmgrube, au confluent avec la Söll. Les superstitions locales ont longtemps raconté qu'une vieille sorcière vivait au milieu de ces marécages, avec son chien noir démoniaque, chassant les voyageurs imprudents, ainsi que les villageois voisins. Comme dans toutes les histoires de ce type, il y a une part de vérité dans cette histoire de sorcière.

Une petite bande de fimirs vit depuis des siècles dans les Marais du Saule Noir. Etant des créatures à longue durée de vie, ils n'ont pas beaucoup de pression pour enlever des femmes humaines à des fins de reproduction, et ce type de raid est assez rare. Le besoin de nourriture, et d'obtenir des créatures à sacrifier pour leur répugnant dieu Balor est un autre problème. Ces raids de fimirs peuvent aussi bien s'attaquer au bétail qu'aux gens.

Un de ces raids est justement sur le point d'avoir lieu quand les PJ sont dans la région. La rencontre devrait idéalement avoir lieu si les PJ s'arrêtent pour la nuit dans l'un des petits villages le long de la rive inférieure de la rivière Harrach. Elle peut aussi être utilisée au cas où les PJ s'arrêtent sur la Söllweg, sur la berge opposée aux Marais du Saule Noir.

Un abri contre l'orage :

Un brusque orage d'été éclate dans la région où les PJ voyagent le long de la rivière Harrach vers la Söll. Ayant traversé la campagne du Wissenland pour éviter les embuscades potentielles, ou les rencontres plus que déplaisantes avec l'Ordre du Marteau Sacré, les PJ pourraient vouloir continuer leur voyage en se rapprochant le long de la Söllweg.

Le petit village de Vilbel offre le seul refuge contre l'orage. Le village est bâti sur une petite élévation à environ 50m de la rivière, et entouré par un fossé et une palissade. Les PJ peuvent voir les bergers du village conduire leur troupeau de moutons dans l'enceinte, alors que les nuages noirs au-dessus d'eux commencent à déverser leur eau. Les PJ devront se presser s'ils souhaitent trouver un abri avant l'orage

[*Note au MJ* : Si les PJ voyage sur la Söllweg, ils peuvent trouver un abri dans une ferme fortifiée voisine]

Héler les bergers donne largement le temps aux villageois de jauger les PJ et déterminer si ce sont des bandits. Si les PJ décident tout simplement de courir vers les portes du village sans d'abord saluer les bergers, les villageois paniqués poussent rapidement leur troupeau à l'intérieur, afin de pouvoir barricader la porte contre cette évidente bande de voleur et d'égorgeurs en en maraude (les PJ) se dirigeant vers eux. Les PJ ne parvenant pas à se faire admettre dans le village pour loger sans sa salle commune peuvent s'abriter au sein des rochers affleurant dans un bosquet voisin.

L'orage dure quelques heures dans la soirée, faisant baisser la température nocturne à environ 5-6 °C. La chute de température par une nuit claire (après que les nuages soient partis) entraîne l'arrivée d'une brume épaisse se vidant depuis les Marais du Saule Noir sur la région environnante.

Silhouettes difformes dans le noir :

La montée de la brume déclenche l'inquiétude chez les villageois. Ils croient que la sorcière et son chien noir émergent du marais à la recherche de petits enfants et d'animaux pour se nourrir, lors de nuits brumeuses comme celle-ci. Plusieurs hommes se dirigent vers la porte pour la barricader en couchant une poutre horizontalement sur des potences fixées aux portes. Puis ils courent vers leurs maisons et ferment leur volets et barricadent leurs portes. Si les PJ ont été logées dans la salle commune du village, ils doivent se débrouiller pour la sécuriser.

Les PJ qui profitent de l'occasion pour examiner l'enceinte du village reconnaîtront facilement qu'elle est en assez mauvais état. Des poutres affaiblie et pourries peuvent sembler puissantes de loin, mais elles ne tiendront pas longtemps face à une tentative déterminée pour les briser.

Vers 2h du matin, le PJ de garde peut tenter un test d'**Ecoute** pour un bruit normal (*Acuité Auditive* +10). S'il réussit, le PJ attentif entendra le bruit de bateau qu'on tire sur la berge, un certain nombre d'individus élaboussant en sortant de la rivière, et le bruit de pieds nus approchant de la porte. Si ce test est raté, le PJ de garde peut tenter un second test d'**Ecoute** pour les bruits normaux (*Acuité Auditive* +10) pour entendre le groupe de ravitaillement fimir pousser contre la porte, en train de tester les défenses du village.

Si le PJ a raté les deux tests d'**Ecoute**, la première chose qu'ils remarqueront sera que le bétail parqué dans une partie de la salle commune du village s'agitiera et deviendra nerveux, tandis que les chien du village aboient et hurlent. Puis les PJ entendront des bruits de haches et d'objets contondants frapper une partie du mur qui se trouve être la plus proche de la salle commune, suivi du bruit de poutre en train de craquer.

Si les PJ décident d'agir de façon héroïque et de sortir les armes au poing, ils se retrouvent confronter à des silhouettes indistinctes et difformes dans le brouillard épais. Les fimirs entendent facilement les PJ endosser leurs armures et dégainer leurs armes, au cas où les PJ n'aient pas été auparavant prévenu par l'un d'entre eux de garde. Autrement, les fimirs sont aussi surpris par la présence des PJ armés et prêts au combat que les personnages le sont par l'apparence de ces créatures monstrueuses provenant du marais voisin.

Combattre dans le brouillard implique quelques difficultés particulières. Les gouttelettes de brume diffusent la lumière des lanternes et des torches, rendant difficile l'estimation des distances et limitant la visibilité. Les PJ combattent avec un malus de -5 en **CC**, et se déplace avec un malus de -1 en **M**.

Quand les PJ ont perdu leur noble ou trois d'entre eux, et semble sur le point de perdre le combat, ils se retirent du combat et battent en retraite vers leurs bateaux noirs de l'autre côté de la rivière, vers la sécurité. Les PJ peuvent penser qu'ils ont fait gagner un répit aux villageois, même s'ils ont réussi à tuer tous les fimirs, mais c'est une victoire à la Pyrrhus. Avec leur nombre diminué, les fimir reviennent en force dans la semaine – dirigées par leur Dirach – pour capturer les femmes humaines nécessaire pour ré-étouffer la tribu. Le reste des villageois est soit massacré, soit chassé, leurs maisons étant détruites.

Du point de vue des villageois, le triomphe semble authentique. Ils se rassemblent autour des PJ victorieux et chantent louanges. Des bouteilles d'alcool sortent de nulle part et des festivités improvisées commencent. Les PJ se laissant porter par les festivités pourraient se réveiller le lendemain matin et se découvrir marié à l'une des femmes les plus jeunes du village.

Se recroqueviller de peur :

Les PJ pourraient s'avérer être une bande de lâches, étant donné toutes les histoires qu'ils ont eu à affronter sur la route. Avec l'éclatement des morceaux de la palissade entourant Vilbel, les PJ pourraient décider de rester cachés, dans l'espoir de pouvoir éviter les problèmes.

Malheureusement, ce choix laisse les villageois qui ont abrité les PJ de l'orage vulnérable face aux fimirs. Ces derniers ne sont pas très regardants sur le type de viande qu'ils mangeront. Le mouton leur va aussi bien que la viande d'une fille morte alors qu'elle était à peine nubile.

De là où ils se cachent, les PJ peuvent entendre tout aussi bien les hurlements des animaux ou des gens, tandis que les portes des masures sont brisées. Les hommes sans formation au combat se battent en vain pour sauver leurs familles des fimirs. Beaucoup sont tués ou blessés dans le combat, et les fimirs emportent certains des morts pour leur viande. Les fimirs ne perdent aucun d'entre eux face aux villageois, bien que certains subissent quelques blessures mineures.

Le raid ne dure que cinq minutes. Assez longtemps pour que les PJ aient pu sortir de la salle commune du village et aider à défendre Vilbel. Peu après le départ du groupe de fimir et que leurs blessures aient été bandées, les villageois survivants tournent leur colère contre les PJ. Ils les accusent de lâcheté, et exigent avec colère le départ immédiat des vagabonds. A ce stade, toute tentative d'intimidation ou de pacification des villageois échouera automatiquement. Les villageois sont furieux, et commencent ouvertement à suggérer que les PJ soient pendus si ces derniers continuent à justifier leur inaction.

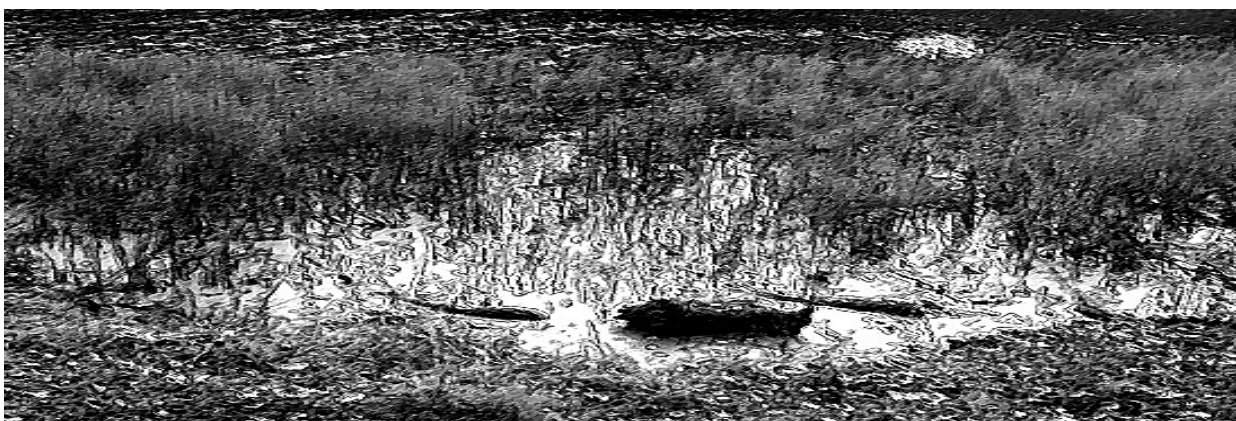
Par un tour cruel du destin, les PJ ont en vérité fait plus pour sauver le village sur le long terme en ne faisant rien.

L'appel des marais :

Il y a une chance que les PJ décident de suivre les fimirs dans le marais. Cette décision stupide pourrait faire suite au fait qu'ils se soient lâchement cachés dans la salle commune du village pendant le raid, par vengeance pour un camarade mort au combat, ou simplement par héroïque bêtise.

Les Marais du Saule Noir présentent un paysage sinistre, mais à la lumière du jour. Une brume résiduelle semble être éternellement présente, limitant la vue, et nombre des arbres sont tordus dans des formes grotesques. Le marais est étrangement calme parfois, le silence étant brisé par quelque chose d'invisible dans l'eau, ou une forme mystérieuse et pesante au loin. La plupart du temps, cette zone humide semble vivante, avec les bruits de toutes sortes d'animaux, principalement cachés. Les personnages dotés de la compétence *Conscience de la Magie* peuvent sentir la magie noire ambiante imprégnant le marais. Des mouches piqueuses sont partout, et elles semblent avoir une nette préférence pour les créatures à sang chaud. Pour l'essentiel, le Marais du Saule Noir est un endroit déprimant.

Pister les fimirs est difficile dans le marais. Bien que les créatures n'aient pas fait d'effort pour couvrir leur piste, la nature du marais couvre la majeure partie de leur passage. Étant donné la difficulté du terrain, les PJ dotés de la compétence *Pistage* doivent faire un test avec un malus de -10 toutes les minutes pour continuer à poursuivre les fimirs. A un moment, les PJ devraient perdre leur trace pour de bon.



La sorcière des légendes :

A moins que les PJ aient eu la prévoyance de marquer leur passage d'une manière ou d'une autre, il ne devrait pas leur falloir longtemps pour perdre la piste des firmirs, et se perdre totalement. Après avoir vagabondé pendant environ 10 minutes, les PJ peuvent remarquer une mesure dans la brume s'éclaircissant, à environ 150m de leur position, avec de la fumée sortant de la cheminée, ce qui indique qu'il y a quelqu'un dedans. Alors que les PJ s'approchent à une centaine de mètres, ils peuvent voir des images en bois bizarres suspendus aux arbres voisins. Les PJ réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) peuvent voir au loin que le fond de ces images contient des os.

Quand les PJ atteignent les 50 mètres de la structure mal bâtie, un gros chien hideux à la fourrure noire se relève de sa position couchée derrière des plantes de marais à l'air malsain. Si les PJ tentent de s'approcher plus, la bête gronde sourdement dans leur direction, comme si elle les avertissait de ne pas avancer plus. La créature disgracieuse prend une position plus agressive si les PJ ne font pas attention à ses avertissements et continuent à s'approcher.

Si les PJ ne font pas assez attention, Karelia leur conseille d'être sur leurs gardes. Elle sent que quelque chose ne va pas avec la bête, bien qu'elle ait du mal à dire quoi exactement.

Les PJ disposant de la compétence *Conscience de la Magie* ont un sentiment d'angoisse, tandis que leur voix intérieure les avertit que ce coin débordé de magie noire. Quelques instants de concentration sur la mesure permettent à ces personnages d'apprendre que la bête à l'air répugnant n'est pas naturelle, et que cette demeure est nocive.

Au bout de quelques instants, une vieille bique encore plus laide et courbée par les ans apparaît dans l'encadrement de la porte de la mesure. « *Vous êtes perdus, mes chéris ?* » demande-t-elle d'une voix crissante. « *Épuisés par vos voyages ? Faim peut-être ?* » Elle s'appuie sur sa cane, attendant une réponse des PJ. Si les PJ ne répondent pas, la vieille femme remarque « *Muets, n'est-ce pas ? C'est soit ça, soit vous êtes des gens malpolis. Je vous aurais bien proposé du thé et des biscuits, ainsi que des indications pour sortir de cet endroit charmant en échange d'une conversation, mais je ne me donnerais pas cette peine si c'est ça la façon dont vous traitez vos aînés et vos hôtes.* » Sur ce, elle se retourne et retourne dans sa demeure.

Si les PJ sont sages, ils partiront immédiatement d'ici.

Si les PJ décident d'interagir avec Gilda, elle leur demande leurs noms avant de se présenter, ainsi que son 'chien', Magnus. La vieille bique invite alors les PJ chez elle pour boire le thé et grignoter des biscuits.

Devenir le dîner :

Cette mesure ne contient qu'une unique pièce à l'intérieur, et elle est assez encombrée. Du gibier d'eau est suspendu la tête en bas près du foyer, ainsi que des plantes. Les PJ possédant la compétence *Identification des plantes*, ou une expérience comme herboriste, reconnaissent les plantes comme étant des nénuphars langue-de-grenouille, queues de cheval, et Sigmafoil [**Ombre Emergente**, p. 37-38]. Ces mêmes PJ peuvent identifier de la mandrake dans une petite boîte à côté. Des PJ avec la compétence *Préparation de Poison* savent que la mandrake est l'ingrédient principal du poison humanicide. Il y a d'autres objets comme des vieux vêtements, des pots, des poteries, etc.

Les PJ déclarant qu'ils jettent un coup d'œil à la pièce peuvent tenter un test d'**Observation-10** (*Acuité Visuelle* +10). S'ils réussissent, les PJ remarquent un os brisé dans les déchets. Une étude un peu plus attentive par un PJ ayant de l'expérience comme médecin, ou possédant la compétence *Chirurgie*, permet d'identifier immédiatement l'os comme un fémur humain. En jetant un coup d'œil, le PJ remarque aussi que Magnus garde la porte et les observe attentivement.

Si les PJ demeurent allègrement inconscient de leur situation, le piège est sur le point de se refermer. Pendant qu'elle prépare le thé, Gilda ajoute secrètement deux doses d'humanicide pour chacun. La double dose paralysera la victime (humain, nain, halfling, gnome) pendant 1D8+4 minutes, moins son **E**, et somnolent pendant 1D6 heures supplémentaires, à moins que le personnage ne puisse réussir un test de **Contrepoison**. Les PJ disposant de la compétence *Fermentation* doivent réussir un test d'**Int** +10 pour reconnaître le goût légèrement âcre du poison avant d'en avoir bu une dose. Karelia fait semblant de boire le thé, car elle reste méfiante.

Dès que l'un des PJ s'effondre paralysé, les autres prennent conscience du danger. Si les PJ ne sont pas sûrs de ce qu'ils doivent faire à ce stade, Karelia dégaine son arme et leur cri un avertissement. Comptant assommer ceux qui résistent à l'humanicide, Gilda s'avance vers eux avec un gourdin à l'air redoutable dans chaque main. Magnus se dresse sur des pattes arrière et s'avance depuis la porte, les griffes prêtes à mettre hors combat les assaillants. Les PJ vont devoir lutter pour se tailler un chemin vers la liberté, ou tuer ce duo ignoble pour éviter la marmite.

Si les PJ et Karelia sont tous victimes du poison, ou se font tabasser jusqu'à être assommés, ils se réveillent suspendu la tête en bas et nus dans la mesure, les bras et les pieds attachés. Gilda et Magnus ne sont visibles nulle part, car ils sont tout simplement partis chercher des herbes pour assaisonner le premier PJ qu'ils ont choisi de cuisiner. Les PJ morts seront déjà dans la marmite, bien que le feu n'ait pas encore été allumé.

Le destin a voulu que les PJ encore blessés n'aient que 5 minutes pour se libérer, ainsi que leurs compagnons, avant que la sorcière et le chien démon ne réapparaissent. Cette situation devrait tester l'ingéniosité des PJ, après être tombé aussi bêtement dans le piège de Gilda. Les PJ libérés découvrent que leur équipement et leurs armes ont été éparpillées dans le désordre de Gilda, si bien qu'il pourrait leur falloir un peu de temps fouiller dedans et retrouver les armes et armures.

Les PJ devront essayer de réussir en combattant cette fois, parce qu'il n'y aura pas d'autre chance. Tout PJ recapturé sera tué immédiatement avant que ses camarades ne puissent organiser une autre tentative de sauvetage. Gilda a bien fait preuve d'un excès de confiance, ce qui leur a laissé une deuxième chance de s'échapper, mais elle n'est pas assez bête pour leur en laisser une troisième.

Les PJ s'étant échappés finiront pas sortir des marais sans revoir de fimir, sorcière, ou chien démon.

Fimir Noble.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	53	29	5	4	15	40	3*	28	28	24	28	28	14

4 Guerriers Fimm Fimir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	43	19	5	3	11	30	2*	18	18	14	18	18	14

8 Shearl Fimir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	9	4	3	11	20	2*	18	18	14	18	18	14

Possessions : Noble (Hache, Masse), Guerrier (Hache), Shearl (Masse).

Physique : Les fimirs sont des humanoïdes avec un grand poitrail en forme de barricade ; des membres courts et puissants, se terminant par trois orteils griffus ; et de puissants bras nerveux, qui atteignent presque le sol. Le corps des fimirs est large et constitué de muscles épais, sous une couche de graisse qui leur donne une apparence trompeusement douce. Leur peau est tout aussi douce et tannée, dont la couleur varie du roussâtre au vert olive. La tête des fimirs est large, et presque chauve, avec une surface flasque et légèrement fuselée jusqu'à un museau dépourvu de nez et garni de défenses. Ils ont un œil unique, dépourvu de pupille, et de couleur ambrée ou blanche, placé assez bas sur la tête. A la place des oreilles, les fimirs possèdent deux zones alvéolées sur les côtés de leur crâne, qui font office de tympan. Ils ont de larges épaules voûtées, et mesure en moyenne jusqu'à 1,80m. Les fimirs peuvent se dresser pour mesurer jusqu'à 2,40m quand ils ont besoin de paraître encore plus menaçant que la normale. Ils possèdent aussi une puissante queue, semblable à celle d'un serpent, mesurant à peu près 1,80m de long.

Effets psychologiques : Les fimir trouvent la lumière du jour trop crue et dure. Quand ils sont exposés à la lumière du jour (par exemple quand leur brume magique est dissipée), les fimir doivent réussir un test de **Cd**, ou devenir sujet à la *Stupidité*.

Règles Spéciales : Les Dirach et les Meargh ont la capacité de générer un brouillard magique similaire à celui du sort de Bataille niveau 2 *Brouillard Mystique*, qui entoure les groupes de fimirs en déplacement pendant la journée. Le rayon couvert par le brouillard est égal à 3m par point de magie dépensé, et dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Tout personnage entrant dans un brouillard fimir doit réussir un test de **FM**, ou subir une pénalité de -10 en **Cd**, **CI**, et **FM** tant qu'il y reste. En doublant le coût en points de magie, les Dirach ou Meargh peuvent rendre le brouillard modérément empoisonné, obligeant tous les non-fimirs à faire un test de **Contrepoison**. Ceux qui échouent à ce test ont les yeux qui coulent et toussent, ce qui entraîne les modificateurs suivants : **M-1**, **CC-10**, **F-1**, **I-10**, **Dex-10**, **Cd-20**, **CI-10** et **FM-10**. Les tirs sont impossibles dans un brouillard fimir.

Les fimirs peuvent voir à 15m dans le brouillard, la brume, ou la fumée. Ils possèdent aussi une *Vision Nocturne* portant à la même distance. Les fimirs ne subissent pas de pénalité de déplacement dans le brouillard. Sans une brume environnante pour les aider à jauger les distances, les fimirs subissent les pénalités suivantes : **CC-5**, **CT-20**.

Les fimirs disposent d'une attaque par coup de queue (*) qui peut être utilisée sur les côtés et l'arrière, en plus de leur attaques normales. Cela est considéré comme une attaque par arme plutôt que comme un coup de queue.

Gilda la Vieille Sorcière, Sorcière (Sorcière des Taillis, ex-Herboriste, ex-Apprenti Sorcière des Taillis).

Bien que la sorcière voûtée semble avoir plusieurs centaines d'années, cette femme de 1,50m, aux cheveux gris-bruns n'a que 68 ans. Elle était autrefois une jeune et charmante herboriste à Meissen, qui ne s'intéressait pas vraiment aux demandes en mariage qu'elle recevait de nombreux prétendants.

Gilda était passionnée par la recherche de la connaissance, ce qui la conduisit à devenir l'apprentie d'une sorcière des taillis décadente, Uschi Albers. Les deux devinrent inséparables, entraînant des rumeurs malfaisantes sur la proximité des deux femmes. Uschi était aussi une fidèle d'Écate, et spécialisée dans les malédictions et la magie noire. Uschi encouragea Gilda à faire des expériences avec sa magie, à tester ses limites. Une nuit, Gilda réussit à invoquer un puissant démon, afin de gagner encore plus de connaissances et de pouvoir. Pour son impertinence, l'entité exigea un sacrifice, sous peine de prendre Gilda. Sans hésitation, Gilda offrit son mentor. Uschi lutta en vain, jeter des sorts destructeurs les uns après les autres, mais au final, le démon la dévora joyeusement avant de retourner dans les enfers.

Le bruit et le feu qui en résultèrent furent suffisants pour que les autorités de la ville chassent Gilda de la maison en ruine qu'elle partageait avec la défunte Uschi. Gilda échappa aux poursuites des répurateurs et disparu dans le Marais du Saule Noir. Son expérience d'invocation de démon avait beaucoup vieilli Gilda, et elle ne présenta aucun intérêt pour les résidents fimeurs des lieux. Les créatures pensèrent que Gilda avait passé l'âge d'enfanter, et ne représentait aucune menace pour eux. La sorcière s'installa dans une existence relativement tranquille. Parfois, elle invoquait un serviteur démoniaque pour la protéger, au cas où un répurateur retrouverait sa trace, ainsi que pour l'aider à capturer un occasionnel voyageur pour son repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	36	40	4	5	10	58	1	50	33	54	55	58	44

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Baratin ; Chiromancie ; Connaissance : Plante ; Conscience de la Magie ; Coups Assommants ; Déplacement Silencieux Rural ; Divination (Scapulomancie) ; Escamotage ; Evaluation ; Fabrication de Potions ; Fermentation ; Fuite ; Identification : Mort-Vivants, Plantes ; Incantation : mineure, n'importe niveau 1-3 ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Radiesthésie ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

Points de Magie : 34.

Sorts : [Mineure] Doigts de Beurre, Feux Follets, Furtivité, Malédiction, Renversement, Sens du Danger, Sommeil, Son.
 [Niveau 1] (Bataille) Aura de Résistance, Boule de Feu, (Démonique) Invocation de Monture, (Elémentaire) Eclair Aveuglant, Main de Feu.
 [Niveau 2] (Bataille) Arme Brisée, Brouillard Mystique, Vol de Pouvoir, (Démonique) Invocation d'Energie, Invocation de Démons Mineurs.
 [Niveau 3] (Bataille) Corrosion, Corruption d'Arme, Dissipation de la Magie, (Elémentaire) Air Fétide, (Illusionnisme) Disparition.

Folies / Handicaps : Cannibalisme, Défiguration (Bossue).

Possessions : Vieux vêtement en lambeaux, Bâton.

Magnus, Chien Démon (Démon Mineur).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	0	5*	3	5	60	3	0	89	89	89	89	14

Physique : Magnus a pris l'apparence d'un mélange petit ours / grand chien, avec une tête imposante et de puissantes mâchoires. Ses pattes avant sont plus longues et plus fortes que ses pattes arrière, ce qui lui fait un dos incliné. La fourrure du démon est d'un noir profond, avec des reflets verdâtres, et ses yeux ont une coloration rouge-orangée ardente. Les pattes avant se terminent par de grandes griffes, obligeant la répugnante créature à marcher sur les articulations, bien qu'il puisse le faire rapidement si nécessaire.

Effets psychologiques : Les démons mineurs provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m. Ils sont eux-mêmes immunisés aux effets psychologiques, à l'exception de ceux provoqués par les démons majeurs ou les dieux, et ils ne peuvent pas être contraints de quitter un combat, sauf par de telles créatures.

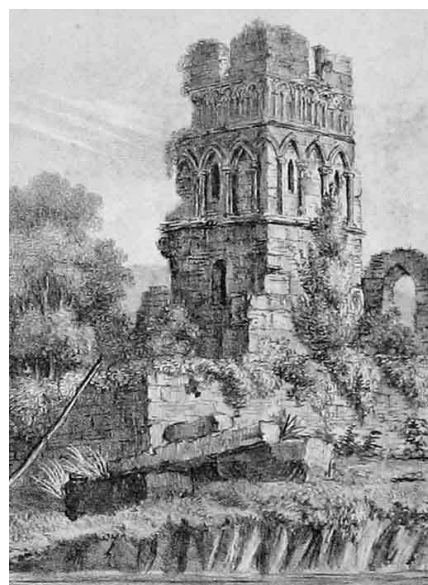
Règles Spéciales : Etant donné sa forme, Magnus possède trois attaques : une par morsure, et deux par griffes, ces dernières bénéficiant d'un bonus de **D+1** du fait de la taille des griffes. La salive du démon est moyennement toxique, et possède 25% de chance de paralyser toute victime à laquelle il inflige au moins **1B** de dommage par morsure. La paralysie dure 1D6 minutes, ce qui donne largement assez de temps à la victime pour se faire massacrée comme s'il s'agissait de bétail. Les démons mineurs sont affectés par les armes normales, et leurs attaques ne sont pas considérées comme magiques. Les démons mineurs sont normalement sujets à l'*Instabilité*, mais pas dans les lieux suintant de Magie Noire, comme le Marais du Saule Noir.

Destination : Tour Hess

Ayant connaissance de la Tour Hess et de ses efforts pour les faire taire, les PJ pourraient vouloir se rendre sur ce site isolé entre les villages de Hausern et Durbheim, dans les Collines Sauvages. Peut-être espèrent-ils rencontrer le mystérieux Maître de la Tour Hess, ou prévoient-ils tout simplement de mettre le feu aux lieux.

La Tour Hess est l'un des éléments d'une série de fortifications défensives bâties dans les Collines Sauvages au milieu du XVIII^{ème} siècle pour protéger Pfeildorf de toute attaque venant du sud. Les tours furent toutes bâties sur des collines, à peu près entre 1,5 et 4,5 Km les unes des autres, mais avec une bonne visibilité sur les forteresses voisines. Des feux de signalisation servaient de moyen de communication longue distance entre les tours. En période de guerre, les tours les plus proches de la Söll et du Reik Supérieur signalaient aux villages voisins d'envoyer un messager avertir Pfeildorf d'une invasion.

Les tours furent abandonnées au cours du XXII^{ème} siècle, car les principales menaces contre Pfeildorf et le Wissenland provenaient des autres provinces d'un Empire fragmenté.

***Le ramener chez soi.***

Il est prévu que certains des PJ impliqués dans la campagne de l'Assemblée des Ténèbres seront nés et auront grandi dans les villes, villages, ou fermes situés le long de la Söll. Les MJ qui le souhaitent peuvent choisir de rapprocher le caractère impitoyable du Marteau Sacré du lieu de naissance des PJ.

Si un PJ souhaite rendre visite à sa famille proche alors qu'il est en route vers le nord, quelle meilleure façon de personnaliser le combat que de faire arriver un PJ sur une scène de massacre. Non seulement la famille du PJ a été tuée, mais ils auront aussi été mutilés d'une façon horrible. Les meurtriers masqués sont venus au milieu de la nuit, et personne ne s'est rendu compte de leur présence jusqu'à ce qu'on entende les hurlements de ceux qui vivaient non loin de l'attaque initiale, et qu'on ne voit les flammes en train de dévorer les bâtiments.

Pour rendre l'affaire encore plus frustrante, il n'y a aucun signe évident permettant d'identifier les assassins. Le MJ pourra souhaiter ajouter des indices subtiles, comme plusieurs moineaux morts près d'une grange, ce qui permet d'aller dans la direction du rêve du défunt Frère Gustavus, lié à un ou plusieurs des PJ [**Sombre Désespoir**, p. 10]. Un autre signe subtil pourrait être un médaillon de marteau que possédait une victime, et qui est maintenant couvert de sang (une sorte de marteau écarlate).

Un indice beaucoup moins subtil serait une scarification sur le corps de l'une des victimes (le front ou la paume de la main), qui prend la forme d'une comète à deux queues ascendante, similaire au blason porté par le Gardien Surnaturel d'Eppiswald. La scarification a été provoquée par un médaillon porté par l'un des assassins, chauffé dans les flammes d'une grange ou d'une maison enflammée, et marqué sur la victime (qui devait probablement être gardée vivante suffisamment longtemps pour s'évanouir de douleur).

Le MJ est encouragé à décrire la sauvagerie de l'attaque, afin de faire bouillir le sang des PJ. Les meurtres sont là pour indiquer ce qui est réservé à l'Empire si les PJ échouent dans leur quête.

Approche non conventionnelle :

Les PJ véritablement paranoïaques ou exagérément prudents pourraient décider d'éviter toute embuscade déplaisante prévue par l'Ordre du Marteau Sacré en s'approchant de la Tour Hess à travers les Collines Sauvages, depuis le sud vers le village d'Hausern. S'ils passent par l'intérieur, entre Sexau et Durbheim, les PJ devront lentement se frayer un chemin dans un terrain difficile. Suivre les cours d'eau est en général la voie la plus facile, mais les ruisseaux passent parfois entre des collines aux flancs à pic.

Le principal problème pour les PJ est qu'il est très probable qu'ils soient considérés comme des bandits ou des voleurs de bétail par des bergers et fermiers du coin, qui essaient difficilement de joindre les deux bouts dans ces collines. Il est plus probable que ces gens s'enfuient à la vue des PJ, plutôt que de discuter avec eux et leur donner des indications de direction. Pire encore, les hors-la-loi et voleurs de bétail locaux pourraient considérer les PJ comme des rivaux à chasser de leur territoire. Ces hommes rudes chercheront plus vraisemblablement à menacer les PJ qu'à se battre, en particulier si ces derniers sont bien armés et semblent redoutables.

En supposant que les PJ s'approchent du pauvre village de Hausern, la sentinelle de garde, Josef Keitel, les voit arriver de loin, sonne l'alarme (en frappant une cloche de vache), et ordonne de fermer les portes. Josef refuse l'entrée aux PJ, même s'ils sont sévèrement blessés (combien de fois les bandits ont tenté cette ruse). Les PJ pourraient être prêts à déposer leurs armes d'abord, mais le vieux Josef se souvient aussi de ce truc. Dans sa jeunesse fougueuse, Josef a couru les collines avec la bande de hors-la-loi "la Bande Sauvage", avant qu'une blessure à la jambe de freiner ses capacités à les suivre. Les PJ devront camper à l'extérieur de l'enceinte du village, et hors de portée des flèches s'ils arrivent autour du crépuscule. Depuis son perchoir dans la tour de garde près de la porte, Josef est disposé à engager la conversation avec les PJ, ainsi qu'à les insulter. En fait, Josef bavardera avec les PJ qui campent – même s'ils ne répondent pas – jusqu'au petit matin, peu avant l'aube, quand le vieil homme est finalement relevé de son poste par un homme plus jeune, Frank Lipmann. Franck est encore plus méfiant que Josef, et refuse l'entrée aux PJ, s'ils la demandent.

Si on l'interroge sur la Tour Hess, Josef indique le nord, et les orientent pour qu'ils descendent par les chemins jusqu'au croisement avec la Route Sauvage. Là, les PJ devront tourner vers la droite, et voyager dans cette direction pendant 1,5 Km de plus. Ils devront alors emprunter un chemin de terre sur la gauche qui conduit à une tour surplombant la route.

Obtenir des indications :

Les PJ arrivent dans le petit village fermier de Durbheim, et s'arrêtent à l'auberge fluviale, *La Cigogne et le Renard*. L'établissement est dirigé par Bernd et Susi Olp, qui l'ont récemment vendu à la compagnie en pleine expansion des Hôtellerie Ecclestein de Pfeildorf. L'auberge est généralement tranquille jusqu'en fin d'après-midi et tôt le matin, quand ceux qui vivent de l'exploitation du fleuve ou de leur labeur dans les champs terminent leur journée dans la salle commune, à descendre de la bière et rire ensemble.

Les PJ pourraient décider de rester discrets quand ils abordent le sujet de la Tour Hess, de crainte que des espions ne traînent dans le coin. Ou bien ils pourraient se croire malins et observer les autres clients pour découvrir des espions potentiels dans la salle commune quand ils se renseignent bruyamment sur sa localisation. Dans ce dernier cas, tous les regards se tournent vers les PJ, plus par dégoût pour leur comportement impoli que tout autre raison.

Si les PJ interrogent avec diplomatie l'un des habitants, les Olp, ou Rolf Zweig (le chef du village) sur la Tour Hess, on leur dit qu'il y a une vieille fortification de ce nom située près du carrefour de la Route Sauvage avec le chemin menant à Hausern. On leur dit de suivre le ruisseau Durb sur à peu près 8 Km vers le croisement, et de tourner à gauche. A environ 1,5 Km de là, un chemin de terre sur la gauche conduira à la tour en ruine perchée sur une colline, et surplombant la route.

Les PJ pourraient poser des questions sur le niveau de visibilité du chemin vers la tour. On leur dit que la tour, comme beaucoup des vieilles fortifications dans les Collines, est située au bord de la crête des collines longeant la Route Sauvage. Les emplacements ont été choisis pour la vue assez étendue sur les environs qu'offrait le site. La seule couverture pourrait être la petite haie d'arbres qui poussent le long des rives des petits ruisseaux dans les collines.

Même si les PJ ne le savent pas, il n'y a actuellement aucun espion à l'auberge.

Reconnaissance :

Bien que l'action qu'ils prévoient soit audacieuse, il est peu probable que les PJ chargent dans la zone sans avoir d'abord mené une surveillance en bonne et due forme.

Les restes de la tour la plus occidentale se trouvent dans les collines au-dessus de Durbheim, à portée de vue du village. Quelques tas de pierres sont visibles depuis la route en-dessous, car la plupart des pierres ont été récupérées dans la construction de Durbheim.

La tour suivante est à 4,5 Km de la première. Des parties de la tour et les murs d'enceintes sont apparemment écroulés, et le délabrement est évident depuis la route. Des PJ prudents peuvent saisir l'occasion de se faire une idée de la structure extérieure de la Tour Hess en examinant d'abord les plans de cette tour abandonnée. Cela présuppose que le même plan général a été utilisé pour construire toutes les tours de la chaîne.

L'ascension vers la tour en ruine est difficile, car le chemin qu'il y avait à l'origine a depuis longtemps été recouvert par la végétation. Quand les PJ atteignent l'entrée, ils peuvent voir que ce qui fermait l'arcade a disparu depuis longtemps. La cour entre la tour et le mur d'enceinte est totalement envahie par la végétation, mais les PJ peuvent trouver des pierres taillées indiquant d'autres structures le long des murs, en général vers l'arrière du complexe. La porte de la tour a aussi disparue et, si les PJ vérifient, ils peuvent voir que l'intérieur de la tour est ouvert aux quatre vents. Les étages en bois de l'intérieur ont pourri depuis longtemps.

En suivant les indications qu'ils ont reçues, les PJ voient ce qu'ils considèrent être la Tour Hess en haut d'une colline, environ 800m avant d'atteindre l'intersection avec le chemin qui devrait conduire à leur destination. Le chemin depuis la route principale suit un ruisseau bordé d'arbres, jusqu'à ce qu'il se mette à monter le flanc ouest par une série de zigzag. Il y a un certain nombre d'endroit, avant qu'ils n'atteignent les zigzags, où les PJ peuvent observer les murs entourant la tour, pour tenter de repérer des gardes.

Les PJ peuvent choisir de passer le long du ruisseau plutôt que par la route, afin d'utiliser les arbres pour se dissimuler au regard d'éventuels observateurs sur les murs.

Le sommet de la tour semble être quelque peu délabré, mais loin de l'état de celle qu'ils ont croisée auparavant (ou, le cas échéant, de celle qui se trouve à 4,5 Km de l'autre côté de la Tour Hess). Les PJ devront monter le chemin en zigzag pour avoir une meilleure vue. Comme la partie supérieure du chemin est visible depuis les murs, les PJ pourraient préférer attendre la tombée de la nuit avant de terminer l'ascension.

Peu importe combien de temps ils observent les murs et la partie supérieure de la tour, les PJ ne verront aucun garde.

Brisé :

Quand les PJ arrivent en haut du chemin, la piste conduit vers une porte ouverte. Comme pour les autres tours de garde, la Tour Hess est constituée d'une tour unique, entourée par un mur délabré mesurant entre 1,5 et 5 mètres de haut. Malgré cela, il y a des signes d'une occupation récente.

Des bâtiments plus récents – baraquements, réfectoire, armurerie, et quartiers des officiers, pour des yeux habitués à l'architecture militaire – sont situés le long des murs, afin de ne pas être visibles depuis la route en-dessous. Une étude de ces locaux indique que 20 à 40 personnes pourraient avoir vécu dans la forteresse. D'autre part, il y a des échafaudages près des baraquements, auxquels sont suspendus des mannequins taillés, suggérant que des entraînements au combat rapproché ont eu lieu ici.

On peut trouver un autre indice d'une occupation récente sur le flanc de la colline derrière le complexe, où des terrasses pour la culture agricole témoignent de l'autosuffisance des résidents de la Tour Hess. En fait, une partie des cultures poussant dans les parcelles de terre peuvent être récoltées pour accroître les maigres rations des PJ, s'ils décident de s'y consacrer.

Les lieux sont majoritairement déserts. A l'exception de ceux ayant été envoyés pour tuer les PJ et Karelia, l'Ordre du Marteau Sacré s'est déplacé dans la région d'Übersreik plus de deux semaines avant l'arrivée des PJ à la tour. Un couple de poulets arpentent le terrain, ayant hérité du site.

En explorant le terrain à la recherche d'indices, les PJ peuvent facilement voir que la partie basse de la tour a été réparée. Si les franchissent son épaisse porte de chêne, ils voient que l'intérieur a été converti en chapelle. Un prêtre sigmarite reconnaîtra l'organisation particulière, avec un autel placé en direction de Karaz-a-Karak.

Des tapisseries sont toujours suspendues aux murs, dont certaines représentent la légende de Sigmar, tandis que d'autres montrent un personnage du clergé avec une épée dans une main, et une torche dans l'autre. Le visage de cet autre personnage est représenté comme vierge, comme si celui qui avait commandé ce travail voulait que l'identité de la personne soit masquée. Si les PJ regardent de plus près les tentures murales du prêtre inconnu, ils peuvent voir des personnages plus petits représentés dans des scènes de combat, de capture de prisonniers, et de sacrifices ritualisés à proximité d'un cercle de pierre, le long des bords de la broderie. Les PJ réussissant un test de **Fouille** (*Art* +10) sur ces tableaux, voient les mots en *Classique* « *Fatum Impiorum* » (« le destin des impies ») soigneusement brodés dans les scènes.

Les tapisseries mesurent 1,80m de large et 2,50m de haut. Les PJ peuvent décider que ces travaux de broderie représentant le prêtre inconnu pourraient bien être la preuve pouvant aider Karelia à défendre son cas auprès de l'Officium Arbitrorum.

Alors que les PJ fouillent la chapelle, un homme nu (à l'exception d'une petite serviette attachée autour de son cou comme une cape) sort soudain d'une porte dissimulée derrière une tapisserie représentant Sigmar. En brandissant une baguette, il crie, « *Je suis le Huitième Théogone de retour ! A genoux devant moi ! Je chasserai vos péchés d'un geste de l'Épée de Purification que je tiens dans ma main !* » L'homme se tient dans une pose théâtrale tandis que de la bave s'écoule de sa bouche pour tomber par terre. Il fait ensuite demi-tour et part hardiment derrière la tapisserie.

Si les PJ suivent le fou, ils découvrent que la porte dissimulée est ouverte, et qu'une volée de marches en descend. Depuis le haut des escaliers, les PJ peuvent entendre deux voix discutant au-delà d'une porte ouverte, 5 mètres plus bas, bien qu'ils ne puissent pas comprendre les paroles. Si les PJ appellent avec audace, les voix se taisent et tout devient silencieux. D'un autre côté, les PJ descendant silencieusement les escaliers parviennent à identifier l'une des voix comme appartenant au dément. L'autre voix est plus faible, mais familière. Etant donné son état affaibli, les PJ devront réussir un test d'**Int** +20 pour reconnaître la voix de Johannes Krönert.

En franchissant la porte du sous-sol, les PJ entrent dans une salle de torture. Dans un coin de la pièce se trouve un râtelier, tandis que dans un autre coin se trouve une chaise avec un mécanisme dans le dos qu'on pourrait décrire comme une lanterne serre-tête en cuir. Des chaînes le long du mur indiquent que des prisonniers auraient pu être en position pour observer l'interrogatoire de l'un de leur camarade. La pièce sent la transpiration et les sécrétions humaines.

Johannes est assis contre l'un des murs, près de chaînes ouvertes. L'érudit est émacié, contusionné (en cours de guérison) et ses deux jambes sont attachées à des attelles de mauvaise facture. Johannes dit aux PJ que ses deux jambes ont été brisées. Un PJ ayant eu une formation d'herboriste, médecin, apprenti médecin, ou prêtre de Shallya peut voir que les fractures ont été mal réduites, et devront être reprises pour que Johannes guérisse correctement. Cela infligera une grande douleur à Johannes, mais doit être fait. Les PJ ne disposant pas des compétences nécessaires devront réussir un test d'**Int**/2 pour remettre avec succès les membres dans de nouvelles attelles.

L'homme nu est aussi dans la pièce, faisant face à un autre coin, et engagé dans une conversation avec lui-même. Si les PJ écoutent, ils constateront que l'homme nu baragouine n'importe quoi sur des changements de temps radicaux qui pourraient annoncer soit une période de chaleur brûlante, soit un froid engourdissant. Quel que soit le scénario, il grommèle au sujet de l'Armageddon.

L'épreuve de la Tour Hess :

Quand Johannes s'est remis de la douleur provoquée par la reprise de ses jambes, il demande de l'eau, avant de faire le récit de la façon dont il s'est retrouvé dans cet état.

Johannes croyait que ceux qui étaient derrière le meurtre d'Aldebrand à Pfeildorf seraient trop préoccupés par la recherche des PJ pour prêter attention aux enquêtes qui pourraient être menées dans la ville. L'érudit considère que dans les quelques jours ayant suivi son retour et sa visite au temple de Véréna, quelqu'un avait remarqué ses activités. Plusieurs hommes ont jailli dans la pension où il logeait cette nuit-là, et l'ont capturé.

Forcé à avaler une sorte de drogue, Johannes n'a pas su ce qu'il advenait de lui jusqu'à ce qu'il se réveille dans cet endroit. Il ne sait toujours pas vraiment où il est exactement, mais il sait qu'il n'est plus à Pfeildorf. Les hommes ici s'inquiétaient de ce qu'il savait, et Johannes a subi leurs tortures. Il dit aux PJ qu'il a résisté aux tortures, mais a failli être brisé à divers reprises.

Johannes s'avance vers l'homme nu dans le coin. Il leur dit que ce triste compagnon est Gotthold Braun, autrefois un prêtre prometteur de l'Ordre du Marteau Sacré, et le protégé du Père Bernd Schubert. Johannes raconte qu'après un interrogatoire particulièrement rude, Gotthold fut chargé de le lier avec un sort sigmarite qui lui est inconnu. Le sort était supposé asservir l'esprit de Johannes, et faire de lui un outil des fanatiques.

Johannes leur dit qu'il pouvait ressentir son esprit commencé à être submergé, et engagea toutes les forces qu'il lui restait dans la résistance contre le sort. La douleur fut grande, mais il finit par sentir l'attaque mentale rapidement faiblir, et vit Gotthold sur le sol, se tenant la tête et hurlant. Enervé par la tournure des événements, le bourreau empoigna un objet lourd, et entrepris de briser les jambes de Johannes. Il ne se souvient pas de grand-chose de plus. La douleur était telle qu'il s'évanouit jusqu'à ce qu'à son réveil il se découvre enchaîné au mur.

Les gens qui étaient ici – Johannes n'a vu que le bourreau, Gotthold, et un vieil homme obèse – étaient partis. A ce moment, Johannes était désespéré à la perspective de mourir de faim, seul et oublié. Il fut en fait content que Gotthold reste en arrière, bien qu'il soit maintenant fou. Johannes parvint à persuader Gotthold de mettre des attelles sur ses membres, et à le libérer.

Le "Théogone" fou :

Même si son esprit est brisé, Gotthold a des informations qui pourraient aider les PJ, ou confirmer ce qu'ils ont appris par ailleurs. La clé est de parler au prêtre fou comme s'il était effectivement le Huitième Théogone. Gotthold ignore les PJ s'ils ne suivent pas le bon protocole, ou s'ils le menace (il est à peu près indifférent aux coups qu'il pourrait recevoir, préférant continuer son monologue). Les PJ disposant de la compétence *Etiquette* reconnaîtront le besoin de flatteries, tandis que ceux qui n'ont pas la compétence devront réussir un test d'**Int**.

Voici une idée de la manière dont les PJ peuvent extraire des informations (la flatterie est le plus important) :

Q. *O Huitième Théogone de retour, où surgissez-vous, afin que vos loyaux fidèles puissent se joindre à vous pour purifier l'Empire ?*

R. Prenez l'épée et la flamme et retrouvez-moi au Chaudron de la Foi.

Q. *Où est le Chaudron de la Foi, bien-aimé de Sigmar ?*

R. C'est l'endroit saint où mes loyaux fidèles m'ont allongé pour que je me repose après que les infidèles aient pouffendu mon enveloppe charnelle. Beaucoup sont morts pour cacher ce secret des infidèles.

Q. *Comment pourrions-nous venir en ce lieu pour contempler votre bienfaisance ?*

R. La voie peut se trouver à Übersreik, où mes loyaux serviteurs se sont rassemblés pour commencer le rituel.

Q. *Quel est ce rituel, Grand Serviteur de Sigmar ? Par quel signe reconnaitrons-nous cela ?*

R. Ma venue sera annoncée par la mort par le feu et la fumée touchant mes ennemis infidèles dans le voisinage de mon sanctuaire. D'autres seront choisis, et amenés à moi, afin qu'ils puissent être purifiés de leurs péchés.

Q. *Comment les purifierez-vous de leurs péchés, votre splendeur ?*

R. Ils seront purifiés quand ils me consacreront leur trésor le plus grand et le plus précieux : leurs vies.

Q. *Que ferez-vous quand vous serez revenu, O Croyant parmi les Croyants ?*

R. Je dirigerai les justes vers Sigmar dans la Grande Purification des infidèles. Seule la mort attend ceux qui n'embrassent pas la Vraie Foi de Sigmar.

Q. *Très Saint, les morts qui s'ensuivraient ne laisseraient-elles pas l'humanité plus vulnérable face aux Puissances de la Ruine ?*

R. Les Puissances de la Ruine et les autres ennemis de l'humanité chancèleront et échoueront quand ils contempleront le vrai visage de Sigmar que nous possédons.

Si les PJ décident de débattre de théologie avec Gotthold, le prêtre fou leur lance un regard furieux et hurle, « *je prends votre vie et votre sang, car nous vous avons jugé indigne.* » Gotthold accomplit alors un geste élaboré avec sa main libre, et fait un bruit de succion étrange. Satisfait d'avoir pris la vie et le sang du PJ ergoteur, l'homme nu se retourne à toute vitesse en s'éloignant d'eux et monte les escaliers quatre à quatre tout en bredouillant, « *Nous avons 50 jours pour contrer l'élévation de la mer, purifier notre empreinte de charbon, et débarrasser l'air des flatulences de vache.* »

Si les PJ essayent de suivre Gotthold, ils constateront que c'est difficile.

Supplication d'aide :

Quand la scène avec Gotthold est terminée, Johannes demande encore de l'eau. L'érudite leur demande alors si les PJ peuvent lui apporter une aide précieuse, et l'amener à l'Hospice de la Blanche Colombe de Pfeildorf [Pfeildorf : Freistadt du Sudenland, p. 14]. Les PJ pourraient ne pas des sentiments très charitables vis-à-vis de Johannes, mais ils devraient être en mesure de les mettre de côté pour l'aider. Si Karelia ou Isabella voyagent toujours avec les PJ, elles soutiendront le fait qu'il faut aider Johannes en l'emmenant à Pfeildorf.

Les PJ peuvent rapidement trouver assez de matériaux pour construire une litière afin de tirer Johannes, si nécessaire. La descente du chemin en zigzag sera la partie la plus dangereuse du voyage vers Pfeildorf, car la route est étroite, est les virages en épingle à cheveux du chemin sont rudes.

Gotthold Braun, Prêtre fou de Sigmar (ex-Initié).

Mesurant 1,70m et de carrure élancée, Gotthold était une étoile montante dans l'Ordre du Marteau Sacré, et le protégé du Père Bernd Schubert. Quand le Père Bernd fut envoyé à Wusterburg pour mettre liquider l'arbitrator Karelia Meitner, le Père Gotthold eu de l'avancement pour remplacer temporairement son mentor.

Alors que le prisonnier Johannes Krönert était transporté à la Tour Hess, Gotthold conduisait le chariot et essaya plusieurs fois sans supervision de lier le sorcier. Chaque tentative échoua, et le stress de chaque incantation fatigua Gotthold. Voir le prisonnier endurer la torture provoqua une tension supplémentaire chez le prêtre, au point que Gotthold était déjà à la limite de la folie quand il essaya une fois de plus le sort de lien. Cette tentative échoua spectaculairement, faisant perdre sa santé mentale à Gotthold.

Maintenant affaibli et délirant, Gotthold est inutile pour l'Ordre, et il a été dépouillé de toutes ses possessions qui auraient permis de l'identifier, et laissé en arrière quand le Marteau Sacré est parti pour Übersreik.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	28	29	3	3	6	31	1	33	31	22	34	35	32

Compétences : (plus disponibles) Alphabétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Connaissances : Démon, Parchemins, Runes ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Fabrication de Parchemins ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 0 (autrefois 27)

Sorts : (plus disponibles)

[Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Débilité, Détection de la Magie, Main de Fer, Soins Blessures Légères.

[Niveau 2] Aura de Protection, Arme Brisée, Brouillard Mystique, Eclair, Ecrasement, Zone de Sanctuaire.

[Niveau 3] Sorcier lié [**Sombre Désespoir**, p. 44].

Folies : Délire, Affaiblissement

Possessions : Rien à part un manteau et une baguette en bois.

Johannes Krönert, Erudit (ex-Initié, ex-Etudiant, ex-Apprenti Sorcier, ex-Sorcier).

A l'insu des PJ, Johannes est membre de l'Ordre secret de l'Aube Nouvelle depuis 15 ans, et un membre actif de l'érudite Societas Antiquarii (Confrérie des Antiquaires) depuis plus de 20 ans. C'est un collègue du défunt Professeur Lessing, et il s'est retrouvé impliqué avec les PJ suite aux événements de Pfeildorf (voir **Sombre Désespoir**, le second volet de cette campagne, pour en savoir plus sur l'histoire de Johannes).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	4	5	1*	63	1	42	45	68	44	66	44

* l'attribut **B** est normalement à 10, mais ce score reflète l'état de santé actuel de Johannes.

Compétences : Alphabétisation (kislévite, Reikspiel, et tiléen) ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance : Plantes, Parchemins, Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, bataille 1 & 2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère (kislévite, tiléen) ; Langue Hermétique : Magikane ; Linguistique ; Méditation ; Numismatique ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 21

Sorts : [Mineure] Affaiblissement du Poison, Don de langues, Flammerole, Luminescence, Ouverture, Soins Mineurs, Sommeil, Tache, Trouver.

[Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de résistance, Débilité, Détection de la magie, Immunité au poison, Sol glissant, Soins des Blessures Légères.

[Niveau 2] Arme Brisée, Aura de Protection, Eclair, Brouillard Mystique, Ecrasement, Zone de Sanctuaire.

Possessions : Chemise en lin.

Visiter Pfeildorf :

Les PJ peuvent décider de s'aventurer à Pfeildorf, afin de trouver et fouiller la maison citadine de Gerhardt Haider à la recherche d'indices, en particulier s'ils doivent amener Johannes Krönert à l'Hospice de la Blanche Colombe pour des soins. Après son expérience à Wusterburg, Karelia reste avec le groupe, mais garde un profil bas. Elle n'est pas sûre de pouvoir faire confiance à ceux qui sont assignés aux planques en ville par l'Officium Arbitrorum.

En comptant le temps passé dans les événements de Wusterburg, Eppiswald et à la Tour Hess, les PJ devraient arriver à Pfeildorf autour du 25 vorgeheim, ou par là. Une route plus sinueuse, ou de rencontres supplémentaires, pourrait avoir repoussé l'arrivée des PJ de quelques jours supplémentaires.

La Blanche Colombe :

Si les PJ n'ont pas recherché cette institution shallyenne lors de leur dernier séjour à Pfeildorf, l'Hospice de la Blanche Colombe est un grand bâtiment près de la porte Söllhafen, où le culte sert aux pauvres une soupe populaire et possède une infirmerie.

Sur le chemin vers Pfeildorf, les PJ pourraient demander à Johannes pourquoi il préfère l'Hospice au temple de Véréna. L'érudit répond que les pacifistes shallyens sont excellents pour prendre soin des malheureux, ne posent pas beaucoup de questions à ceux qu'ils soignent, et sont moins susceptibles d'être surveillés par des espions du Marteau Sacré que le temple de Véréna. Johannes demande aux PJ de donner quelques pièces aux shallyens, à titre de faveur, quand ils arrivent à l'Hospice.

Quand ils auront déposé Johannes à l'Hospice, les PJ lui auront retourné la faveur dont il a fait preuve envers eux quand ils avaient besoin de fuir Pfeildorf quelques mois auparavant.

La demeure de Herr Haider :

Trouver la maison de Herr Haider n'est pas très difficile. Il est bien connu à Pfeildorf, et beaucoup de ceux qui font des affaires dans le quartier Alderhorst [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p. 26] ou travaillent aux temples, savent où il vit. Les PJ devront soit corrompre quelqu'un, soit réussir un test de **Soc** (avec les modificateurs appropriés) pour obtenir cette information. L'habitation se trouve à environ 120m de la Grande Eglise de Sigmar, en direction du château. La maison citadine de deux étages est peinte d'un jaune terne, et un blason est suspendu au-dessus de la grande porte de devant. Le motif est celui d'un marteau écarlate au-dessus d'un champ octogonal de jaune, avec un fond bleu.

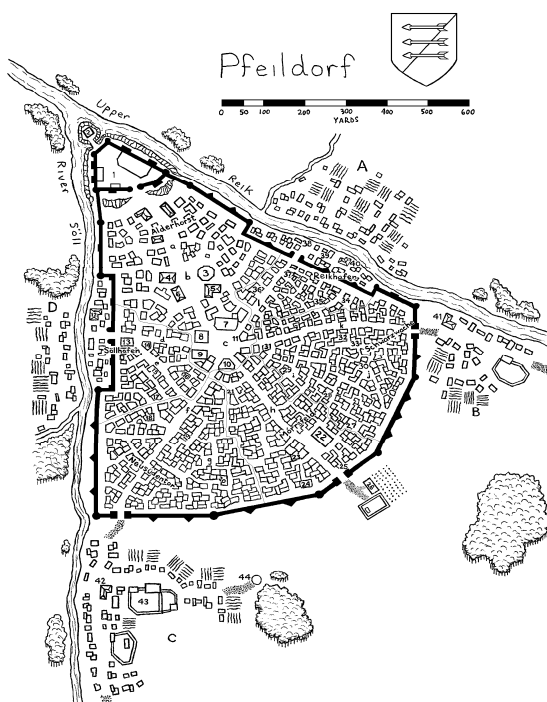
Bien qu'irrité par les événements, les PJ seront vraisemblablement prudents dans leur approche. Ils devraient chercher un endroit d'où ils pourront observer en toute tranquillité la demeure Haider.

A midi, un prêtre de l'Eglise de Sigmar, le Père Gunnar Hilbert, se rend à la maison de Herr Haider. Le vieux prêtre sort un trousseau de clefs de son habit, ouvre la porte, entre dans la maison et verrouille la porte derrière lui. Le Père Gunnar reste à l'intérieur pour le reste de la journée – en général à faire la sieste. Au crépuscule, il quitte la maison en fermant la porte derrière lui.

Les PJ peuvent soit forcer l'entrée de la résidence pendant que le Père Gunnar est là, soit s'y infiltrer quand personne d'autre ne s'y trouve. Si le prêtre sigmarite est présent et s'éveille quand les PJ entrent, il cri pour appeler à l'aide. Les PJ peuvent capturer le Père Gunnar, dans le but d'interroger le quinquagénaire sur le Marteau Sacré. Le prêtre ne sait rien de l'Ordre secret. Le Lecteur lui a demandé en personne de surveiller chaque après-midi la maison de Herr Haider.

Il y a un risque que les PJ se lancent dans un interrogatoire musclé, dans leur certitude que le Père Gunnar sait quelque chose. Le vieux prêtre a le cœur fragile, ce qui peut conduire à une crise cardiaque s'il est poussé trop loin. Le PJ qui interroge doit faire un test de **Cd** au cours de l'interrogatoire du Père Gunnar. Un succès critique (00-05) signifie que le PJ a été terriblement efficace pour effrayer le vieux prêtre. Quand cela se produit, le Père Gunnar doit faire un test d'**E** (il a 3).

Si le prêtre échoue de 30 ou moins, il se met alors à trembler et à avoir le souffle court. Il supplie les PJ d'arrêter. Si le test est échoué de plus de 30, le prêtre laisse échapper un cri d'agonie et (s'il en est capable) tombe au sol en serrant sa poitrine. Le Père Gunnar doit faire un second test d'**E**. Il subit la perte de **1B** (sans tenir compte de l'**E**) si le test est échoué de 30 ou moins. Si le prêtre échoue de plus de 30, il est frappé par un coup de **F3** (le vieil homme a **6B**). Si un 6 naturel est tiré, il y a alors 20% de chance qu'il subisse une attaque cardiaque massive (un nouveau D6 perte de **B**).



Les meubles de la maison de Herr Haider sont recouverts de draps blancs, à part le divan où le Père Gunnar fait en général sa sieste. Les murs sont dépourvus de décorations, comme si Haider avait fait envoyer ailleurs les peintures et tentures murales (de valeur).

Ne trouvant aucun indice ou rien de valeur à piller dans la maison, les PJ pourraient envisager de tout démolir. S'ils se limitent à endommager les meubles, cela ne les mettra pas en danger, à moins qu'un des objets ne soit lancé par la fenêtre. Cependant, déclencher un feu pour incendier la maison est risqué. Si les PJ sont pris en flagrant délit, ils seront enfermés dans la prison de St Quintus [Pfeildorf : Freistadt du Sudenland, p. 15] ou lynchés par la populace en colère. Les feux sont de graves dangers dans des villes comme Pfeildorf, où la plupart des bâtiments sont construits en bois, et très serrés les uns contre les autres.

L'Eglise de Sigmar :

Les PJ peuvent essayer de rencontrer le Lecteur von Mauchen ou son secrétaire, en particulier s'ils possèdent les tapisseries de la Tour Hess. Quand ils entrent dans l'église, les PJ trouvent un jeune homme maigrichon en train de balayer le sol à l'intérieur. Le frère Wilhelm Hassler est un jeune initié d'environ 19 ans qui est arrivé à Pfeildorf de Nuln il y a 3 mois. Comme la plupart des autres à l'église, le frère Wilhelm est au courant de la mort tragique du père Feodor (« Il a été tué par de la magie répugnante, parfaitement »), le défunt secrétaire du Lecteur. Il est aussi de notoriété publique que le Lecteur est parti à Nuln il y a plusieurs semaines pour rencontrer des candidats pour ce poste vacant.

Si les PJ demandent si l'un des frères de l'église est parti récemment pour Übersreik, le frère Wilhelm réfléchit un instant. Il dit aux PJ que personne n'est parti récemment, en dehors du Lecteur, et du père Erwin Planck. Si on lui demande, le jeune homme décrit le père Erwin comme ayant une sinistre figure, mesurant à peu près 1,80m, avec des cheveux bruns et des tempes grisonnantes. Le père Erwin devait accompagner le Lecteur à Nuln avant de continuer son propre voyage vers Übersreik, pour prendre part à une cérémonie honorant le Lecteur du Reikland, Quintus Haider. Le frère Wilhelm ne se souvient pas quand la cérémonie doit avoir lieu, mais il mentionne que le père Erwin ne devrait pas revenir avec fin brauzeit.

La route d'Übersreik :

Qu'ils soient à Pfeildorf ou sur la route partant de la ville, les PJ devraient discuter de la route qu'ils souhaitent emprunter pour se rendre à Übersreik.

En supposant qu'elle est toujours avec eux, Karelia recommande de remonter la rivière Dottern depuis Wissenburg jusqu'à Dotternbach, puis de là le groupe pourra utiliser les chemins le long des contreforts jusqu'à la Route d'Übersreik bien à l'ouest de Nuln. L'arbitrator préfère éviter Nuln, car elle est s'inquiète de ce qui pourrait les attendre dans la Staatstadt (Cité-Etat). Les PJ pourraient indiquer qu'ils souhaitent rendre visite à l'inquisiteur von Rundstedt pour voir s'il peut être recruté pour leur cause. Karelia répondra que personne ne peut jamais vraiment dire où les inquisiteurs peuvent partir sur une question, jusqu'à ce qu'ils agissent. Elle en conclut que se rendre à Nuln pourrait bien se terminer par leur arrestation. Pour sa part, Karelia préfère obtenir n'importe quelle preuve matérielle potentielle pour se blanchir du malentendu avec ses supérieurs, comme elle l'a découvert à Wusterburg.

La marche d'un jour et demi entre Pfeildorf et Wissenburg est un parcours difficile à travers la campagne, car il n'y a pas de route pavée reliant les deux routes. Il y a des sentiers peu fréquentés sur les deux rives du Reik Supérieur pour ceux qui voyagent à pied ou à cheval. La plupart des voyageurs et des marchands passent par le fleuve, car c'est plus sûr que de se frayer un chemin par la route. Si les PJ ont des montures, ils devraient les vendre avant d'embarquer dans un bateau.

Arrêt à Wissenburg :

A ce stade de son voyage avec les PJ, Karelia a besoin d'information sur sa situation au sein de l'Officium Arbitrorum. L'arbitrator est toujours prête à se consacrer à la collecte des preuves matérielles dont elle a besoin pour prouver l'existence de l'Ordre du Marteau Sacré, mais Karelia réalise qu'elle et les PJ pourraient avoir à faire plus que collecter des faits.

Approche prudente :

Karelia ne souhaite pas commettre la même erreur qu'à Wusterburg. L'arbitrator n'est pas certaine de la réception qu'elle aura à la planque de l'Officium Arbitrorum, par conséquent elle ne prévoit pas d'y aller seule.

Karelia conduit les PJ à l'Auberge de la Femme de Chambre, située près de la Tempelplatz, à portée de vue du temple de Sigmar et de la planque. Elle demande à l'aubergiste, Greta Ostler, une chambre d'angle au dernier étage. Quand les PJ sont installés dans l'auberge, Karelia demande à l'un d'eux de porter un message à Herpin Mahler, au 12 Hammerstrasse (juste en bas de la rue), afin qu'il la rencontre seul devant le temple d'Ulric à 22h, ce soir. Elle prévient aussi le PJ de garder un œil attentif à d'autres personnes qui pourraient avoir placé la planque sous surveillance. Karelia demande à un autre PJ de se placer près du temple de Sigmar pour voir si un homme chauve, grassouillet, d'âge mûr, avec des cheveux grisonnants et une barbe miteuse (Herr Mahler) s'y rend après avoir reçu son message.

Si les PJ demandent des explications, Karelia répond que ceux qui gèrent la planque de l'Officium Arbitrorum ne contactent pas l'Eglise, afin d'entretenir le secret du bureau. La seule situation où la séparation serait brisée, c'est dans le cas d'un arbitrator rebelle, ce qui pourrait bien être la façon dont elle est considérée par ses supérieurs si l'attaque de Wusterburg était ratifiée officiellement. Karelia préfère éviter tout piège qui empêcherait le groupe de continuer vers Übersreik.

Invité inattendu :

Incertain de la situation avec Karelia Meitner, l'Officium Arbitrorum a envoyé des arbitrators à Wissenburg, Pfeildorf, et Meissen, afin de l'arrêter et de la ramener à Nuln. Au moment de l'arrivée des PJ à Wissenburg, seul un arbitrator est arrivé à la planque. Ceux qui sont en route pour Pfeildorf et Meissen ont croisé involontairement les PJ sur la Söll, aux alentours du village de Moosen.

Comme requis par les directives de l'Officium Arbitrorum, l'arbitrator de Wissenburg, Heinrich Thyssen, n'a mentionné aucun aspect de sa mission à Herpin Mahler. Une fois installé, Heinrich a passé son premier jour à observer les activités le long des berges et autour des portes de Wissenburg, pour se faire une idée des arrivées et départs des gens. L'organisation de son travail est telle qu'il se trouve dans un endroit différent quand les PJ et Karelia arrivent à Wissenburg.

Heinrich rentre à la planque à temps pour voir le PJ livrer le message de Karelia à Herpin, bien qu'il soit hors de portée de voix. Etant prudent, Heinrich change doucement de direction pour se rendre dans une autre rue et se rendre vers l'arrière de la planque, et tout à fait par hasard hors de la ligne de vue de Karelia. Il entre dans l'arrière-cour par une porte de derrière. Une fois à l'intérieur, Heinrich apprend la demande de Karelia d'avoir une rencontre.

Réalisant que Karelia pourrait ne pas voyager seule, Heinrich dit à Herpin de la rencontrer comme elle le demande. L'arbitrator assure le concierge nerveux qu'il sera tout près, pour s'assurer qu'aucun problème n'arrive. Heinrich part ensuite de la façon dont il est entré, et se rend prudemment au temple d'Ulric.

Se faufiler :

Herpin part quelques minutes avant que les cloches du temple de Véréna ne sonnent les 10h du soir. Bien entendu, il verrouille la planque, et regarde nerveusement autour de lui en partant vers la Tempelplatz.

Selon la conduite qu'ils auront choisi, il est possible que les PJ aient décidé qu'un ou plusieurs d'entre eux essaieraient d'accéder à la planque par tous les moyens possibles. Karelia peut les avoir informés que les planques sont en générales gérées par une personne – dans ce cas, Herpin Mahler. Le but des PJ pourrait être de déterminer s'il y a le moindre signe d'un autre occupant dans la maison.

Il est aussi possible que les PJ aient surveillé la maison plus tôt dans la soirée, pour saisir les allers et venus d'Heinrich. En général, Heinrich est assez prudent pour remarquer une surveillance et trouver une autre approche lui évitant d'être vu. Le meilleur moyen de déterminer qui voit ou rate qui, est en faisant faire un test d'**Observation** avec les modificateurs appropriés, à la fois pour Heinrich et les PJ en surveillance. Si les deux réussissent, alors l'individu avec le meilleur résultat, par rapport à leurs attributs respectifs d'I, voit l'autre le premier. Si les deux échouent, ils se sont alors croisés par erreur sans se remarquer. Un succès pour l'un et un échec pour l'autre, permet à celui qui a réussi de fixer le déroulement de n'importe quelle interaction (simple observation, confrontation, etc.) à ce stade.

En supposant que les PJ ne rencontrent pas Heinrich avant d'entrer dans la planque, ils peuvent rapidement se rendre dans les chambres sans interférences. Les PJ peuvent facilement trouver la chambre à coucher en désordre d'Herpin, au rez-de-chaussée, près de la cuisine. Il y a trois chambres et des toilettes à l'étage. La chambre donnant sur l'avant de la maison a récemment été utilisée. Une bouteille de Riesling à moitié vide se trouve sur une petite table à côté de la fenêtre, à côté d'un livre de prières courantes sigmarites.

Un coffre au pied du lit contient un sac de voyage et des vêtements de rechange. Plié dans les vêtements, on peut trouver un livre verrouillé (**Diff 5%**), contenant des descriptions succinctes des lois de l'Eglise et des règles de l'Arbitrorum.

Rencontre :

Le PJ se tenant près de l'Eglise de Sigmar voit un certain nombre de gens venir et partir de la demeure de la divinité protectrice de l'Empire, mais aucune se rapprochant de la description fournie par Karelia. Vingt minutes avant son rendez-vous, Karelia envoie un autre PJ se renseigner pour savoir si le premier a vu Herpin se rendre à l'Eglise, ou rencontrer quelqu'un sur la place. Elle demande au PJ de se dépêcher de revenir dans les 10 minutes si la cible a été repérée.

A moins qu'un ou plusieurs des PJ ne trouvent un meilleur plan pour protéger Karelia, ou sécuriser le lieu de la rencontre, Karelia compte qu'un ou deux des PJ ne l'accompagnent pour la protéger. L'arbitrator ne veut pas nécessairement effrayer Herpin, mais elle ne va pas prendre de risque excessif pour elle.

Entre-temps, Heinrich s'est placé dans une ruelle proche, où il peut observer le temple d'Ulric. Si les PJ partent en éclaireur dans la zone avant que Karelia n'arrive, Heinrich devra réussir un test de **Dissimulation** pour éviter d'être repéré. Si les PJ détectent Heinrich, ils peuvent choisir d'essayer de le prendre en chasse, ou de le garder sous surveillance. Heinrich ne se retirera pas s'il est défié, et n'abandonnera pas Herpin tant qu'il pense que le contact des arbitrators est en danger. Une impasse de ce type pourrait nécessiter l'intervention de Karelia pour éviter un affrontement potentiellement mortel.

En supposant qu'Heinrich a réussi à éviter d'être vu, Karelia rencontre Herpin comme prévu. Elle demande à son contact s'il a reçu des nouvelles de Nuln. Karelia sait qu'il est peu probable qu'Herpin ne soit honnête avec elle, mais elle observe ses réactions sur le fait de la rencontrer ouvertement, ainsi que son malaise pour répondre à ses questions. Etant donné qu'ils ne travaillent plus pour elle, les PJ peuvent intervenir à tout moment avec leurs propres questions.

Herpin n'a jamais vu les arbitrators au travail, mais connaît leur réputation au sein de l'Eglise. Il choisit rapidement de coopérer pleinement. Herpin confirme qu'il a reçu la consigne de l'Officium Arbitrorum de ne plus aider Karelia il y a plusieurs semaines, car il y avait de sérieuses accusations lancées contre elle. Herpin a aussi reçu la consigne de faire savoir quand il apprendrait où se trouvait Karelia. Après la consigne initiale, Herpin n'a plus rien entendu.

Karelia fait une pause pour réfléchir à ce que vient d'annoncer Herpin, ce qui permet aux PJ accompagnant l'arbitrator de poser leurs propres questions. S'ils demandent si d'autres arbitrators se cachent à Wissenburg, Herpin est momentanément silencieux, pris dans un débat intérieur sur le fait de mentionner ou pas Heinrich. Reconnaisant la difficulté de la situation, Heinrich sort de sa cachette, l'épée au fourreau et les mains écartées pour montrer qu'il n'a pas d'arme sortie et prête à l'emploi.

Si les PJ attaquent, Heinrich cède du terrain afin de pouvoir dégainer son épée, tout en minimisant les risques. Heinrich ne combat que de façon défensive, afin de bien faire comprendre aux PJ qu'il ne veut vraiment aucun mal.

S'il y a un sorcier ou un prêtre parmi les PJ, Heinrich pourrait bien se retrouver victime d'un sort, comme *Débilité* ou *Rafale de Vent*. Le PJ utilisateur de magie aura pu vouloir agir pour donner au groupe la possibilité de s'échapper. Karelia arrête toute autre action contre Heinrich, car elle ne tolère pas de violence contre un camarade arbitrator.

Heinrich dit à Karelia et aux PJ qu'il a peu d'information de ses supérieurs, et qu'il aimerait qu'ils échangent les leurs pour remplir les trous. L'homme de Nuln suggère que tout le groupe se retire dans la planque pour une discussion. Les PJ pourraient soupçonner un piège, et à ce stade Heinrich débouclera son fourreau et tendra son épée encore dedans aux PJ, dans un geste de confiance.

Une affaire de confiance :

Quand ils sont entrés dans la planque, Heinrich invite les PJ à fouiller les lieux, pour s'assurer qu'il n'y a pas d'assassin caché ou de pièges. Il demande ensuite à ce qu'Herpin fasse du thé et serve des biscuits aux invités.

Heinrich conduit les PJ et Karelia vers le salon pour une conversation privée. Il ouvre la discussion en mentionnant qu'il a reçu l'instruction de rentrer à Nuln avec Karelia. Il assure rapidement qu'il n'a pas l'intention de se conformer à ses ordres car il est en sous-nombre face aux PJ. A la place, Heinrich demande à Karelia et à son escorte pourquoi ils seraient accusés d'avoir commis des crimes contre l'Eglise.

Les PJ peuvent remettre en question la sincérité d'Heinrich. Si c'est le cas, chacun d'entre eux devra faire un jet sous la **Soc** d'Heinrich (+10 avec *Eloquence*) pour déterminer à quel degré ils ont confiance en lui. Tout PJ qui échoue de 30 ou moins est suspicieux vis-à-vis de ses motivations, et l'observera attentivement à la recherche de signes de trahison pendant la conversation. Un échec supérieur à 30 signifie que le PJ croit qu'Heinrich leur veut du mal, et agira comme si toute tentative pour comprendre la situation était une couverture malfaisante pour les blesser.

S'ils ont besoin d'être encouragé, Karelia demande aux PJ de commencer en racontant leur histoire, car ils ont été plus directement impliqués dans les événements qu'elle. Karelia compte entrer dans les détails – ou obtenir plus d'information par des questions pénétrantes – sur certains points que les PJ pourraient avoir oubliés.

Heinrich espère que les PJ puissent lui donner assez d'informations pour avoir confiance dans le fait que Karelia fait ce qu'elle pense être dans le meilleur intérêt de l'Eglise. Qui plus est, l'arbitrator espère que les PJ divulgueront assez d'informations pour que lui, en tant que passant détaché de l'affaire, puisse parvenir à saisir quelle est l'influence invisible qui a convaincu ses supérieurs d'agir contre l'une des leurs. De façon générale, Heinrich espère que sa foi dans le fait que Karelia est une collègue compétente sera confirmée.

Régulièrement, le MJ devra demander au PJ racontant les événements en question de faire un test de **Soc** avec tous les modificateurs qui semblent appropriés, afin de déterminer quel est le degré de crédit que Heinrich accorde à leur histoire, et le soutient qu'il apportera à leur action. Avant tout, cette discussion représente une autre chance pour les PJ de gagner un allié ou, au minimum, de neutraliser un autre adversaire potentiel.

S'ils ont pris les tapisseries dans la Tour Hess, la discussion avec Heinrich est une occasion en or de les lui présenter comme preuves. La présentation de ces éléments augmente le test de **Soc** des PJ d'un bonus de +30, lors de leur tentative pour convertir Heinrich à leur cause.

Heinrich fait, d'une manière générale, attention à ne pas laisser transparaître ce qu'il pense à ceux qui sont interrogés, préférant contrôler ses réactions. Occasionnellement, il laisse glisser le masque, que ce soit par une expression interrogatrice, ou un léger bruit d'incrédulité. Le MJ devra faire attention quand il jouera Heinrich pendant cette conversation, et donner aux PJ juste assez pour les laisser se demander comment ils s'en sont sortis.

Partir en paix :

Quelle que soit la façon dont se déroule la conversation, Heinrich ne prévoit pas de suivre Karelia ou les PJ. Il part pour Nuln convaincu qu'ils vont poursuivre leurs investigation jusqu'au bout – et avec un peu de chance, pas jusqu'à leur perte. Heinrich prévoit de se rendre à Nuln pour présenter ses recommandations, largement basées sur la véracité de la façon dont les PJ ont présenté les faits et toutes les preuves justificatives qu'ils auront pu obtenir.

Si les PJ ont les tapisseries de la Tour Hess, Heinrich demande à être autorisé à en prendre une ou plus, car il tient particulièrement à laver Karelia des accusations portées contre elle.

Quand ils lui demandent comment ils s'en sont sortis, Karelia rassure les PJ, même si elle-même doute. Karelia est plus en phase avec l'apparente impassivité de Heinrich, étant entraînée de la même manière, mais elle ne veut pas excessivement inquiéter les PJ si jamais elle pensait que ça ne s'est pas bien passé. Dans tous les cas, Karelia pense que prendre ses distances vis à vis de Nuln est dans leur intérêt. Elle explique que leur chemin va les conduire vers la Route d'Übersreik, bien à l'ouest de Nuln.

Il est possible que les PJ puissent penser qu'ils ont rempli leur part de l'accord avec Karelia consistant à mettre en sécurité les indices prouvant l'existence du Marteau Sacré qu'elle cherchait. Les PJ peuvent croire qu'elle doit seulement aller à Nuln pour se défendre. Karelia répond que cette façon de faire prendrait du temps, car les procédures juridiques sont rarement rapides. Le mois de nachgeheim étant terminé depuis plusieurs jours, Karelia préfère utiliser son temps pour atteindre Übersreik avant que le Marteau Sacré ne puisse agir selon ses plans.

Si les PJ pensent qu'ils ont échoué à convaincre Heinrich, il est probable qu'ils envisagent que ce dernier puisse les suivre dans l'espoir d'enlever Karelia. Les PJ peuvent choisir de monter la garde, à l'affût de tout signe d'Heinrich, quand ils seront en route, ou ils peuvent s'occuper du problème maintenant. Karelia ne tolérera pas d'action de ce type, les PJ devront donc agir par eux-mêmes.

Si les PJ attaquent Heinrich, l'arbitrator fera ce qu'il peut pour s'échapper. Il n'a aucune envie d'affronter les PJ quand ils ont l'avantage du nombre ou du terrain de leur choix. Si Heinrich est piégé par la PJ, il fait du bruit et du grabuge en criant des mots comme « *assassins !* » pour attirer l'attention de la garde, de la garnison municipale, ou des hommes d'armes (selon l'endroit de l'attaque).

Le but d'Heinrich, à son retour à Nuln, dépend de la façon dont les PJ ont défendu leur cas. S'ils s'en sont très bien sortis (65% ou plus de taux de réussite sur les tests de **Soc** effectués), alors Heinrich va directement vers les Juges de l'Officium Arbitrorum, et va hardiment parler du danger que le Marteau Sacré représente et le besoin qu'il y a d'envoyer une aide armée à Karelia et aux PJ.

Si la tentative des PJ a été assez efficace (50 à 64% de réussite), Heinrich va vers ses supérieurs avec l'histoire, et une recommandation de rassembler un certain nombre d'hommes pour se rendre à Übersreik, afin d'aider les PJ à rassembler des preuves pour un potentiel procès contre les auteurs.

Au cas où la réussite des PJ serait marginale (25 à 49% de réussite), Heinrich rassemble quelques hommes et les conduit à Übersreik pour voir de lui-même comment les événements se déroulent. Il est sceptique concernant les PJ, et cherchera à les arrêter, ainsi que Karelia, si rien ne se concrétise.

Les PJ qui loupent cette occasion (moins de 25% de réussite sur les tests de **Soc**) ne rendent pas service à Karelia. Heinrich retourne à Nuln pour lancer une accusation d'abandon de poste contre Karelia, ainsi que tout autre crime qu'il pense qu'elle a commis. Les PJ sont aussi qualifiés de hors-la-loi par l'Eglise de Sigmar, et les papiers correspondants sont envoyés à la cour de justice de Nuln.

Heinrich Thyssen, Arbitrator de Sigmar (Prêtre niv 1, ex-Initié, ex-Chasseur de Prime).

Âgé d'une trentaine d'années, Heinrich mesure 1,80m, est de carrure moyenne, a les yeux bleus et les cheveux blonds. Il est membre de l'Officium Arbitrorum depuis 5 ans. La carrière d'Heinrich a été moins éminente que celle de Karelia, et il la considère comme une concurrente amicale pour les promotions.

Heinrich a trouvé que la mission consistant à trouver et ramener Karelia à Nuln était intrigante par ce qu'elle ne disait pas. Les ordres ne précisait pas les crimes dont Karelia était accusée, mais le fait qu'elle devait être ramenée à leurs supérieurs immédiatement en disait long. Heinrich est obligé par un serment de faire son travail, mais sa nature normalement prudente l'empêche de prendre les risques inutiles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	41	4	4	9	42	1	31	34	34	44	46	41

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Connaissances des Parchemins ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Eloquence ; Filature ; Incantation : cléricale 1 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Législation (Eglise de Sigmar) ; Méditation ; Pistage ; Sixième Sens ; Théologie.

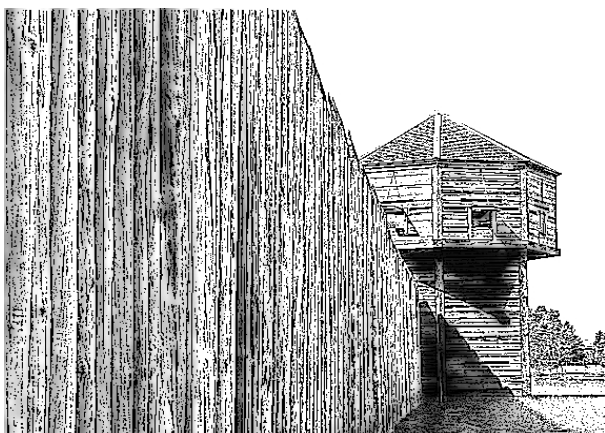
Points de Magie : 9

Sorts : [Niveau 1] Débilité, Détection de la magie, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

Possessions : Epée, chemise de maille (1 PA corps), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, dague (I+10, D-2, Prd -20), médaillon d'argent représentant une torche par-dessus un livre, corde, et bourse (16 Co, 20/12).

Par monts et par vaux :

En suivant le conseil de Karelia d'éviter Nuln, les PJ suivent la rivière Dottern jusqu'au village de Dotternbach. De là, ils voyagent le long de la Piste des Contreforts, en comptant rejoindre la Route d'Übersreik à l'ouest du village de Kröning. Depuis Wissenburg, le voyage vers Dotternbach prend environ deux jours, ainsi que la portion entre Dotternbach et Rohrhausen.



Un arrêt pour la nuit :

Les PJ arrivent à l'Auberge du Sommet de la Colline, qui est à peu près à mi-chemin entre Dotternbach et Rohrhausen, vers le 30 Vorgeheim. Le site fortifié est entouré par une palissade de bois et d'un talus de terre à l'intérieur du fort, permettant de renforcer la partie basse de l'enceinte. La porte est faite de pierre, et les visiteurs doivent traverser à pied un large corridor après avoir franchi la porte.

Une sentinelle solitaire se tient sur la tour de la porte. La tour octroie une bonne visibilité sur le terrain environnant. La porte reste ouverte pendant les heures de la journée, depuis une heure après l'aube, jusqu'à une heure avant le crépuscule. Une trappe dans la porte permet au portier de poser des questions à ceux qui apparaissent autour de l'aube ou du crépuscule, avant d'autoriser les retardataires à entrer.

La Bande des Guenilles :

Récemment, une bande de hors-la-loi est arrivée dans la zone de l'Auberge du Sommet de la Colline du sud de la forêt de la Reikwald. La "Bande des Guenilles" a harcelé les voyageurs sur la Route Auerswald-Kemperbad. Ils ont commencé comme une bande de bandits ordinaires, mais plus tard se sont presque recouvert eux-mêmes de la tête aux pieds de guenilles, ne laissant exposés que leurs yeux (pour certains du moins) et le bas de leur visage. Les hors-la-loi ne furent jamais une grande menace jusqu'à ce qu'un nouveau chef émerge pour les diriger. Connus seulement sous le nom du Chef Rouge, à cause de la grande plume rouge qu'il porte sur son chapeau à large bord, le nouveau chef possède quelques capacités magiques, ce qui a élevé la Bande des Guenilles à un niveau de menace supérieur.

Il devenait un peu urgent pour le graf Ferdinand von Wallenstein d'organiser une expédition contre les hors-la-loi. Le fils du graf, le baron Albrecht, conduisit les chevaliers et les éclaireurs dans la forêt, chassant les bandits. Le Chef Rouge utilisa ses compétences pour éviter d'engager les bandits dans un combat qu'ils auraient certainement perdu. Prévoyant sa prochaine action à l'avance, le Chef Rouge envoya deux de ses hommes – Rudolf Lenard et Kurt Schiller – vers le sud il y a quelques mois, à la recherche d'un endroit isolé où la bande pourrait temporairement se baser jusqu'à ce que les choses se calment.

Les deux hommes ont voyagé le long de la Piste des Contreforts, où ils sont tombés sur l'Auberge du Sommet de la Colline. La zone semblait correspondre aux exigences du Chef Rouge, étant un endroit isolé, sur une route commerciale secondaire, alors Rudolf trouva un emploi dans l'auberge, afin de prendre le pouls du terrain, pour ainsi dire. Kurt est retourné vers la Bande des Guenilles pour rapporter ce qu'ils avaient trouvé dans les contreforts des Montagnes Grises.

Le plan est simple. Kurt retourne au Sommet de la Colline comme un voyageur solitaire, signalant à Rudolf que le Chef Rouge est prêt à agir. Cette nuit, quand Rudolf sera seul, il ouvrira la porte pour laisser entrer la bande armée. Le but tacite est d'immobiliser toute résistance dans la structure et de prendre des otages pendant que la bande volera les objets de valeur des invités et des habitants.

Le Chef Rouge a son propre objectif. C'est un fidèle secret de Nurgle depuis quelques temps, chose que même les plus fidèles de sa bande ne savent pas. En prenant le contrôle du Sommet de la Colline, le Chef Rouge aura le pouvoir sur des gens qu'il pourra sacrifier au Dieu de la Pestilence et des Maladies, en échange de l'infection de sa bande crédule avec une maladie exotique pour qu'elle se répande dans tout l'Empire.

Le Chef Rouge met son plan en action la nuit même où les PJ arrivent.

Esprits soupçonneux :

Les PJ arrivent à l'Auberge du Sommet de la Colline en fin d'après-midi. Soucieux qu'il puisse y avoir une apparition inattendue des membres du Marteau Sacré, les PJ pourraient décider de placer l'un des leurs de garde à la porte par laquelle ils sont entrés. Karelia pourrait aussi le suggérer, étant donné la proximité avec Nuln. Si l'un des PJ est effectivement attentif de cette façon, il remarquera trois voyageurs arrivant dans le quart d'heure qui suit, dont l'un est vêtu de robes cléricales noires.

Le père Pieter Rabewald, un prêtre de Mórr, arrive à l'auberge du nord, avec son escorte constituée d'Albert Niebuhr et Monika Raeder, tous deux membres de la Guilde des Pleureurs de Nuln, et anciens mercenaires. Le père Rabewald sait de ses années d'expérience qu'un prêtre seul, même un consacré au service du Dieu des Morts, voyageant sur les routes de l'Empire, est une cible tentante pour des bandits. Albert et Monika sont tous deux l'assurance du prêtre contre un tel sort.

Plus près du crépuscule, Kurt Schiller arrive à l'auberge. Des PJ vigilants, positionnés pour observer par la porte ouverte, doivent réussir un test d'**Observation** +10 (*Acuité Visuelle* +10) pour voir le nouvel arrivant faire à la sentinelle (Rudolf Lenard) un léger geste de la main et un signe de tête. Etant maintenant des voyageurs expérimentés, les PJ qui observent remarquent que le nouvel arrivant n'a pas l'apparence lasse et poussiéreuse de quelqu'un qui a voyagé toute la journée, comme c'est le cas des PJ et des mórriens fraîchement arrivés. L'homme n'a pas non plus l'apparence d'un gardien de chèvre local provenant du village que les PJ ont traversé plus tôt dans la journée.

Le regard du nouvel arrivant semble observer l'auberge comme pour la jauger avant de se poser sur les PJ l'observant. L'homme a un léger sursaut avant de continuer son chemin vers la salle commune de l'auberge. Si les PJ observent la sentinelle (et tous ceux qui ont la compétence *Sixième Sens* le feront), ils remarquent qu'il est aussi en train de les observer attentivement, comme s'il les notait. Si les PJ défient alors la sentinelle, l'homme s'excusera à profusion, tout en niant toute intention néfaste de sa part.

Au cas où les PJ ne placent pas guetteur près des portes, ils remarquent alors les nouveaux arrivants quand ils entrent dans la salle commune. Les PJ suspicieux peuvent essayer d'en apprendre plus sur Kurt Schiller.

Kurt sonde les gens dans la salle. En plus des PJ et des mórriens, il y a trois hommes du village de Windisch, qui sont arrivés plus tôt dans la journée, pour échanger du fromage de chèvre contre une paire de petits fûts de bière, pour les célébrations de Geheimnisnacht à venir. Les trois hommes – Eugen Kalb, Anton Harden, et Samuel Harden – prévoient de rester passer la nuit dans la salle commune, et de retourner chez eux le lendemain matin. Kurt décide rapidement que les autochtones ne représentent pas vraiment de menace, mais il est inquiet pour ce qui concerne les mórriens et les PJ.

Réalisant que le Chef Rouge n'a pas prévu quoi que ce soit pour l'abandon de l'attaque (oups), Kurt décide d'essayer de découvrir les capacités des PJ en leur proposant une partie de cartes. Kurt n'est pas un joueur, et il a peu d'argent, il propose donc une partie aux mises peu élevées. Kurt prévoit de faire parler les PJ d'eux-mêmes et de leurs exploits, car il tente de déterminer quels pourraient être les adversaires les plus dangereux pour l'assaut prévu du Chef Rouge.

Des PJ astucieux pourraient utiliser l'occasion pour démasquer Kurt. Le nouvel arrivant devient nerveux si les PJ insistent pour avoir des réponses plus précises à leurs questions. Le but de Kurt est d'en apprendre plus sur les PJ, pas l'inverse. S'il perd le contrôle de la conversation, Kurt prend tout à coup la mouche sur quelque chose que dit l'un des PJ, et met fin à l'interrogatoire.

Les PJ peuvent même tenter de souler Kurt avant de poser leurs questions. Cette tentative est assez facile, car le bandit n'est pas assez malin pour comprendre jusqu'à ce qu'il soit ivre (avant si les PJ ne boivent pas avec lui). Il faut quatre pintes complètes pour que Kurt sente bien la situation, et aie un peu la tête qui tourne.

Si la partie de carte continue pendant un moment, les autres personnes de la salle commune (les mórriens et les villageois) pourraient s'y joindre pour passer la soirée.

Tant de choix :

De nombreuses choses peuvent ce passer à ce stade.

L'option la plus probable est que les PJ escortent ou suivent Kurt quand il va se soulager à l'extérieur, à l'arrière de l'auberge. Là, les PJ peuvent interroger le bandit hors de vue de son camarade sur le mur. Kurt tient bon aussi longtemps qu'il peut, mais dès qu'il réalise que les PJ pourraient lui ôter la vie, il révèle le plan du Chef Rouge pour capturer l'auberge et l'utiliser comme base d'opération pendant un moment (comme ses camarades, Kurt ne sait rien des véritables plans du chef).

Dans cette situation, les PJ pourraient trainer Kurt pour qu'il révèle les plans à l'aubergiste, Konrad Mehlhorn, et à ses gens. Ne voulant pas faire prendre de risque aux siens, Konrad envoie la milice de l'auberge jeter Kurt et Rudolf hors de l'enceinte fortifiée. Il demande alors aux PJ s'ils veulent bien aider à défendre l'auberge, au moins pour la nuit. Il leur promet un logement gratuit dans une chambre privée, ainsi qu'un dîner et un petit-déjeuner à ses frais.

Les PJ peuvent décider de laisser l'attaque avoir lieu, afin de pouvoir effectivement prendre en embuscade et détruire la bande de bandits quand Rudolf les laisse entrer. Cette option serait probablement la plus cathartique pour les PJ, car elle leur permet d'évacuer toutes les frustrations liées aux embuscades précédentes qu'ils pourraient toujours conserver. Ce choix d'action comporte le risque d'encourir le mécontentement de Konrad pour avoir fait prendre aux siens des risques inutiles. Il nécessite aussi que les PJ éliminent Kurt pour l'empêcher de révéler leurs plans et garder leurs préparatifs secrets vis-à-vis de Rudolf.

Il est concevable que les PJ choisissent de ne rien faire, dans l'espoir que rien ne se passera pendant leur court séjour. Ce n'est pas le meilleur choix si les PJ sont au courant de l'attaque imminente sans rien faire de plus que simplement monter la garde pour eux-mêmes en cas de problème.

Enfin, les PJ peuvent rater les indices indiquant que quelque chose se trame, et ne rien faire qui sorte de l'ordinaire.

Nuit inoubliable :

Le Chef Rouge conduit la Bande des Guenilles jusqu'aux portes de l'auberge juste avant minuit. Si les PJ ont le contrôle des murs à ce moment, ils peuvent lancer une attaque à distance sur les bandits sans méfiance, ou charger tout droit par les portes, les épées au clair. La surprise est totale. Si les PJ tirent simplement depuis les murs, ils ont 4 rounds de tir (CT-10 étant donné l'obscurité nocturne) tandis que les bandits s'enfuient pour trouver un couvert lourd (CT-20) dans le terrain accidenté de l'autre côté du chemin.

Si les PJ prévoient une embuscade à l'intérieur du terrain mieux éclairé de l'auberge fortifiée (CT-5 car il y a quand même des coins sombres), ils voient alors Rudolf quitter son poste après avoir entendu des bruits étouffés provenant de l'autre côté de la porte. La sentinelle jette un œil autour d'elle pour s'assurer que personne ne la voit alors qu'elle se rend vers la porte. Si Rudolf repère l'un des PJ dissimulés (PJ échouant à son test de **Dissimulation**, et Rudolf réussissant un test d'**Observation** -10), il se précipite pour ouvrir la porte barricadée, pensant que la charge des autres bandits le sauvera. Autrement, Rudolf se déplace lentement et silencieusement jusqu'à la porte.

Une fois qu'ils sont à l'intérieur du bâtiment des portes, les PJ peuvent ouvrir le feu, obtenant la surprise et 4 rounds pour attaquer avant que les bandits ne puissent courir et se mettre à couvert. Les bandits n'ont que des armes de poing, ils doivent donc se rapprocher des PJ ou fuir. Les PJ devraient aussi s'assurer que Rudolf paye pour sa trahison, bien qu'il soit le seul de la Bande des Guenilles à avoir son arc à proximité (dans la tour de guet).

Si le combat tourne mal pour les bandits, le Chef Rouge ordonne à l'un d'eux de mettre le feu aux écuries afin de distraire les défenseurs, et que le groupe puisse fuir.

Au cas où les PJ ne fassent rien en prévision de l'attaque des bandits, en dehors de faire des tours de garde, la Bande des Guenilles entre sur le site de l'auberge sans problème. Les PJ de garde ont une chance d'entendre les portes s'ouvrir (test d'**Ecoute** pour les bruits légers, *Acuité Auditive* +10), ou de voir les intrus entrer s'ils surveillent la porte (test d'**Observation**, *Acuité Visuelle* +10, *Vision Nocturne* +10). S'ils échouent aux deux tests, les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* sentent les bandits sur le point de défoncer la porte dans la salle commune, et évitent ainsi la surprise qui s'empare de leurs camarades.

Si les PJ pensent sottement que rien de fâcheux ne peut leur arriver pendant leur séjour à l'Auberge du Sommet de la Colline, l'attaque des bandits devrait facilement capturer tout le groupe. L'humiliation devrait être à l'ordre du jour (ou de la nuit), quand on leur ordonnera, ainsi qu'à tous les autres dans l'auberge, de se désarmer et se déshabiller.

Bien que les bandits gardent les prisonniers et fouillent dans les objets de valeurs, le Chef Rouge décide parmi les captifs de ceux qui serviront de sacrifice pour Nurgle. Parmi ceux qui étudient ce genre de chose, seul les membres du clergé de Shallya sont plus recherchés pour les sacrifices au Dieu des Maladies et de la Pestilence que les mórriens. Nurgle méprise le Dieu de la Mort parce qu'il octroie la paix du repos éternel à ceux qui porte les dons de Nurgle aux autres porteurs potentiels.

Sacrifice sanglant :

Le Chef Rouge ordonne que le prêtre de Mór soit allongé et lié sur l'une des tables de la salle commune. Ses hommes se regardent en biais en entendant l'ordre, mais s'y conforment quand il le répète avec fermeté.

Le père Pieter regarde attentivement le Chef Rouge alors qu'il est placé dans cette position. Reconnaisant son destin imminent, le mórrien commence à bredouiller des prières pour recommander son âme à Mór. Le Chef Rouge commence à psalmodier ce qui suit, pendant qu'il déroule les guenilles qui couvrent son visage :

« Aquak egan ut habalen mouret a' tre'gan mut Nurgle. Qu'rein al rahmaman breklun tomam. »

[En Langue Noire : « *Je fais ce sacrifice afin de recevoir la bénédiction de Nurgle pour mes hommes. En son nom, nous répandrons la maladie sur la terre* »]

Le Chef Rouge doit réciter cette litanie sept fois, car ce nombre est sacré pour Nurgle. Tandis qu'il le fait, le fidèle de Nurgle commence à enlever les guenilles qui recouvre son visage.

Quand les guenilles sont retirées, tous peuvent voir que le visage à la couleur verdâtre malsaine du Chef Rouge est couvert de pustules suintantes rougeâtres. Ce spectacle horrible pétrifie de peur tout le monde dans la salle, dont certains au point de souiller leur pantalon. Seuls les PJ et Karelia peuvent tenter un test de **CI** pour sauver le père Pieter. Un succès permet au PJ d'agir immédiatement, alors que le Chef Rouge commence à lever la lame au-dessus du prêtre de Mór. Si le PJ échoue, il est submergé par la *Peur*. Un échec de plus de 30 signifie que le PJ gagne aussi un **Point de Folie**.

Les PJ qui réussissent le test doivent annoncer leurs actions immédiatement. Le MJ doit clairement établir que de l'indécision de la part du joueur reflète la même chose chez le personnage, et scelle le sort du père Pieter. Le Chef Rouge est résolu à accomplir sa tâche, ce qui signifie qu'il a encore besoin d'un round pour compléter l'offrande à Nurgle avant de plonger le couteau dans le cœur du père Pieter. C'est le moment pour les PJ d'interrompre le sacrifice.

Si le Chef Rouge réussit à sacrifier le père Pieter, les bandits commencent à hurler de douleur, tandis que des pustules rougeâtres jaillissent sur leurs visages et leurs mains. Ceux qui sont couverts de guenilles les arrachent. Les prisonniers couvrent tous leurs visages et sanglotent, tandis que les bandits se tordent de douleur. Les PJ étant témoins de la transformation doivent réussir un autre test de **CI** pour rester maître d'eux-mêmes. Si un PJ échoue de 30 ou moins au test, il vide le contenu de son estomac sur ses pieds (et sur ceux de toute autre personne se tenant à proximité). Un échec de plus de 30 sur le test signifie que le PJ gagne un **Point de Folie** en plus des autres effets.

Souriant devant ce qu'il a accompli, le Chef Rouge n'est pas conscient du danger dans lequel il s'est mis. Déséquilibrés par leur mutation, les bandits surmontent juste assez leur douleur pour attaquer leur ancien chef. Le massacre qui s'ensuit oblige les PJ à faire un autre test de **CI** avec les mêmes résultats que ci-dessus. Ceux qui avaient réussi le précédent test gagnent un bonus de +10 pour celui-ci.

Une fois leur forfait accompli, les bandits restants s'enfuient des lieux complètement fous, et disparaissent dans les collines voisines. Des PJ à l'esprit vif peuvent saisir un arc et tirer sur les bandits éparpillés pendant un round ou deux avant qu'ils ne disparaissent hors de vue.

Récompense pour une bonne action :

Si les PJ ont réussi à contrecarrer le complot du Chef Rouge et sauver le père Pieter du sacrifice, le prêtre de Mórr les remercie en présentant à l'un des PJ un médaillon fait d'onyx noir et sculpté en forme de corbeau.

Le père Pieter dit aux PJ que le Dieu des Rêves et de la Mort lui a déclaré qu'il devait voyager le long du Chemin des Contreforts pour trouver un groupe d'individus dignes de l'objet béni de Mórr. Le prêtre ajoute que le médaillon – sur une prière au Dieu de la Mort – fournit une protection contre ceux qui ont défié Mórr. Le père Pieter fait remarquer que l'invocation de la bénédiction de Mórr ne doit pas être utilisée sur un caprice. Après tout, le Dieu de la Mort peu refuser sa bénédiction s'il estime que la situation ne mérite pas son intervention.

Il est probable que les PJ demandent des clarifications supplémentaires sur le genre de créatures qui pourraient défier le Dieu de la Mort. Le prêtre ne peut que sourire et dire aux PJ qu'il devrait être évident qu'il faisait référence à ces enragés de Morts-Vivants.

[Note au MJ : l'objet octroi à son porteur une *Immunité à la Peur* et à la *Terreur* provoquée par les créatures morts-vivantes, ainsi qu'un bonus de +10 aux tests de **Contremagie** pour résister à leurs sorts. Il diminue aussi tous les dommages provoqués par coups des morts-vivants de -1. Enfin, l'objet fait en sorte que l'arme utilisée par le porteur compte comme une arme magique quand il s'agit de provoquer des dommages aux créatures qui sont autrement immunisées aux coups des armes normales]

Si les PJ foirent cette rencontre et laisse le prêtre de Mórr se faire massacrer, alors ils ne sont pas les héros auxquels Mórr aurait eu recours. L'objet que le père Pieter leur aurait légué n'aidera pas les PJ, même s'ils le récupèrent d'une façon ou d'une autre sur le prêtre mort. D'un autre côté, un PJ possédant la compétence *Evaluation* pourra déterminer que ce symbole a une valeur de 15 Co.

Père Pieter Rabewald, Prêtre niv. 2 (ex-Initié).

Cet homme de 1,70m, de carrure mince, aux cheveux bruns, et aux yeux bleus, est l'un des prêtres itinérants de Mórr, qui voyagent de village en village pour assurer les rites funéraires aux récents défunts. Il approche de la quarantaine, et le circuit normal du père Pieter comprend les villages entourant Nuln et ceux qui sont le long de la rivière Grissen. Un rêve du Dieu de la Mort a poussé le père Pieter à faire le voyage jusqu'au Chemin des Contreforts, à la recherche de ceux qui sont sur le piste d'un grand mal. Du moins, c'est comme ça que le père Pieter a interprété le vague message nocturne qu'il a reçu il y a plusieurs jours.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	4	9	51	1	42	46	44	44	55	42

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissances des Parchemins ; Eloquence ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane, Nécromantique ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie ; Vision Nocturne.

Points de Magie : 17

Sorts : [Niveau 1] (Bataille) Aura de Résistance, Soins des Blessures Légères, (Mórr) Rite Funéraire, Localisation de Cadavre, (Nécromancie) Destruction de Mort-Vivant.

[Niveau 2] (Bataille) Aura de Protection, Zone de Sanctuaire, (Mórr) Funérailles Anonyme, Bâton Consacré.

Possessions : Epée, dague (I+10, D-2, Prd -20), médaillon d'argent en forme de corbeau avec des larmes d'améthyste, sacoche de composants magiques, livre de prières (Mórr), et bourse (16 Co, 8/12).

Albert Niebuhr et Monika Raeder, Témoins de la Guilde des Pleureurs (Mercenaires).

Albert et Monika sont des vétérans de la récente guerre dans les provinces du nord, bien que ces deux reiklandais aient combattu dans des camps opposés lors des accrochages entre Talabecland et Stirland. Bien qu'ils ne le sachent pas, les deux anciens mercenaires ont trouvé du travail auprès du culte de Mórr environ à la même époque, fin 2514. Approchant la trentaine, Albert est le plus amical et le plus turbulent des deux, il mesure 1,88m, est de carrure puissante, a des cheveux blonds et des yeux bleus. Plus sombre et studieuse, Monika a le même âge qu'Albert, mesure 1,65m avec une carrure moyenne, des cheveux noirs et des yeux verts.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	42	4	3	8	42	2	31	41	32	42	32	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possessions : Epée, chemise de maille (1 PA corps), arc (24/48/250, FE3) et munitions, tuniques noires avec le symbole du corbeau de Mórr.

Chef Rouge (alias Karl von Saxe-Coburg), Chef Rebelle (ex-Etudiant, ex-Apprenti Sorcier, ex-Sorcier, ex-Hors-la-loi).

Cet homme de 1,75m, de carrure moyenne, a rejoint la Bande alors appelée 'Bande de Berthold' peu après avoir fui les autorités d'Übersreik pour sauver sa peau. Cet ancien employé aux cheveux roux et aux yeux bleus était accusé d'avoir détourné des fonds du conseil municipal, tout en pratiquant illégalement la sorcellerie (Karl avait payé un faussaire pour qu'il lui fabrique une 'licence'). Sans véritable manteau de voyage au cœur de l'hiver, Karl s'était emmitouflé dans plusieurs couches de tissus, en particulier les parties de la peau qui auraient normalement été exposées.

Karl fut pris en embuscade sur la route de Kemperbad, mais fut capable de brûler l'un des assaillants et d'en blesser un autre avant d'être forcé à se rendre. Le Gros Oskar, ancien chef des bandits, vit le potentiel que cela représentait d'avoir un sorcier dans la bande, et proposa à Karl une place parmi ses hommes. Karl apprit son métier avec zèle, et s'éleva dans la hiérarchie de la bande. Il conserva les emballages autour de son visage, afin d'entretenir l'air de menace qu'il pensait que ce costume lui offrait.

Quand il se sentit qu'il était bien intégré parmi les autres hors-la-loi, Karl échafauda des plans pour éliminer le Gros Oskar. Avant de fuir Übersreik, Karl avait commencé à s'intéresser à Nurgle. Maintenant, la petite voix dans sa tête (ou était-ce dans ses trippes ?) lui murmurait que le Grand-père verrait d'un bon œil un sacrifice pour lui prouver son dévouement. Une nuit, Karl fut en mesure d'isoler le Gros Oskar des autres, et lui porta rapidement un coup fatal dans le ventre. Le saignement à l'abdomen faisait trainer la mort du Gros Oskar, permettant à Karl de mutiler l'ancien chef pendant qu'il était toujours en vie. Karl laissa les restes recouverts d'excréments, à peine reconnaissable, dans les profondeurs des bois, pendant qu'il allait revendiquer le commandement de ce qu'il allait renommer la Bande des Guenilles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	61	4	6	11	52	3	43	66	45	44	36	41

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Connaissances : Parchemins, Runes ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation (Cheval) ; Escalade ; Esquive ; Identification des Plantes ; Incantation : Bataille 1, Mineure ; Langage Secret : Classique, Jargon des Batailles, Jargon des Voleurs ; Langue Hermétique : Magikane ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie.

Points de Magie : 15

Sorts : [Niveau 1] Boule de Feu, Détection de la Magie, Pied Léger, Soins des Blessures Légères.

Possessions : Epée, veste en cuir (0/1 PA corps/bras), arc (24/48/250, FE3) et munitions, petite statuette de Nurgle, et bourse (4 Co, 15/9).

Franz Auerbach, Tobias Berg, Eduard Cohn, Ralf Kepler, Lucas Koch, Rudolf Lenard et Kurt Schiller, Hors-la-loi.

Comme pour les autres groupes de bandits, l'appartenance à cette bande de hors-la-loi est dans un état de perpétuel changement. Les membres actuels sont tous de taille moyenne et de carrure moyenne à fine. Ils partagent aussi le fait d'être assez insensibles vis-à-vis des autres, en particulier des gens les plus faibles qui sont la proie de leurs attaques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	8	40	2	29	29	29	39	29	29

Compétences : Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles ou Jargon des Voleurs ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Epée, bouclier (1PA partout), veste en cuir (0/1 PA corps/bras), arc (24/48/250, FE3) et munitions, et bourse (1d6 pistoles, 3d6 sous chacun).

Armée fantôme :

Selon comment les PJ ont réussi à voyager à travers le Wissenland, on suppose qu'ils seront toujours sur la d'Übersreik à Geheimnistag, probablement vers Stimmigen, dans le sud du Reikland. Si les PJ ont pu camper dehors la nuit, ils seraient avisés de trouver un abri sécurisé pour passer la nuit (pour plus d'information, voir **Appendice 2 : Nuits d'Effroi**).

Les PJ disposant de la compétence *Astronomie* savent que la Geheimnisnacht est l'une des deux nuits de l'année où l'erratique Mórrslieb est dans sa phase pleine, tandis que Mannslieb est dans sa phase de nouvelle lune, et n'apparaîtra pas de la nuit. Les PJ qui ont une disposition plus religieuse savent aussi que cette nuit est celle où les ennemis de l'humanité sont les plus forts, et la fine frontière entre la réalité et l'horreur se brouille.

Lever de mauvaise lune :

Tandis que le soleil se couche à l'horizon à l'ouest, Mórrslieb se lève au sud, dans la direction générale de Karak Hirn et du monastère près de Khazid Grentaz. Les PJ observant la pleine lune la voit ouvrir un œil et observer la région, jusqu'à ce qu'elle verrouille son regard sur les PJ séduits qui l'observent. La lune leur fait alors un sourire grimaçant pendant un court instant avant que son visage ne disparaisse dans sa surface rouge sombre.

Les PJ voyant cette apparition faciale doivent faire immédiatement un test de **CI**. Tous ceux qui échouent de 30 ou moins sont perturbés par la vision de la lune grimaçante et subissent un malus de -10 sur leurs tests de **Cd**, **CI** ou **FM** pendant la durée de cette nuit et des suivantes où Mórrslieb reste dans sa phase pleine. Les PJ échouant de plus de 30 gagnent en plus un **Point de Folie**.

Les PJ absorbés ne seront pas capables d'attirer l'attention de leurs camarades sur la lune du Chaos jusqu'à ce que le visage ait disparu. Comme la plupart des individus (sains) du Vieux Monde n'ont jamais vu de visage sur la lune du Chaos, les PJ qui n'observaient pas Mórrslieb devraient être très sceptiques vis-à-vis des déclarations de leurs compagnons l'ayant vu.

Tandis que la lumière du soleil diminue à l'ouest, la lumière rouge sanglante de Mórrslieb provoque chez tous les PJ et les montures un sentiment de malaise croissant (on ne s'habitue jamais vraiment à la couleur de la lumière projetée par la lune du Chaos). Si les PJ ne trouvent pas n'importe quel type d'abri (auberge, grotte, ou bosquet d'arbre avec des feuillages touffus), où ils pourront échapper à l'éclairage de Mórrslieb, dans l'heure, ils devront faire un test de **CI** avec les mêmes conséquences que celles décrites ci-dessus.

Nous ne sommes pas seuls :

En supposant que le groupe ne soit pas encore arrivé à Übersreik, tout PJ étant initié ou prêtre de Mórr, ou portant un objet sacré du Dieu de la Mort (épée de St Oswic ou le corbeau d'onyx noir béni), entend les bruits d'une armée en marche provenant de la direction de Nuln, vers minuit la Geheimnisnacht. Il n'est pas très important que le PJ en question soit endormi ou de garde. Dans ce dernier cas, le PJ somnole sans même sans rendre compte.

Chaque PJ répondant aux critères ci-dessus se trouve debout, baigné dans la lumière rouge de Mórrslieb, le long de la route, en chemise de nuit ou en tunique et pantalon (ou nu, si c'est la façon dont il préfère dormir). Le bruit de milliers de bottes marchants au pas devient de plus en plus fort alors que l'armée se rapproche des PJ. En levant les yeux vers la lune du Chaos, les PJ peuvent voir son visage railleur se tourner dans la direction du bruit. Si les PJ n'a pas contemplé le visage de Mórrslieb quand il était éveillé (voir au-dessus), il doit alors immédiatement faire un test de **CI**, avec les même conséquences que celles décrites plus haut.

Bientôt, un grand guerrier sur un cheval coloré par la lune arrive à portée de vue, suivi par ses nombreux porte-étendards faisant voler de nombreuses bannières. Mórrslieb tire la langue aux soldats avant de mimer un juron. Les chefs militaires sont suivis par des centaines d'hommes à cheval en armures de mailles, et portant d'antiques casques sans fioritures, avec une protection nasale. En dehors du bruit de marche, il n'y a pas d'autre bruit accompagnant l'armée en marche. Les cavaliers sont suivis par de l'infanterie, dont beaucoup de soldats sont armés de lances, portant des boucliers et des armures de cuir, bien que certains portent des plaques ou des anneaux de métal.

S'ils essayent, les PJ envoûtés sont incapables de faire quoi que ce soit d'autre que d'observer la procession passer. Un soldat s'écarte des troupes en marche, avant de se tourner pour fixer les PJ avec des orbites vides. Les PJ impliqués dans cet épisode doivent faire un test de **CI+20**. Echouer ce test de 30 ou moins signifie que le PJ subit un malus de -10 en **Cd**, **CI** et **FM** pour le reste de la nuit. Les PJ qui échouent de plus de 30 transpirent aussi abondamment, et gagnent un **Point de Folie**.

Sans question posée, le soldat mort dit au PJ, « *Nous marchons contre le Marteau Sacré. Entre dans les rangs.* » La simple mention du Marteau Sacré fait réagir le personnage. Le PJ peut poser jusqu'à trois questions au fantôme au cours des quelques minutes suivantes.

Voici quelques exemples de ce que pourraient être les questions :

- Q.** Vers où marchez-vous ?
- R.** Nous marchons vers Übersreik
- Q.** Qui dirige l'armée ?
- R.** Le Conquérant.

Q. Pourquoi avancez-vous contre le Marteau Sacré ?

R. Ils sont une abomination aux yeux de Sigmar et leur ordre est proscrit.

Q. Quels crimes a commis le Marteau Sacré ?

R. Ils sacrifient des enfants au nom de leur faux prophète mort, que Sigmar détruit son âme.

Q. Comment reconnaitrez-vous ceux qui appartiennent au Marteau Sacré ?

R. Ils infestent la ville. Nous devons dévaster la ville pour la sauver. S'ils fuient nous devons les poursuivre.

Q. Où sont-ils maintenant ?

R. Ils sont retournés à Übersreik, même s'ils ne sont pas aussi hardis que quand ils dirigeaient la ville. Le Marteau Sacré attend pour frapper depuis les ténèbres.

Q. Quel est le secret pour détruire le Marteau Sacré ?

R. Tous les tuer. N'en laisser survivre aucun.

Q. Est-ce tout ?

R. Non. Le faux prophète doit être définitivement jugé.

Quand le PJ a posé ses questions, le fantôme rejoint les troupes en marche. Mórrslieb regarde le PJ et secoue sa tête de façon désapprobatrice vers le PJ. La vision se termine quand l'armée disparaît en bas de la route. Les PJ endormis retournent à leur sommeil, tandis que ceux qui sont de garde clignent simplement des yeux quelques fois et secouent leur tête comme s'ils s'étaient surpris en train de rêvasser.

Des PJ de garde qui ne seraient ni membre du clergé de Mórr, ni possesseur de ces objets, devraient faire un test d'**Observation** +20 (*Acuité Visuelle* +10) pour voir l'image fantôme, à peine visible, d'une immense armée s'avancant silencieusement vers Übersreik. Pétrifiés par la vision, les PJ spectateurs sont incapables de réveiller les autres jusqu'à ce qu'ils remarquent le visage de Mórrslieb regardant vers eux avec un air de dégoût. Si c'est la première fois que les PJ contemplant le visage de la lune du Chaos, ils doivent faire un test de **CI**, dont l'échec entraîne les mêmes conséquences que celles décrites plus haut.

Les PJ peuvent déclencher l'alarme et appeler leurs camarades. Mais le temps que les autres aient rassemblé leurs esprits, le visage de la lune du Chaos aura disparu, tout comme l'armée fantôme.

S'ils sont à Übersreik...

Il y a une chance que les PJ logent à Übersreik pendant la Geheimmisnacht. Dans ce cas, les événements présentés plus haut ont quand même lieu, avec les changements décrits ci-dessous.

L'armée fantôme s'avance dans Übersreik et commence à installer un camp dans le voisinage de l'auberge où logent les PJ. Le chef, vêtu d'une armure décorée, s'avance là où il veut que les soldats se rassemblent, aboyant des ordres silencieux que seuls les soldats fantômes entendent. Le chef confiant se tourne vers les PJ observant les activités, et fait un signe de tête dans leur direction. Les PJ pourraient être perplexes à la vue de ce geste, croyant que la vision reflète un passé lointain. En réponse au doute des PJ, le personnage royal dégainé son épée et salut les PJ, avant de la rengainer, et de retourner à sa tâche.

La lune du Chaos secoue la tête de désapprobation, alors que l'armée fantôme disparaît. La vue de la lune du Chaos oblige les PJ à faire les tests de **CI** susmentionnés, avec les conséquences habituelles.

Le lendemain matin :

Le matin suivant, les PJ peuvent aborder certains des clients de l'auberge, ou des voyageurs sur la route, pour en apprendre plus sur ce qu'ils ont vu pendant la Geheimmisnacht. Les PJ disposant de la compétence *Etiquette* pourront décourager leurs camarades car il pourrait être considéré comme impoli – et porter malheur – d'aborder ce genre de sujet.

La plupart des gens interrogés répondront par un regard horrifié. Ils nieront avoir vu quoi que ce soit, même quand le sujet de la marche fantôme de la veille, ou du visage de Mórrslieb est abordé. Dans certains cas, l'individu sera de toute évidence trop effrayé pour discuter du sujet, et accélérera pour s'éloigner d'eux, ou cachera son visage dans une pinte de bière mousseuse. Les autres ont mieux à faire que répondre aux bruits pendant la Nuit de l'Effroi, ayant entendu des histoires sordides sur les idiots qui partent assouvir leur curiosité à la recherche de ces sons.

Qu'ils soient frustrés par la réaction des individus effrayés, ou qu'ils y prêtent attention, il n'y a rien d'autre à faire pour les PJ que de continuer.

Acte 2 - Réveil brutal.

Où les PJ arrivent à Übersreik à temps pour... les festivités ?

Frivolité :

Les PJ devraient arriver à Übersreik en début d'après-midi du 2 nachgeheim, plus ou moins quelques jours. Les travaux viennent de commencer afin de préparer la ville pour les festivités marquant l'anniversaire des 10 ans du Lecteur Quintus Haider comme Lecteur du Reikland.

Alors qu'ils se rapprochent de la ville, les PJ peuvent rencontrer des voyageurs sur la route, se dirigeant aussi vers Übersreik. Ceux qui voyagent vers la capitale provinciale contiennent mal leur excitation, racontant aux PJ ce qui est prévu pour les festivités en ville. Les voyageurs transmettent aussi des rumeurs sur le fait que des dignitaires d'endroits aussi éloignés que Bögenhafen et Altdorf sont attendus, peut-être même le Grand Théogone Volkmar, récemment élu.

Si les PJ sont à cheval, ils devront laisser leurs montures dans une écurie en-dehors de l'enceinte de la ville. Il y a l'auberge du Faucon Chasseur, dans le village de Schelling, juste à côté d'Übersreik, ainsi que les Ecuries Oskar, et les Ecuries Gerd, près de la porte de Bögenhafen. Les chevaux ne sont pas autorisés à l'intérieur d'Übersreik, en dehors de ceux appartenant à la garde personnelle du graf, ou aux chevaliers du Cœur Ardent, qui ont fourni un détachement pour protéger le Lecteur, ainsi que la cathédrale. Les chevaux de trait sont aussi autorisés, sur licence spéciale, pour tirer les chariots amenant des marchandises dans la ville.

Arrivée à Übersreik :

Il est probable que les PJ s'approchent prudemment d'Übersreik, craignant une embuscade, ou pire, si les membres de la Tour Hess auparavant envoyés pour s'occuper d'eux ont survécu à ces rencontres. Les PJ ne sont pas conscients que l'Ordre du Marteau Sacré pense qu'ils ont été tués par Reiner Eckehart et ses hommes [**Poursuite Acharnée**, p. 61-65]. On peut présumer que le père Bernd – s'il a survécu à la rencontre à Wusterburg – a rapporté que Karelia Meitner a survécu, et qu'elle est en compagnie de sorte de mercenaires. A moins que les PJ ne se soient dévoilés, le père Bernd n'a pas fait le lien entre les compagnons de l'arbitrator et eux.

Les PJ trouvent que les queues pour entrer dans Übersreik sont longues, quelle que soit la porte par laquelle ils essayent d'entrer, ou qu'ils passent en bateau par les portes de la rivière. Quand ils sont dans la file d'attente, les PJ entendent des rumeurs sur le fait que les diverses auberges et pensions sont pleines, même si les prix des logements ont augmentés.

Si Karelia est toujours avec les PJ, elle trouve tout ça troublant. L'arbitrator dit aux PJ qu'il est inhabituel pour quelqu'un dans les échelons supérieurs de l'Eglise de célébrer si visiblement un anniversaire dans une fonction, du moins dans les cercles étroits qu'elle côtoie.

Les PJ peuvent demander à Karelia s'il est possible de loger dans la planque de l'Officium Arbitrorum. L'arbitrator répond que même sur une telle planque existe, ce ne serait pas un endroit sûr pour le moment. Karelia suppose que le Marteau Sacré aura mis en place des moyens pour neutraliser toute opposition locale qu'il aurait pu y avoir dans l'Eglise, alors qu'ils sont si proches d'atteindre les buts qu'ils se sont fixés.

Si on lui demande quels sont ses propres plans concernant Übersreik, Karelia admet ne pas en avoir pour le moment. Elle ajoute qu'elle veut voir comment les choses se développent avant de définir comment gérer la suite des événements. Karelia sollicite alors des idées des PJ, dans l'espoir qu'ils en aient sur la manière de procéder, même si ce n'est pas très orthodoxe.

Il faudra aux PJ et Karelia toute l'après midi et le début de la soirée pour trouver un logement. Ils trouvent par hasard une grande chambre dans laquelle ils pourront tous se serrer, à la Pension Alfrida, dans le quartier sinistre de Handwerkerviertel. Appartenant à Alfrida Wurmbrand, la pension se trouve près des ateliers des forgerons, et d'une taverne locale nommée la Forge. La zone est extrêmement bruyante et tapageuse, et sale à cause de la fumée émanant des ateliers pendant la journée.

Alfrida Wurmbrand est une veuve amicale, mais stricte, de plus de 30 ans, qui dirige la pension avec l'aide de son fils surexcité de 16 ans, Martin, et de sa fille précoce de 14 ans, Annelise. Bien que ne cherchant pas un mari (même si elle est en âge de se marier), Annelise est très curieuse du monde extérieur, et elle est fascinée par les étrangers (bretonniens, tiléens, et elfes).

Prendre ses marques :

Les PJ pourraient décider qu'arpenter les rues d'Übersreik de nuit pourrait être la façon la plus sûre de prendre leurs marques et de localiser les sites de leurs prochaines recherches. Le problème pour les PJ est que la nuit appartient aux éléments criminels de la ville, ainsi qu'aux exclus de la société : mendiants, ivrognes, et les fous.

Les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* peuvent sentir des yeux invisibles surveillant leurs mouvements dans les quartiers Handwerkerviertel et Teufelufer. La première nuit de déambulation ne sera pas dérangée par les criminels d'Übersreik, tant que les PJ ne s'engagent pas dans des activités illégales, comme un cambriolage. Si les PJ s'essayaient au vol, ou à des activités similaires, il y a de bonnes chances (60+1D10%) que la personne les observant fasse assez de bruit, ou appelle la garde, afin de contrecarrer leurs plans.

En supposant que les PJ soient assez furtifs pour éviter d'être repérés (en dehors des membres de la bande Schurz), ils peuvent se rendre au quartier Zentralbezirk. Comme pour tout lieu de culte, la cathédrale de Sigmar est ouverte au public. Elle est gardée par des membres de rang inférieur de l'Ordre du Cœur Ardent pour s'assurer que ceux qui seraient tenté ne filent pas avec des objets de valeur de l'Église.

La maison citadine en face de la cathédrale, de l'autre côté d'une rue étroite, est entourée par un mur de pierre de 2,50m, et deux autres membres du Cœur Ardent montent la garde devant la porte en fer forgé. En demandant autours d'eux, les PJ peuvent facilement apprendre que le Lecteur vit dans cette maison. Si les PJ examinent la porte fermée, ils voient une forme octogonale avec un marteau à l'intérieur au centre de la porte. Le symbole est dans la même configuration que le blason constitué d'un marteau écarlate au-dessus d'un champ octogonal de jaune, avec un fond bleu, devant la maison de Gerhardt Haider à Pfeildorf.

Les PJ peuvent essayer de faire le tour du mur de la maison en s'éloignant des gardes, pour évaluer comment ils pourraient l'escalader. Depuis leur point de vue au sol, les PJ ne peuvent pas voir que des éclats de verre et des pointes de clous ont été fixés au sommet du mur, pour décourager quiconque d'essayer d'entrer dans le jardin de la maison du Lecteur en grim pant par-dessus le mur. Tout PJ plaçant ses mains au sommet du mur, comme pour l'escalader, sans une préparation adéquate, subit 1D3 coups de F2.

Pour ajouter à la sécurité, le Lecteur Quintus a un gros chien qui patrouille dans le jardin. Des PJ qui s'attardent sur une partie du mur sont susceptibles d'attirer l'attention du gros dogue (10% + 5% par round, cumulatif). Le puissant aboiement du chien devrait donner aux PJ un bon avertissement du danger.

S'ils se promènent sur la Marktplatz au milieu d'Übersreik, les PJ constate la construction partielle d'un théâtre en plein air. Une troupe itinérante d'acteurs et de musiciens – appelée Les Joueurs des Routes Indépendants & Sauvages – sont arrivés en ville quelques heures avant les PJ. Ils ont été engagés par le Conseil Municipal pour amuser les gens venus pour les festivités du Lecteur. La troupe prévoit de jouer une pièce commémorant l'ancêtre du Lecteur, Edgar Haider, porteur du bouclier de Magnus le Pieu à la Bataille de Kislev. Bien sûr, la pièce est historiquement totalement révisionniste. Edgar était simplement un fantassin ayant survécu à la bataille en s'enterrant sous plusieurs soldats mort et en faisant semblant de l'être.

La troupe sera en place à l'aube pour finir de monter leur scène et répéter dans une zone fermée à l'arrière du théâtre. Quelques musiciens jouent des comptines plusieurs fois par jour, dans l'espoir de gagner un peu d'argent pendant les répétitions.

Le jeu de patience :

Le lendemain de l'arrivée des PJ, les activités associées à la préparation de la ville pour les festivités du Lecteur continuent à battre leur plein. Plus de gens arrivent à Übersreik, bien que les logements de la ville soient presque pleins. Les PJ ayant une expérience de la pègre savent qu'autant de proies est une sorte de paradis pour les voleurs à la tire, brigands, et autres individus du même acabit. Si l'un des PJ se lance dans ce genre d'activité, il court le risque d'être abordé de façon assez peu amicale pour des gros-bras de la bande Schurz.

Le travail sur la Marktplatz se poursuit rapidement, tandis que de nombreux vendeur installent leurs échoppes pour les festivités qui commenceront le lendemain. Dans certains cas, il y a des conflits (verbaux ou autres) sur des emplacements sur la place par rapport à un concurrent, en plus de ceux se disputant le même emplacement. Des PJ disposant de compétences en *Travail du Bois* peuvent y trouver l'occasion d'un emploi ponctuel, bien qu'ils puissent se heurter à la Guilde des Charpentiers.

Des PJ à la recherche d'information sur les célébrations peuvent apprendre d'Alfrida (tout comme de tout aubergiste ou barman de la ville) que les festivités d'une semaine sont prévues pour commencer le second jour après leur arrivée, avec une bénédiction inaugurale du Lecteur. Les PJ peuvent demander où la bénédiction aura lieu. Personne n'en est sûr, car l'endroit n'a pas encore été annoncé. Les spéculations vont d'une fenêtre ouverte de la résidence du Lecteur aux marches de la Cathédrale de Sigmar.

Couper la tête :

Sentant que quelque chose d'horrible est sur le point de se produire, les PJ pourraient décider d'attaquer de front les problèmes, et d'assassiner le Lecteur Haider et son frère. Cette voie dangereuse équivaldrait à une mission suicide. En se promenant dans le parc Heilige Gründen, les PJ peuvent voir que les vastes châtaigniers du parc bloquent toutes les lignes de vue vers l'avant de la maison. Ainsi, aucun tir à l'aide d'une arme à feu depuis un endroit sûr en hauteur n'est possible de cette direction.

Le haut du temple de Véréna voisin offre les meilleures positions de tir. Le problème est que transporter une arbalète, un arc, ou n'importe quelle arme à feu en ville est illégal. Pire encore, il faudrait être extrêmement chanceux et placer un tir foudroyant, car le temps nécessaire pour recharger augmente les chances d'être découvert. Une autre option pourrait être de se placer haut dans un arbre avec une arme de tir, mais cette position annule toute possibilité de fuite.

Les PJ pourraient envisager d'utiliser une sarbacane avec un dard empoisonné, ce qui aurait l'avantage d'être beaucoup plus discret, et relativement silencieux. Le mauvais côté est qu'il faut être plus près de la cible, ce qui expose à être repéré par un grand nombre de témoins potentiels (ou pire, à des gens voulant tabasser sur le champ un assassin). En plus de tout cela, il pourrait falloir aux PJ un certain temps pour trouver ces éléments pas si fréquents que sont une sarbacane et des dards empoisonnés, si jamais on peut les trouver en ville (pas plus de 5% de chance si on cherche dans ces sales petites boutiques le long de la berge).

Les PJ pourraient même demander une audience auprès du Lecteur, pour transmettre un message menaçant de tout révéler sur lui, à moins qu'il n'accepte de les rencontrer. Qu'il soit remis aux templiers de garde à la porte de la maison, ou transmis à un initié dans la cathédrale, tout message sera ignoré par le Lecteur. Il est trop près d'atteindre son but pour être dissuadé par les accusations sauvages d'un groupe hétéroclite de vagabonds.

A moins que les PJ ne s'orientent vers un héroïsme imprudent ayant de faibles chances de succès, mais des chances aussi élevées d'affronter une mort honorable ou ignoble, ils devraient choisir d'éviter une confrontation directe à ce stade.

Où est le Chaudron de la Foi ?

Les PJ peuvent décider de se rendre à la bibliothèque de Véréna pour voir s'ils peuvent découvrir quelque chose sur le Chaudron de la Foi ou son emplacement. Si l'un des PJ a été présenté aux Chercheur véréniens de la Véritable Société comme des membres de l'Ordre des Erudits et Historiens, par Ellassir à Karak Hirn [**Poursuite Acharnée**, p. 57-61] il peut tenter de chercher l'archiviste de la bibliothèque pour obtenir un accès à la Bibliothèque Cachée, où les ouvrages les plus rares sont conservés.

L'archiviste de la Bibliothèque de Véréna est la prêtresse Magda Lilienthal. La prêtresse peut généralement être trouvée avec les initiés les plus récents du culte, leur enseignant avec enthousiasme la façon correcte de cataloguer et entretenir la collection de livres et de parchemins de la bibliothèque. Un initié à l'entrée de la bibliothèque peut indiquer où elle se trouve, si les PJ demandent à voir la responsable.

La prêtresse Magda ne sait rien sur un endroit nommé le Chaudron de la Foi, mais elle est consciente qu'il y a un certain nombre de cercles de pierres, et d'autres sites associés à la Foi Antique, dans les collines voisines, à l'ouest et au sud d'Übersreik. Si les PJ posent la question, la prêtresse est incapable de donner des indications précises conduisant à l'emplacement de chacun des cercles, et encore moins une description des terres environnantes. Elle n'a jamais visité de cercle de pierres, car ces structures sont sans rapport avec son domaine d'étude.

Les PJ peuvent demander s'il serait possible que la bibliothèque de Véréna possède des livres en rapport avec des sites de la Foi Antique. La prêtresse Magda est certaine qu'il y a des livres dans la bibliothèque fournissant les informations qu'ils recherchent, bien que cela puisse prendre du temps de localiser les plus utiles de ces textes. Elle explique aux PJ qu'elle demande normalement une donation de 5Co pour toute personne cherchant à avoir accès aux livres et autres ouvrages de référence. Des PJ qui seraient dans une mauvaise passe pourraient parvenir à réduire le montant de cette donation en réussissant un test de **Soc** (*Charisme* +10, *Commerce* +10, *Etiquette* +5, *Sens de la Répartie* +5). Si l'un des PJ est un prêtre de Véréna, ou membre d'un ordre vérénien, ils sont exemptés de cette obligation monétaire.

Quand les PJ ont atteint un accord leur autorisant l'accès, la prêtresse Magda leur demande où ils logent, afin de leur faire parvenir des nouvelles quand les livres auront été rassemblés pour leur étude. La prêtresse Magda assure les PJ qu'il faudra une demi-journée pour rassembler les références.

Si un PJ prouve qu'il est membre du même Ordre d'Erudits et d'Historien qu'elle, la prêtresse Magda invite l'individu à mener ses propres recherches au moment de son choix. L'archiviste fournira l'un des ses assistants de plus haut rang pour aider le PJ. Le PJ peut demander que ses compagnons se joignent à lui dans l'étude des cercles de pierre.

Quand tout est arrangé, les PJ sont escortés vers une salle de lecture privée, où un certain nombre de livres sur les cercles de pierre son enchainés aux bureaux pour en faciliter le passage en revue. Beaucoup de ces livres sont des ouvrages rares, au nombre de copies limités – beaucoup à des degrés divers d'achèvement – dans d'autres bibliothèques véréniennes ou des collections privées. Beaucoup sont des manuscrits copiés à la main, écrits avant l'apparition assez récente de l'imprimerie.

Les livres accessibles aux PJ sont :

- « *Magie ambiante des cercles de pierres* », Albert Strauss, 2374 C.I.
- « *Les cercles de pierres et les menhirs* », Dr Gisela Heine, 2215 C.I.
- « *Rhya et la Terre-Mère* », Sophia Alder, 2003 C.I.
- « *Bosquets sacrés et cercles de pierres* », Konrad Niebhur, 1972 C.I.
- « *Etudes des sites de la Foi Antique dans le Reikland* », Dr Amschel Kesselring, 2350 C.I.

L'« *Etude de la Foi Antique dans le Reikland* » est le plus complet des livres de la Bibliothèque Cachée. Bien qu'il n'y ait pas toujours nom universellement accepté pour les divers sites de la Foi Antique, le Dr Kesselring utilise les termes descriptifs ou les noms des villages les plus proches pour désigner chaque site. Il y en a facilement plusieurs centaines de recensés.

Le 66^{ème} de ceux qui sont décrits dans le livre est appelé par le Dr Kesselring les « *Pierres Dressées de Steinbrecken* » (*Document 1*).

Pierres Dressées de Steinbrecken.

Un site des plus inhabituel, situé à une trentaine de kilomètres à l'ouest, sud-ouest d'Überreich à vol d'oiseau. Des mégalithes gris tachetés de bleu-vert, de près de 5 mètres de haut, grossièrement taillés, le long du sommet d'une élévation de terrain, formant un périmètre autours d'une grande dépression en forme de cuvette, d'à peu près 400 mètres de diamètre. Une grande pierre plate est placée près du fond de la cuvette, près d'un antique et long tumulus. L'entrée du tumulus s'est apparemment effondrée dans l'antiquité. L'utilisation de baguettes de divination indique une petite quantité de magie ambiante, indiquant peut-être qu'une ligne de magie passe par ce site. Aucun signe d'occupation récente, pas même d'un camp de bandits ou de gobelins.

Mon guide du village voisin de Steinbrecken a fait remarquer que le site est hanté. Il indique que lors de certaines nuits de nachgeheim, on peut entendre ce qui ressemble aux choes d'armes dans une bataille.

Document 1

Les PJ ne sont pas autorisés à emprunter ou emmener les livres de la bibliothèque. En fait, les PJ dotés de la compétence Législation (Impériale) savent que l'emprunt non autorisé de livres d'une bibliothèque de Véréna est considéré comme un crime grave, dont la peine peut aller jusqu'à l'emprisonnement, ou certains types de châtiments corporels (comme se faire couper une main ou une oreille). Afin d'éradiquer toute velléité de vol, on fournit aux PJ du papier, de l'encre et une plume, afin qu'ils puissent prendre les notes qu'ils désirent pour de futur consultations.

Prêtresse Magda Lilienthal, Clerc niv. 2 (ex-Etudiant, ex-Initié, ex-Erudite).

Archiviste de la bibliothèque de Véréna depuis une décennie, la prêtresse Magda est une femme grisonnante amicale, ayant la cinquantaine, mesurant 1,65m et assez corpulente. Elle a aussi l'esprit vif, et était une érudite travaillant sur l'histoire impériale à l'Université d'Aldorf il y a de nombreuses années, spécialisée sur l'époque des Empereur de la Drak Wald, et l'Age des Guerres qui l'a suivi (mi-X^{ème} jusqu'à mi-XIV^{ème} siècle).

La prêtresse Magda est membre de l'Ordre des Erudits et Historiens. Elle ne connaît ni Elassar Gloranidil, ni Johannes Krönert, ce qui n'est pas très surprenant, étant donné à quel point l'ordre vérenien est répandu. La prêtresse Magda connaissant par contre le défunt professeur Lessing, et sera peinée d'apprendre sa mort.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	41	4	4	9	64	1	43	44	68	43	63	45

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissances des Parchemins ; Eloquence ; Histoire ; Identification : Mort-Vivants, Plantes ; Incantation : Cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère : bretonnien ; Langue Hermétique : Magikane ; Linguistique ; Méditation ; Numismatique ; Sens de la Magie ; Théologie ; Vision Nocturne.

Points de Magie : 17

Sorts : [Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Conclusion Etourdissante, Détection de la Magie, Soins des Blessures Légères, Vol.

[Niveau 2] (Bataille) Arme Brisée, Aura de Protection, Duel Mental, Sceau d'Interdiction, Zone de Sanctuaire ; (Illusionnisme) Bannissement d'Illusion.

Possessions : Dague (I+10, D-2, Prd -20), médaillon d'argent en forme de hibou avec des opales rondes comme œil, sacoche de composants de sorts, et bourse (8 Co, 4/14).

Dans les rues :

Un ou plusieurs des PJ – en général les filous – peuvent décider d'aller dans les rues la nuit précédant la bénédiction du Lecteur, dans l'espoir de trouver des preuves qu'une action malfaisante est prévue. Dans les premières heures de la nuit, les PJ constatent que les rues sont inhabituellement fréquentées par des gens qui sont apparemment partisans de célébrations pré-festivités.

Des indications nouvellement tracées sur les murs des bâtiments – qu'elles soient gravées, ou marquées à la craie, à la graisse, ou à la peinture – découragent ceux qui connaissent la *Pictographie Voleurs*, de pratiquer leur métier dans cette ville, sous peine de représailles.

Le nombre de personnes commence à s'amenuiser quand minuit approche. Les cloches sonnent au temple de Véréna, tandis que l'horloge installée par les nains sur la Salle du Conseil indique aux habitants l'heure tardive. Des patrouilles de la garde sont de sortie en force, rallumant toutes les lampes à court d'huile, ou simplement éteinte par des fêtards agaçants, et poussant les gens à rentrer chez eux, ou à l'endroit où ils logent. Les PJ devront se dissimuler dans les ombres pour éviter d'être renvoyé chez eux par la garde.

Si les PJ concentrent leurs vagabondages sur le Zentralbezirk, ils ne trouvent rien qui puisse leur faire penser que quelque chose se trame. Les lanternes sont allumées autour de la zone entourant la maison du Lecteur, où des bancs sont construits pour la bénédiction attendue le lendemain de la part du Lecteur. Il y a un certain nombre d'ouvriers dans le coin, travaillant sous la direction d'un maître charpentier.

Meurtre nocturne :

Si les PJ errent ouvertement dans les rues des quartiers Zentralbezirk ou Handwerkerviertel de nuit, ils rencontrent une patrouille de la garde conseillant aux quelques promeneurs nocturnes de retourner dans leur logement. On dit aux PJ qu'ils doivent dégager les rues par ordre du graf, et sont susceptibles de recevoir immédiatement une amende de 1 Co s'ils ne le font pas. Selon la réaction des PJ, la garde peut les raccompagner partiellement ou tout le long jusqu'à chez eux. Une résistance active aux ordres d'une patrouille de la garde fait que l'un des allumeurs de lampe souffle dans un sifflet pour appeler du renfort (un ou deux patrouilles de même taille arriveront dans les 1D6 minutes).

Les PJ peuvent choisir de se cacher dans l'ombre quand ils entendent la patrouille de la garde arriver vers eux. S'ils le font, ils voient rapidement arriver un groupe de 5 hommes arrivant d'une autre rue en direction de la patrouille. Tout comme ils l'auraient fait avec les PJ, les gardes avertissent les 5 hommes qu'ils doivent rentrer chez eux pour la nuit. Sans avertissement, les 5 hommes attaquent avec des dagues et prennent rapidement le dessus sur les gardes surpris. Si les PJ n'interviennent pas, les 5 hommes utilisent leurs dagues pour trancher froidement les gorges des gardes abattus, puis tirent les cadavres dans une ruelle sombre, pour les enterrer sous les ordures. Quand ils ont accompli leur forfait, les 5 hommes poursuivent leur route.

Saisissant l'occasion pour se faire bien voir par la garde d'Übersreik, les PJ pourraient rapidement arriver pour porter secours à la patrouille. Se trouvant attaquer sans l'avoir prévu, les 5 voyous rompent le combat et se dispersent. Leur objectif devient de s'échapper ou de mourir en essayant.

Si les PJ ne les poursuivent pas, ou perdent rapidement la trace des voyous en fuite dans les rues et ruelles étroites, ils peuvent revenir pour interroger la garde sur l'attaque. Aucun des n'avait déjà vu auparavant les 5 personnes, et ils n'ont aucune idée de la raison pour laquelle ils les ont attaqués sans provocation. Les hommes de la patrouille n'ont encore jamais eu à faire face à une réaction aussi effrontée quand ils donnaient l'ordre d'évacuer les rues.

Il y a une chance qu'au cours du combat ou de la poursuite, les PJ puissent être assez chanceux pour maîtriser un ou plusieurs des voyous, pour pouvoir l'interroger plus tard. La tentative des PJ de capturer un tueur sans pitié pourrait poser un problème aux gardes vindicatifs, qui préfèrent s'occuper des voyous de la même manière que celle qu'ils avaient prévu pour eux. Les PJ devront réussir un test de **Soc** (*Charisme* +10, *Etiquette* +10) pour convaincre les gardes de ne tuer aucun des prisonniers, et un second pour les persuader de laisser les PJ interroger les prisonniers en privé. Rater l'un des tests entretient la tension et l'instabilité de la situation, tandis qu'un échec de plus de 30 points oblige les gardes à réagir au soupçon que les PJ puissent bien être de mèche avec les voyous assassins.

A moins que les PJ ne disposent de la compétence *Torture*, ou qu'ils soient incroyablement chanceux (en réussissant un test d'**Int**/4, arrondi à l'inférieur), ils ont peu de chance d'obtenir la moindre information des prisonniers avant que leur tentative enthousiaste de faire un interrogatoire musclé ne tue par accident (ou autrement) leurs sinistres prisonniers. Jusqu'à sa mort entre les mains incompetentes des PJ, le dur-à-cuir se moquera de leur manque de foi en Sigmar et rira de leurs misérables tentatives pour le briser.

Si les PJ brisent le prisonnier, l'homme admet être un membre de faible rang de l'Ordre du Marteau Sacré. Il dit aux PJ que lui et ses compagnons ont reçu l'ordre d'éliminer quelques patrouilles de gardes afin de réduire réellement leur capacité à découvrir par hasard les activités de l'Ordre. Le prisonnier ne connaît pas la nature des plans d'ensemble de la nuit, ni le nombre d'autres membres ayant reçu les mêmes ordres que son groupe.

Si les PJ posent la question, le prisonnier leur dit que lui et son groupe ont été recrutés à Nuln, et entraîné dans une ferme abandonnée, dans une partie boisée du Stirhügel, près de la rivière Stir. Ils sont arrivés à Übersreik il y a plus d'une semaine, et ont eu un logement à la Loge du Blaireau, dans le quartier Teufelufer. Leur contact était un homme qu'ils connaissaient sous le nom de Herr Schmidt, mais le prisonnier ne l'a jamais vu. Herr Schmidt portait toujours un masque à leur rendez-vous, dont le lieu et l'heure étaient toujours fixés à la fin de leur rendez-vous précédent dans la salle commune. Le groupe devait rentrer faire son rapport à la Loge du Blaireau à 3h du matin, pour prendre de nouvelles instructions.

Si les PJ préfèrent discrètement suivre les voyous après la mort de la patrouille de la garde (*Filature*), ou réussissent à pister les supposés assassins en fuite (*Pistage*), ils peuvent aussi arriver à la Loge du Blaireau au moment du rendez-vous.

A la Loge du Blaireau :

Quelle que soit la façon dont les PJ y arrivent, ils découvrent que la Loge du Blaireau est un bouge de la pire espèce. Le plafond est bas, ses poutres ne sont qu'à quelques centimètres au-dessus des 1,80m. L'atmosphère à l'intérieur de la taverne est épaissie par l'odeur âcre de la fumée et de la sueur humaine, mélangé à d'autres odeurs moins reconnaissables. La paille jetée sur le sol est trempée des fluides, quels qu'ils soient, qui s'y sont déversés. Qui plus est, certains des clients de l'établissement semblent défoncés par l'alcool ou la drogue, tandis que d'autres sont assis dans des alcôves le long des murs et dans les coins, se murmurant des plans les uns aux autres, comme des conspirateurs.

Seuls les plus dur-à-cuir (ou dépravés) des PJ devraient se sentir à l'aise à la Loge du Blaireau.

Karl Reuter (alias "Herr Schmidt") est un homme qui connaît bien les bouges du quartier Teufeluf. Il a organisé ses rendez-vous avec différents groupes dans différentes tavernes, afin de maintenir les différentes opérations isolées les unes des autres. Il possède aussi un certain nombre d'endroit où il peut entreposer les éléments de ses déguisements, comme des masques, des chapeaux, et quelques vêtements de rechange. Il y a quelques autres individus actuellement à Übersreik, qui utilisent leurs propres touches personnels quand ils traitent avec leurs propres équipes d'agents.

Karl passe concrètement peu de temps quand il prend contact avec les groupes travaillant pour lui. Il passe plus de temps à s'assurer que les environs sont sûrs, afin d'éviter toute surprise déplaisante, quand il prend effectivement contact. A moins que les PJ ne prennent des précautions particulières pour se fondre dans le décor, Karl les apercevra facilement, pensant que ce sont des espions, ou pire. Dans une telle situation, Karl a plusieurs options pour s'occuper de la situation. Il préfère signaler aux voyous précédemment engagés, par des gestes de la tête, de se débarrasser physiquement des intrus gênants. Les voyous entrent généralement dans l'établissement environ 10 minutes avant que Karl n'apparaisse.

Les PJ essayant de se mêler au reste de la clientèle de la Loge du Blaireau doivent réussir un test d'**Int** (*Pitrierie* +10, *Déguisement* +10) ou de **Dissimulation**, afin d'éviter d'être découvert dès le départ quand Karl sonde la salle commune. Après s'être assuré que la voie est libre, et que le groupe avec lequel il a rendez-vous est arrivé, Karl quitte la salle commune vers un endroit sûr et isolé à proximité pour revêtir son déguisement. Il retourne alors rapidement sur place pour mener ses affaires.

Karl se place dans une alcôve à côté de ceux qu'il prévoit de rencontrer (cet arrangement a au préalable été conclu avec le barman, par le biais d'un intermédiaire – en général un jeune gamin), assis dos à eux. De cette façon, il est en mesure de communiquer avec eux, tout en étudiant la salle commune à la recherche d'étranger essayant d'écouter la conversation. Les PJ doivent réussir un autre test pour éviter d'être repérés.

S'ils sont allés aussi loin, les PJ devraient soit se placer de façon à écouter la conversation, ou tenter d'arrêter Karl. Des PJ disposant de la compétence *Lecture sur les Lèvres* peuvent se placer de façon à lire les lèvres de Karl ou du voyou le plus proche de lui, mais pas les deux. Les PJ qui préfèrent laisser la conversation se dérouler peuvent tenter un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10) pour les bruits légers, étant donné le vacarme dans la salle commune.

Karl demande aux voyous s'ils ont accomplis leur tâche. Les voyous l'informent de l'issue de l'opération, et des raisons s'il s'agit d'un échec. Si les voyous ont réussi, Karl leur transmet un sac de pièces (25 Co) par-dessus son épaule.

Karl indique ensuite aux voyous que leur tâche suivante est de participer aux festivités dans la matinée, à la recherche de jeunes entre 10 et 16 ans. Karl annonce qu'à une heure donnée, ce sera la pagaille dans la foule, ce qui leur donnera l'occasion d'attraper un ou deux prisonniers. Il conseille aux voyous d'attacher rapidement les prisonniers, et de les apporter sur une péniche appelée "La Bénédiction de la Foi", à l'extrémité est des quais. Karl indique aux voyous qu'ils n'auront pas beaucoup de temps, peut-être 10 minutes, et qu'ils doivent s'assurer qu'ils ne seront pas suivis par les autorités.

Karl termine en leur disant qu'ils recevront d'autres instructions quand leur tâche aura été accomplie. Il n'attend pas d'éventuelles questions, et part immédiatement, se dirigeant vers la porte arrière de l'établissement, après avoir lancé 1 Co au barman, Bruno Herbart.

Si les PJ n'ont pas encore agi, ils peuvent le faire à ce moment, et tenter de suivre Karl. Comme les voyous n'ont pas quitté la taverne, ils se déplacent pour bloquer la poursuite des PJ. Si les PJ sont positionnés de façon à ce que les voyous ne puissent pas les intercepter, le barman cri en direction des PJ pour qu'ils s'arrêtent dans leur tentative d'entrer dans la partie arrière interdite de la taverne. Voyant les étrangers perturbateurs causant des problèmes, beaucoup de membre de la foule avinée se lève pour soutenir le barman. Dans tous les cas, le chahut qui s'ensuit devrait retarder suffisamment les PJ pour que Karl s'échappe.

D'un autre côté, les PJ peuvent avoir accru leurs chances de capturer Karl s'ils ont agi rapidement et fait en sorte qu'un ou plusieurs d'entre eux se place à la porte arrière une fois que l'homme masqué s'est installé pour parler aux voyous. Dans ce cas, une lutte s'ensuit quand Karl essaye de s'échapper. Si Karl est capturé et emmené dans un endroit sûr pour être interrogé, il résiste à leurs questions, comme on pourrait s'y attendre de la part d'un fanatique religieux. Quand les explosions détonent à l'extérieur, Karl sourit à ses interrogateurs, et annonce simplement, « *Il est trop tard. Les rouages ont été actionnés, et personne ne peut plus nous arrêter maintenant.* »

Un bateau à attraper :

L'activité sur les quais dément le fait que l'économie souffre toujours de la courte guerre dans les provinces du nord. Beaucoup d'ouvrier compétents ont été mobilisés et envoyés au front, à cause de l'édit d'Altdorf qui énonçait clairement le nombre de soldat et le soutien que chaque noble possédant des terres devait lever. La guerre a dévasté des parties de l'Empire et interrompu le commerce. Les prix ont monté car la disponibilité de certains produits se réduisait. Le banditisme accru résultant de la démobilisation des mercenaires et des autres soldats a aussi eu un effet négatif sur le commerce.

Paul Spengler est le capitaine de la "Bénédiction de la Foi", et l'un des nombreux bateliers ayant subi de plein fouet la récession économique dans la région. Largement connu comme un fervent fidèle de Sigmar, Paul a été récemment abordé par Herr Schmidt pour entreprendre une tâche secrète – et bien compensée – pour l'Eglise de Sigmar. On a dit à Paul que l'Inquisition venait de découvrir une secte secrète, déterminée à détruire Übersreik. Qui plus est, cette secte avait, on ne sait comment, réussi à s'emparer de l'esprit des plus grands enfants, qui sont tous destinés au sacrifice. Ainsi, la première étape de l'opération visant à éliminer la secte était de sauver les enfants – qui prendront certainement par erreur leur sauvetage pour un enlèvement – et les sortir discrètement vers un endroit sûr.

Herr Schmidt a informé Paul que plusieurs enfants secourus, bien qu'hystériques, lui seraient amenés, et que sa seule tâche serait de les conduire en aval de la rivière sur plusieurs kilomètres, jusqu'à ce qu'il remarque un certain nombre de diligences sur la rive sud. Paul devra laisser les enfants aux personnes avec les diligences, qui les emmèneront en sécurité. Quand il a demandé ce qui arriverait si quelqu'un essayait d'intervenir dans cette mission de sauvetage, Herr Schmidt a assuré Paul qu'un certain nombre d'hommes en armes travaillant pour l'Inquisition seraient dans le coin, prêt à arrêter toute intervention de ce genre.

Fier de servir l'Eglise, ainsi que d'être très bien payé, Paul a rapidement accepté de fournir le service demandé.

Ayant entendu parler de la péniche, "Le Bénédiction de la Foi", en écoutant (ou torturant) Herr Schmidt, les PJ peuvent se positionner eux-mêmes à l'est des quais pour repérer le bateau. La berge de la rivière n'est pas particulièrement bien éclairée, donc trouver la péniche pendant la nuit est difficile. Les PJ auront besoin d'une source de lumière pour bien voir les noms des navires. Inquiet des vols, ou pire, le capitaine du port a engagé deux patrouilles de garde, constituée chacune de 4 hommes, pour arpenter toute la longueur des débarcadères pendant la nuit, et surveiller tout comportement suspect – comme des PJ cherchant un navire en particulier.

Les bateliers veillent les uns sur les autres pendant la journée, car l'activité bouillonnante des quais fournit une bonne couverture pour des activités malfaisantes, comme le vol. Si des problèmes arrivent, les bateliers peuvent généralement compter sur l'aide les uns des autres, ainsi que sur celle des dockers. Les PJ devraient être discrets dans leur approche, ou ils risquent de monter la totalité du port contre eux.

Après avoir trouvé "La Bénédiction de la Foi", les PJ peuvent soit affronter le capitaine (et essayer de le convaincre de l'acte infâme qu'il est sur le point d'accomplir), ou mettre sous surveillance le bateau, et attendre que les kidnappeurs en puissance apparaissent.

La première option crée immédiatement des problèmes aux PJ. Toute tentative de leur part de dissuader Paul lui laisse l'impression que les PJ sont des agents de l'ignoble secte que l'Inquisition sigmarite est sur le point d'éradiquer d'Übersreik. A moins que les PJ ne le réduisent au silence, Paul déclenche l'alarme en criant « *Voleurs ! Assassins !* » Tout le monde le long des quais réagit à l'alarme, attrapant des gourdin, des gaffes, et n'importe quelle autre arme à portée pour défendre l'un des leurs. Un groupe d'environ 16 à 20 bateliers et leurs équipages sont prêts à défendre et aider Paul contre les PJ. Ils sont augmentés d'à peu près 4 à 6 voyous du Marteau Sacré (utilisez le même profil que pour l'autre groupe ayant attaqué la patrouille de garde plus tôt dans la nuit).

Pour échapper à une foule armée, les PJ peuvent soit battre en retraite dans la ville sans subir de dommages, ou larguer les amarres du bateau et descendre la rivière. Cela pourrait devenir très délicat, à moins que les PJ n'aient une expérience de batelier, et ne connaissent la rivière suffisamment bien pour éviter de s'échouer dans la nuit (en supposant que toute cette activité se déroule avant l'aube). Des PJ possédant la compétence *Législation* savent que prendre le bateau de Paul de cette façon est considéré comme un acte de piraterie, ce qui entraîne une peine assez lourde – flagellation, suivie par une pendaison publique – pour ceux qui sont condamnés d'un tel crime.

La seconde option, consistant à essayer d'intercepter les kidnappeurs pose aussi problème. Le temps que ceux-ci arrivent, la totalité des quais sera en pleine pagaille (comme décrit dans la partie suivante « *Quand les choses font boum* »). Les gens se pressent vers le Teufelbrücke, essayant de s'échapper de la partie est de la ville, tandis que d'autres essaient de se précipiter vers d'autres bateaux pour négocier un départ d'Übersreik. Les PJ peuvent tenter d'intervenir avec l'un des kidnappeurs venant dans la zone (il y en a 16, dont 4 se dirigent vers "La Bénédiction de la Foi"). Montant la garde contre ce type d'intrusion, les voyous du Marteau Sacré sur place attaquent les PJ par derrière et les combattent jusqu'à ce que les bateaux avec les enfants s'échappent. Les kidnappeurs livrent leurs prisonniers puis se joignent à l'attaque sur les PJ.

Une fois que les bateaux sont sur la rivière et se dirigent vers le nord, les voyous du Marteau Sacré se désengagent des PJ, et s'échappent dans la foule de plus en plus dense de gens en train de fuir la ville. Les voyous sont maintenant libres de quitter la ville aussi. Même si les PJ ne parviennent pas à libérer les prisonniers, ils savent maintenant comment les enfants sont discrètement évacués d'Übersreik.

Si les choses tournent bien pour les PJ, ils sont en mesure de sauver 4 des enfants kidnappés de ce navire en particulier. Ils ne connaissent aucun d'entre eux.

Regarder par la fenêtre :

Des PJ moins courageux peuvent décider de rester en toute sécurité dans leur pension pour la nuit plutôt que d'arpenter les rues dangereuses. S'il y a toujours un PJ observant par la fenêtre, il y a une chance (en se basant sur l'attribut **Int**) que le PJ remarque qu'une patrouille de la garde ne passe à aucun moment de son tour de veille.

A 4h du matin, le PJ de garde entend le bruit d'une carriole passant dans la rue en-dessous. S'il n'y a pas de tour de garde, autorisez les PJ endormis possédant la compétence *Acuité Auditive* à se réveiller au bruit des roues de bois sur les pavés.

En regardant par la fenêtre, les PJ peuvent voir deux hommes conduisant une carriole remplie de petits barils à l'arrière. Ils s'arrêtent dans une ruelle proche, et déchargent l'un des barils haut de 60 cm, le plaçant dans le coin, juste à côté de la rue, et dans la ruelle. Tandis que l'un d'entre eux regarde autour de lui de façon suspecte, l'autre semble travailler sur le dessus du baril. Quand il a terminé, les deux montent dans la carriole et s'éloignent hors de vue des PJ.



Les PJ peuvent vérifier le baril immédiatement, où à la première heure le lendemain matin. En faisant ça, ils découvrent qu'il y a un morceau de fine cordelette d'à peu près 30 cm de long qui est inséré dans un petit trou au sommet. Le couvercle a été cloué. Si les PJ mettent leur nez à côté du trou, ils peuvent sentir l'odeur âcre de ce qu'il y a dans la barrique. Les PJ constatent que la matière à l'intérieur est granuleux s'ils s'inclinent la barrique d'un côté à l'autre en écoutant attentivement. Un PJ disposant de la compétence *Chimie*, ou possédant ou ayant utilisé n'importe quel type d'arme à feu, reconnaît instantanément l'odeur de la poudre noire. S'ils n'ont absolument jamais utilisé d'armes à poudre noire, des PJ ayant une expérience militaire de n'importe quel genre (même si c'est seulement en tant que médecin) a **Int+10** chance d'identifier la poudre noire.

Les PJ peuvent temporairement désactiver la bombe barrique s'ils enlèvent sa mèche. Quand cette action a été accomplie, les PJ peuvent forcer ou briser le couvercle avec le bon outil. Si les PJ examinent l'intérieur des barriques, ils peuvent facilement voir des morceaux de métal tranchants (clous, morceaux de fer brisés) insérés dans la poudre noire.

Le dilemme face auquel se trouvent maintenant les PJ est qu'ils doivent découvrir le nombre et l'emplacement de ces armes rudimentaires. L'autre aspect délicat est la façon d'alerter les autorités de la menace avant que les explosifs ne soient allumés, sans prendre eux-mêmes des risques. Si leurs identités sont connues, est-ce que les PJ seront considérés comme des héros pour avoir sauvé la ville, ou soupçonnés de s'être trouvé au mauvais endroit au mauvais moment ? Etant donné leur nature vagabonde, cette dernière possibilité est plus probable que la première.

Les PJ peuvent décider de se disperser en groupes d'un ou deux pour localiser et désarmer autant de ces bombes "barriques" qu'ils le peuvent. Afin d'identifier correctement les bombes, les doivent transporter une source de lumière pour voir pendant les heures précédant l'aube.

Cette façon d'agir implique des risques pour les PJ. Un des dangers est que l'un des petits groupes de PJ soit repéré et défié par une autre bande de voyous du Marteau Sacré, plus nombreuse. Un autre risque pourrait être que les PJ soient repérés par une patrouille de la garde qui suppose, après une inspection plus attentive, que les PJ arment, au lieu de désarmer, les bombes. Un péril encore plus grand serait que les PJ allument accidentellement la mèche s'ils utilisent une torche, ou toute autre flamme apparente comme source de lumière, à la place d'une lanterne.

Les PJ devraient avec 1 chance de base de réussir, avec n'importe quelle compétence et modificateur que le MJ considère comme adapté aux circonstances et à l'approche de la tâche par les PJ. Au mieux, les PJ devraient trouver et désarmer les 6 bombes dans le voisinage de leur pension. Cela leur prend le reste de la nuit et le début de la matinée pour les trouver toutes les 6.

Les PJ se dirigeant vers le Zentralbezirk découvrent que la zone est active dans les heures précédant l'aube, tandis que les derniers préparatifs sont en cours pour s'assurer que les festivités à venir seront mémorables.

Karl "Herr Schmidt" Reuter, Espion du Marteau Sacré (ex-Initié, ex-Agitateur, ex-Charlatan).

Karl a 30 ans, les cheveux châtain et les yeux marron, il n'a pas de traits distinctifs et est de taille et de carrure moyenne. En d'autres termes, Karl fait un parfait espion parce qu'il n'est pas susceptible de ressortir dans une foule.

Karl a commencé sa carrière comme initié dans la Cathédrale de Sigmar à Übersreik. Il faisait preuve d'une interprétation très étroite des dogmes de l'Eglise, mais excellait dans le débat. Tandis que ses professeurs s'inquiétaient de son point de vue très conservateur, l'un des prêtres adressa le jeune homme au Lecteur Quintus. Après avoir testé la foi de Karl, le Lecteur Quintus plaça le gamin sur une voie très différente, où il pourrait servir le bien supérieur de l'Eglise. Karl savait que le parcours qui était prévu pour lui nécessiterait qu'on pense qu'il avait quitté l'Eglise, mais l'occasion de prouver sa loyauté au Lecteur et à la Véritable Voie de Sigmar (éclairée par le Lecteur) était trop belle pour être repoussée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	52	3	4	11	64*	2	51	54	53	75	54	62

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Baratin ; Camouflage Urbain ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Corruption ; Crochetage de Serrure ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Urbain ; Eloquence ; Escalade ; Escamotage ; Evaluation ; Filature ; Fuite ; Imitation ; Langage Secret : Classique ; Linguistique ; Pitrerie ; Réflexes Eclairs* ; Séduction ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Théologie.

Possessions : Epée, assortiment de chapeaux et de masques, matériel de déguisement, journal codé, et bourse (20 Co, 14/18)

Albert Loeb, Erich Hegel, Eugen Driesch et Gregor Brecht, Gardes.

Les 4 gardes sont typiques de villes comme Übersreik. Leur but principal est de s'assurer que l'éclairage public dans les quartiers les plus riches fonctionne pendant la nuit, et de maintenir l'ordre public avec des directives strictes. Les gardes ne sont pas formés pour être une force de police dans les faits, et se déroberont face à tout combat inattendu où de graves blessures et la mort sont possibles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	2	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants.

Possessions : Matraque, veste en cuir (0/1 PA corps/bras), lanterne et perche.

Ernst Stinnes, Fritz Haeckel, Olaf Buber, Rolf Fechner et Udo Virchow, Voyous du Marteau Sacré (ex-Spadassin, ex-Milicien).

Ces 5 individus assez peu décrits, de taille moyenne, sont la piétaille et la chaire à canon du Marteau Sacré. Ce sont des fanatiques dans leur croyance qu'ils servent un dessein plus élevé, et ils ont été entraînés à faire ce qu'il faut pour accomplir les souhaits exprimés par leurs maîtres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	44	4	3	9	43	2	29	29	29	49	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), dague (I+10, D-2, Prd-20), et bourse (3D6 pistoles, 5D6 sous)

Gunnar Wien, Kaspar Mersch et Wilhelm Harden, Voyous locaux (ex-Spadassin, ex-Milicien).

Ces trois grosses brutes sont de la force de frappe typique, engagés pour leurs muscles et pas pour leur cervelle par des gens impitoyables avec de l'argent et le désir de voir leurs adversaires réduits en bouillie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	5*	4	9	42	2	29	29	29	49	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Force Accrue*.

Possessions : Gourdin, gilet en cuir (0/1 PA corps), dague (I+10, D-2, Prd-20), coup de poing (CC-10, D-1), et bourse (1D3 Co, 3D6 pistoles, 5D6 sous)

Quand les choses font boum :

Si les PJ ont été capable d'en apprendre plus sur le Chaudron de la Foi et son emplacement général à partir de leurs recherches à la bibliothèque de Véréna, ils ont pu prévoir de quitter Übersreik le matin du premier jour des célébrations en l'honneur du Lecteur Haider. Ils ont pu aussi avoir découvert certaines des bombes placées dans toute la ville et décidé de quitter Übersreik. Dans ces deux options, les PJ peuvent rater une occasion de bien voir l'un des chefs de l'Ordre du Marteau Sacré.

Les oreilles qui bourdonnent :

Quelques heures après l'aube, les PJ remarquent que les habitants de la ville et les visiteurs se déplacent vers la maison du Lecteur, près de la Cathédrale de Sigmar. La plupart des gens ont leurs habits du dimanche : certains se sont même baignés un peu, ou mis une sorte d'huile parfumée ou de baume pour couvrir leurs odeurs corporelles. L'atmosphère est électrique du fait de l'excitation et du plaisir anticipé.

S'ils se souviennent des prophéties qu'ils ont lues dans les entrailles du monastère près de Khazid Grentaz (**Poursuite Acharnées**, p. 76) les PJ devraient être attentifs aux problèmes. Les PJ peuvent vouloir se diviser en équipes plus petites de 2 ou 3 pour mieux surveiller la foule à la recherche de fauteurs de troubles, ou de tout signe de catastrophe imminente. Le fait de se séparer comporte ses propres risques, car les PJ seront incapables de communiquer efficacement entre les groupes quand ils seront dans la foule.

La foule se rassemble devant la maison du Lecteur, qui est entourée par un certain nombre des membres de l'escorte personnelle du graf et de templiers du Cœur Ardent, dont les membres s'observent avec méfiance et mépris, persuadés que leurs homologues ne sont pas nécessaires. La foule prend un peu de temps pour s'installer. Le bruit des trompettes provenant de la maison du Lecteur attire l'attention de la foule vers le balcon où plusieurs personnages importants sortent de la maison.

Un jeune homme vêtu des atours d'un prêtre de Sigmar s'avance et fait signe à la foule de se calmer. « *Mesdames et messieurs* », commence-t-il, « *que la paix de Sigmar soit sur vous. Son Eminence, le Lecteur du Reikland, vous souhaite la bienvenue dans son humble demeure.* » La foule acclame et siffle son approbation. Tandis que les PJ observent, ils peuvent voir un gentilhomme plus âgé, vêtu des plus beaux atours de son office ecclésiastique, commencer à s'avancer de derrière le jeune homme.

La foule est silencieuse, dans l'attente de ce qui vient. Depuis quelque part en son sein, les PJ entendent un homme crier, « *Béni soit le Huitième Théogone !* » Alors qu'ils se retournent pour regarder, une explosion déchiquète l'homme, suivi par le bruit de morceaux de métal frappant la chaire, et les hurlements des gens près de là où se tenait l'homme.

Le chef des hommes du graf entourant la maison du Lecteur aboie des ordres pour que ses hommes essayent de maintenir la foule paniquée à l'écart de leur position, tout en essayant de rassembler quelques hommes pour enquêter. Pendant ce temps, le reste de la foule paniquée s'enfuit du site de l'explosion, piétinant ceux qui ne bougent pas assez vite. Parmi les hurlements, on peut entendre les gémissements des moribonds, ainsi que les mères pleurant la perte de leurs enfants perdus.

L'explosion initiale était le signal que les autres membres du Marteau Sacré dans la foule attendaient. La pagaille qui s'ensuit assure une couverture pour ces hommes qui doivent allumer les mèches des autres bombes improvisées. En quelques instants, le feu de la mèche atteint la poudre, entraînant d'autres explosions, faisant couler le sang, provoquant hurlements, blessures et morts. Certaines personnes dans la foule changent de direction, en écrasant d'autres qui ne sont pas aussi rapides.

Certaines des explosions devraient être assez proches des PJ pour qu'ils puissent voir et entendre les éclats de métal frappant les gens près d'eux. Les hurlements devraient incarner l'horreur, tandis que les PJ échappent tout juste à la blessure pendant ces instants de chaos. Les odeurs âcres du soufre, du sang, et de la mort se mélangent pour rendre la puanteur mémorable, et la fumée résultante plonge les lieux dans la brume.

Les MJ qui voudraient retirer certains des PNJ accompagnant les PJ peuvent utiliser cette occasion pour accomplir leur méfait. Peut-être qu'un éclat de métal décapite quasiment la bohémienne qui avait accompagné les PJ dans l'espoir d'exercer sa propre vengeance. Le MJ peut aussi éliminer Karelia Meitner s'il pense que cela enragera suffisamment les PJ pour qu'ils prennent le risque de mener leur tâche à son terme. Le MJ devra aussi prendre en compte la puissance relative des PJ avant de prendre cette décision.

Les PJ qui auront réussi à continuer à observer la maison du Lecteur pendant le tohu-bohu remarquent que le Lecteur et son escorte se précipitent à l'intérieur de la maison lors de la première explosion. Dans la confusion, le jeune prêtre qui introduisait le Lecteur a été poussé par-dessus la rambarde, jusqu'au sol devant le mur. Au même moment, les templiers se retirent en bon ordre derrière les murs de l'enceinte du Lecteur.

Les PJ peuvent considérer que la dévastation provoquée par les explosions est une opportunité d'affronter le Lecteur avant que le sacrifice prophétisé ne commence, croyant qu'il est la clé de la résurrection du Huitième Théogone. Avant que les PJ ne puissent atteindre les murs d'enceinte de la résidence, une énorme explosion a lieu à l'intérieur de la maison. Les templiers gardant la maison sont renversés par le souffle, qui entraîne aussi l'effondrement de parties de la maison.

Fouiller dans les décombres :

Avec le portail et la porte de devant soufflées par l'explosion, les PJ peuvent facilement accéder à la maison du Lecteur. Les quelques responsables sont trop occupés à essayer de reprendre le contrôle de la situation pour prêter attention aux PJ.

Sur le terrain de la maison du Lecteur, les corps ensanglantés des templiers ont été découpés par l'explosion. Le spectacle des membres arrachés et des torses décapités mis en pièce par l'explosion est finalement assimilé. Les PJ doivent réussir un test d'**E** pour garder leur aplomb. Si le test est raté de 30 ou moins, cela indique que les PJ doivent s'arrêter quelques instants pour rassembler leurs esprits avant de continuer, en luttant contre la nausée. Si le test est raté de plus de 30, le PJ perd cette lutte et passe 1D3 rounds à vomir.

La majeure partie de la maison du Lecteur tient toujours, même avec les murs et plafond effondrés. Tandis que les PJ avancent, il y a des signes de personnes mortes à l'intérieur de la maison en ruine. Le nombre de mort ici n'atteint pas le nombre de personnes que les PJ ont vus quitter le balcon lorsque la première explosion a eu lieu, il est très inférieur. Des parties du sol de la cuisine ont été déchiqueté, exposant la cave en-dessous. La poussière soulevée par l'explosion et la chute des décombres rend difficile de voir très clairement la cave depuis la cuisine. Les PJ vont devoir descendre avec des sources de lumière pour enquêter.

La descente dans la cave est délicate, étant donné les décombres. Toute personne descendant les escaliers à une vitesse supérieure à *Prudente* doit réussir un test d'**I** pour éviter de glisser et de dégringoler les escaliers (coup de **F2** à cause des débris).

Une lumière en main, les PJ peuvent voir une porte fermée partiellement couverte dans la cave. La porte est placée sur le côté de la maison, conduisant vers l'arrière du terrain. Dégager la porte devrait prendre une heure/homme de travail, mais la moitié supérieure est dégagée. L'absence de charnières de leur côté de la porte indique aux PJ que la porte devrait s'ouvrir en s'éloignant de la cave. Si les PJ essaient, ils constatent que la porte est verrouillée.

Si les PJ décident de se tailler un passage à travers la partie supérieure de la porte (**R6, D8**), le travail leur prend deux fois plus de temps que prévu, à cause de l'espace limité dont ils disposent pour manier leurs haches et autres. Les sorciers devraient être en mesure de lancer un sort d'*Ouverture* pour l'ouvrir.

Si les PJ parviennent à passer la porte, ils découvrent un long corridor sombre, qui se transforme en un second tunnel. Des appliques murales vides, mais chaudes, indiquent que quelqu'un est passé dans ce tunnel très récemment. Un PJ disposant de la compétence *Exploitation Minière* détermine que l'excavation du premier tunnel a eu lieu au cours des 3 à 5 dernières années : le travail montre clairement les signes d'une facture humaine plutôt que naine. Le second tunnel est plus ancien, et de facture naine.

Les PJ pourraient se presser, dans l'espoir d'attraper le Lecteur en fuite et son groupe. Le tunnel se poursuit sur plusieurs centaines de mètres, et se termine sur une porte fermée. Les PJ peuvent facilement ouvrir la porte, sur quoi ils se trouvent dans un bosquet d'arbre à l'extérieur de l'enceinte de la ville. Un tas de crottin de cheval près de la porte indique que des chevaux se trouvaient ici, attendant leurs cavaliers. Un PJ disposant de la compétence *Pistage* peut déterminer qu'il y avait 10 cavaliers, et qu'ils se sont dirigés vers le sud-ouest, vers la rivière Teufel.

Animaux :

Il ne faut pas longtemps aux prêtres et prêtresses sigmarites, mórriens et shallyens pour arriver sur les lieux du carnage où les explosions des bombes et les shrapnels ont tué et blessé nombre de personnes. La garnison de la ville arrive aussi, et certains sont redirigés pour sécuriser un périmètre, tandis que d'autres patrouillent dans les rues voisines, à la recherche de tout signe de bombes n'ayant pas explosé, et d'indices sur les auteurs.

Que les PJ aient, ou pas, saisi l'occasion d'explorer la maison du Lecteur en ruine, la zone autour de la Cathédrale est une immense pagaille sanglante. Certaines personnes sont arrivées après les explosions à la recherche de ceux qu'ils aimaient, tandis que d'autres se sont rassemblés pour regarder le carnage. Les PJ peuvent entendre les lamentations de ceux qui sont en deuil, ainsi que de ceux qui appellent les disparus. Les PJ reconnaissent alors la voix d'Alfrida Wurmbrand.

Voyant les PJ, et accablée de douleur, Alfrida se précipite vers eux, et leur demande s'ils ont vu Annelise. Elle leur dit que sa fille voulait écouter le discours du Lecteur, mais elle s'est précipitée hors de la pension bien après le départ des PJ, de crainte d'être en retard. Retenant ses larmes, Alfrida est venue en courant après les explosions, dans l'espoir de tomber sur Annelise. Les PJ peuvent aider Alfrida à chercher sa fille parmi les morts et les blessés, mais elle n'est pas là.

Les PJ ayant réussi à tomber sur la rencontre de Karl Reuter avec plusieurs des voyous peuvent se souvenir qu'une partie de leur plan consistait à enlever des jeunes gens pendant la pagaille des explosions. Si c'est le cas, les PJ peuvent se dépêcher de se rendre aux quais, dans l'espoir de pouvoir surprendre les kidnappeurs.

Au cas où les PJ n'ont pas été assez aventureux pour sortir la nuit, une femme hystérique âgée d'une trentaine d'années coure vers un soldat de la garnison en hurlant qu'un homme l'a poussée contre un mur tout en s'emparant de son fils de 12 ans, Eduard Hutten, juste au moment des explosions. Elle a essayé de se frayer un chemin dans la foule paniquée pour atteindre son fils kidnappé, mais il y avait trop de monde. Si les PJ ne s'avancent pas, ils entendent le soldat de la garnison demander à la femme la direction dans laquelle l'homme emmenait son fils. Elle lui dit que l'homme trainait son fils vers la rivière Teufel.

Les PJ devraient sauter sur la conclusion logique qu'Annelise pourrait avoir subi le même destin qu'Eduard Hutten pendant la confusion. Les PJ devraient se souvenir que la prophétie à Khazid Grentaz annonçait :

« Par le sacrifice sanglant des incroyants, le Huitième Théogone renaitra le marteau de guerre à la main, à l'endroit où ses fidèles ont été humiliés par le soi-disant Conquérant. »

Les PJ peuvent tenter d'intercepter les kidnappeurs d'Eduard Hutten, et filer directement au port d'Übersreik. Les rues sont encombrées de gens apeurés fuyant les explosions, ainsi que des quelques-uns se déplaçant dans la direction opposée pour voir quelle est la cause de toute ce remue-ménage. Quand ils atteignent les quais, ils constatent que la zone est dans une indescriptible pagaille. Il y a des hommes qui courent pour déplacer des marchandises depuis les entrepôts vers les divers bateaux, des disputes entre les capitaines de quelques péniches qui se sont rentrées dedans, et des gens pullulant vers le bac surchargé.

Au loin (à peu près 70m en aval), les PJ repèrent un homme avec un enfant qui se débat à bord d'une petite péniche fluviale en train d'appareiller. La meilleure chance qu'on les PJ d'attraper la péniche est d'immédiatement réquisitionner un autre bateau avec lequel la poursuivre. La difficulté de cette approche est que les bateliers craintifs essaient de sortir leur embarcation du port engorgé avant que toute explosion voisine ne menace leur gagne-pain.

Si les PJ ont des montures à l'écurie dans l'auberge du Faucon Chasseur à Schelling, ils peuvent choisir de courir vers la Porte Dunkelberg et essayer de continuer par la terre. Ce choix présente le problème d'essayer de sortir par la porte avec un grand nombre de gens essayant de fuir Übersreik pour se mettre en sécurité.

Quelle que soit la méthode utilisée par les PJ, qu'il s'agisse de réquisitionner un bateau ou de se serrer par la porte pour récupérer leurs chevaux, du temps sera perdu dans la poursuite des kidnappeurs.

L'appel des collines :

Le Marteau Sacré emmène ses prisonniers à bord de plusieurs petites péniches fluviales descendant la rivière sur quelques kilomètres seulement, jusqu'à 4 diligences avec des fenêtres à barreaux et des portes verrouillées. Les diligences sont noires et portent le blason du Lecteur Quintus, qui est une variante des armoiries de la famille Haider, avec un marteau écarlate sur un champ octogonal d'or, avec un fond d'argent. La raison de ce retour sur leur pas est simplement parce que le courant de la rivière permet aux ravisseurs de distancer tout poursuivant dans l'immédiat, et d'accroître leurs chances de s'échapper.

En cours de route, les prisonniers sont obligés de prendre une dose de Racine de Vipère, ce qui les rend somnolents pendant à peu près 2 à 9 heures (en comptant une E de 3), ils sont aussi attachés et bâillonnés. Les diligences chargées sont alors conduites à travers la campagne depuis la rivière Teufel jusqu'à la rivière Haselnuss, juste en amont du village de Halheim. De là, les diligences suivent un chemin cahoteux le long de la Haselnuss, puis prennent une piste peu empruntée avant d'arriver à Messingen et de continuer à partir de là vers le Chaudron de la Foi.

Quand chacune des 4 diligences est remplie de prisonnier, elle part sur la route prévue, les autres faisant de même quand elles sont prêtes. De cette façon, les chances que quelqu'un sauve tous les prisonniers sont réduites. Chaque diligence est conduite par deux cochers, et escortée par deux éclaireurs à cheval.

Ayant commis leur acte ignoble, les bateliers obligés d'aider le Marteau Sacré continuent leur route en aval vers Auerswald, où ils comptent boire jusqu'à être hébété par l'alcool et (avec un peu de chance) oublier ce qu'ils ont fait.

A moins que les PJ n'aient rapidement réquisitionné un bateau pour attraper la dernière péniche quittant Übersreik, ils arrivent trop tard pour intercepter les diligences noires. Malgré tout, les PJ peuvent facilement voir les ornières faites par les véhicules quand ils atteignent l'endroit d'où les diligences sont parties. Les traces des roues sont faciles à suivre, jusqu'à ce que les diligences atteignent le chemin assez fréquenté le long de la rivière Haselnuss.

Quand les PJ arrivent en bateau, ils arrivent juste à temps pour voir la dernière diligence partir. Les PJ peuvent même avoir quelques rounds pour tirer avec leurs arcs, ou faire un tir à partir d'une arbalète ou une arme à feu chargée, mais la diligence prend rapidement de la distance avant que les PJ ne débarquent du bateau.

Hébété et confus :

Au minimum, la dernière diligence n'a que 30 minutes (à peu près 3 Km) d'avance sur des PJ montés quand ils croisent la route Nuln-Übersreik. Ils ont de bonnes chances de rattraper le terrain perdu.

Si les PJ sont à pied (par exemple s'ils sont arrivés sur les lieux en bateau), ils ont peu de chance de ne rattraper aucune des diligences. Tout ce qu'ils peuvent faire, c'est de suivre du mieux qu'ils peuvent, en perdant du terrain la journée et peut-être, en en gagnant après la tombée de la nuit.

Le village de Messingen est un peu plus de 16 Km de l'endroit où les PJ croisent la route principale. Ils ne retrouveront pas la piste des diligences avant d'avoir atteint ce village. Les traces des 4 diligences sont évidentes, et les PJ peuvent les voir quitter le chemin des berges et prendre un autre chemin visible depuis Messingen. En étudiant le chemin, les PJ remarquent aussi que les traces de roues indiquent qu'il y a 4 diligences différentes qui sont passées par ici.

Si nécessaire, les PJ peuvent rencontrer un villageois de Messingen travaillant sur sa parcelle en périphérie de la communauté, pour lui demander la description des diligences qui sont passées. Olaf Lehmann décrit les diligences comme étant noires, avec un blason représentant un marteau écarlate au-dessus d'un champ octogonal d'or, avec un fond d'argent. Il ne connaît pas la signification du blason (pas plus que quiconque dans le village, car le Lecteur ne se rend pas dans de si petites communautés). Si on lui demande, Olaf dit aux PJ que chaque diligence a deux cochers, et était escortée de deux cavaliers.

Olaf indique un chemin qui se dirige dans les collines en s'éloignant de la rivière, bifurquant à partir de la route principale vers Flussberg. Il dit aux PJ que les diligences noires se dirigeaient dans cette direction, s'éloignant d'un autre chemin qui suit la rivière et traverse en-dessous de la Tour Sauschädel. Olaf donne son opinion, qui est que des gens aussi pressés ne trament généralement rien de bon.

Les PJ peuvent demander si la route qu'a prise la diligence passe à côté d'un village nommé Steinbrecken. Olaf confirme cela, mais avertit les PJ que les gens par ici considèrent que les habitants de ce village sont étranges. Si on insiste, Olaf admet que ni lui, ni personne qu'il ne connaît à Messingen ne s'est en fait jamais rendu à Steinbrecken.

Si les PJ l'interrogent sur d'autres éventuels passages aux cours de la dernière semaine, Ola leur dit qu'il y a eu de petits groupes d'hommes, une fois par jour, et voyageant généralement en groupe de 3 ou 4 à pied. Beaucoup se sont arrêtés à Messingen sur leur chemin vers les hauteurs. Les groupes portaient de gros sacs, et peu d'entre eux ressemblaient à des soldats. Olaf fait aussi un commentaire sur le fait que les groupes restaient assez muets sur leurs affaires, et beaucoup n'ont pas échangés avec les habitants des rumeurs ou des nouvelles.

Olaf se souvient aussi qu'environ une vingtaine d'hommes sont passés par le village avec des chariots chargés, il y a environ une semaine. Le chef de ce groupe semblait être un vieil homme d'un âge indéfini, vêtu de noir. Si les PJ demandent la description de l'homme, Olaf se souvient que le vieil homme était chauve, assez grand et mince. Le vieil homme avec un grand nez aquilin, et un regard pénétrant, comme les chats sauvages des montagnes.

Si les PJ montés ne font qu'un bref arrêt à Messingen, l'un d'entre eux possédant la compétence *Acuité Visuelle* repère la diligence noire en fuyant à environ 3 Km à l'ouest du village, à un endroit où le chemin s'élève dans les contreforts. Les PJ peuvent estimer qu'ils sont entre trois quart d'heure et une heure seulement derrière leur proie.

Les deux éclaireurs accompagnant la diligence surveillent activement le chemin derrière eux, conscients qu'ils pourraient être poursuivis. Depuis leur perspective, les éclaireurs peuvent voir les PJ au moment même où ils sont repérés. Les éclaireurs reconnaissent que ce n'est qu'une affaire de temps avant que les PJ à cheval ne les rattrapent. La courbe du chemin vers l'avant permet à la diligence de disparaître à la vue des poursuivants, ce qui permet aux éclaireurs de préparer une embuscade. L'un des deux éclaireurs se rapproche des deux cochers pour leur dire de continuer leur route, tandis que les éclaireurs prévoient de s'attaquer aux poursuivants.

Quand ils sont hors de vue des PJ, les éclaireurs attachent leurs montures derrière un affleurement rocheux voisin, et préparent leur embuscade. Les deux prévoient de concentrer les tirs de leurs deux pistolets sur les deux cavaliers de devant, avant de charger au corps à corps. Les éclaireurs savent que cette embuscade se terminera probablement par leurs morts, mais ils se sacrifient volontiers pour la gloire de Sigmar et du Huitième Théogone.

La courbe de la route est telle que la diligence qu'ils poursuivent ne redeviendra pas visible pour les PJ avant qu'ils n'arrivent sur le site de l'embuscade. Des PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* détectent l'embuscade juste quand elle est déclenchée, surmontant le premier round de surprise. A moins que le reste de la bande ne soit particulièrement à l'affût d'une embuscade, et modèrent la vitesse de leur poursuite, ils sont pris par surprise.

Les PJ peuvent être très prudents quand ils passent devant des sites potentiels d'embuscades, ayant retenu les leçons des précédentes rencontres. S'ils font preuve de ce genre de précaution dans cette poursuite, les PJ devraient être en mesure de repérer l'embuscade juste avant qu'elle ne commence en réussissant un test d'**Ecoute** des bruits légers (*Acuité Auditive +10*).

Selon la rapidité avec laquelle les PJ se débarrassent des deux éclaireurs, ils ont toujours une chance de rattraper la quatrième diligence à la tombée de la nuit. On peut s'attendre à ce que les deux cochers combattent jusqu'à la mort pour essayer d'amener leur chargement à destination. Le dilemme pour les PJ sera alors de décider quoi faire des enfants de la quatrième diligence, s'ils la capturent, tandis que les trois autres continuent leur route.

Adolf Bierstadt et Matthias Kossel, Eclaireurs (ex-Cocher).

Les deux hommes sont des membres fanatiques du Marteau Sacré qui ont été recrutés dans le sud du Reikland par des prêtres qui étaient secrètement membres de cet ordre, éparpillés dans les petites paroisses de la région. Maintenant que l'heure du Huitième Théogone se rapproche à grand pas, le temps de la discrétion et de la subtilité est terminé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	52	4	4	12	52	2	41	42	41	43	43	31

Compétences : Arme de Spécialisation : arme à feu ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation (cheval) ; Langage Secret : Jargon des Forestier ; Musique (Cor de cocher) ; Orientation ; Pictographie – Eclaireur ; Pistage ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), bouclier (1PA partout), 2 pistolets (8/16/50, FE 3, C/T 3rnd) et munitions, corde (10m), et bourse (14 Co, 20/16)

Leberecht "Lebby" Erhard et Robert Nernst, Cocher.

Les deux cochers sont aussi des membres fanatiques du Marteau Sacré qui ont été recrutés dans le sud du Reikland. Comme pour bien d'autres membres de l'ordre, ils ont été secrètement préparés pour ce jour, et entraînés à accomplir une tâche précise pour la plus grande gloire de l'ordre et de Sigmar.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	42	3	3	8	42	1	31	32	31	43	33	31

Compétences : Arme de Spécialisation : arme à feu ; Conduite d'Attelage ; Equitation (cheval) ; Musique (Cor de cocher) ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), tromblon (24/48/250, FE 3, C/T 4rnd) et munitions, cor de cocher, et bourse (12 Co, 28/14)

Acte 3 - Jugement dernier.

Où les PJ trouvent le Chaudron de la Foi et doivent trouver un moyen mettre un terme à la quête du Marteau Sacré visant à faire revenir le Huitième Théogone d'entre les morts.

Entrée dans les contreforts :

Les PJ peuvent entrer dans la région des contreforts qui s'étend hors de frontières du Duché de Holswig, que ce soit par le chemin que les diligences noires ont pris en quittant les environs de Messingen, ou un chemin partant du village de Flussberg, sur la rivière Teufel. Les deux chemins sont étroits, peu fréquentés, et serpentent dans les contreforts. Bien que plus court à vol d'oiseau, la route de Flussberg est la plus tortueuse, nécessitant que les voyageurs grimpent plus haut avant de légèrement redescendre dans la zone où se trouve le Chaudron de la Foi. Les deux routes se croisent près du village de Steinbrecken, qui se trouve à environ une journée de Messingen (20 Km) ou de Flussberg (13 Km).

Suivre les diligences noires :

A moins que les PJ aient sauvé les enfants de la quatrième diligence, toutes les diligences noires sont en route dans les contreforts. Les PJ voyageant sur cette route à la poursuite du Marteau Sacré ont une voie plus facile pour se rendre à Steinbrecken. La route des diligences est facile à suivre, en particulier parce qu'il y a peu de circulation dans les contreforts pour brouiller la piste.

Il est prévu que les PJ continuent leur poursuite des diligences (ces véhicules ont des lanternes pour rouler de nuit, mais les chevaux ont besoin de se reposer, ne serait-ce que pour éviter leur écroulement). Après avoir passé quelques collines, les PJ découvrent que le chemin vers Steinbrecken traverse un terrain dégagé pendant quelques kilomètres. Si les PJ sont montés et n'ont rattrapé aucune des diligences noires, ils sont en mesure de voir ces véhicules au loin à la lumière du jour. Les PJ doivent en retour faire attention, au risque que les personnes escortant les diligences ne les voient aussi. Le terrain redevient accidenté à environ deux heures de Steinbrecken.

En route pour Flussberg :

Il y a des chances que les PJ choisissent la route passant par Flussberg s'ils ne suivent pas les indices qui les auraient conduits vers les bateaux avec les prisonniers. Le chemin de Schelling à Flussberg est parallèle à la rivière Teufel, et peu fréquenté. La majeure partie de la circulation entre Übersreik et Flussberg passe par la route sur la rive nord, puis traverse en bac vers le village.

Quand les PJ entre dans Flussberg, ils peuvent s'arrêter voir le passeur pour apprendre si une bande d'à peu près 10 cavaliers a utilisé ses services plus tôt dans la journée. Martin Hutten est curieux de savoir pourquoi ils veulent le savoir, et ce que cette information vaut pour eux. Comme beaucoup de flussbergeois, Martin survit du mieux qu'il peut, et il vendrait n'importe quoi en sa possession ayant de la valeur, si on lui propose assez d'argent.

En échange de 1 Co, Martin leur dit qu'un groupe de 10 cavaliers est arrivé plusieurs heures avant les PJ par le chemin du sud. Un certain nombre était aisé, à en juger par la qualité et la coupe de leurs vêtements, ainsi que par les bijoux et insignes de leurs fonctions qu'ils portaient. Contre une autre couronne d'or, Martin affirmera que deux des chefs probables étaient des jumeaux, dont l'un des deux était vêtu comme un riche prêtre. Le passeur ne sait absolument pas si le prêtre était le Lecteur Haider, car il n'a jamais rencontré l'homme.

Si on l'interroge sur les autres hommes, Martin a du mal à se souvenir d'aucun d'entre eux, jusqu'à qu'une autre couronne d'or ne touche sa paume. Martin se souvient que les autres hommes étaient bien armés, et qu'ils ressemblaient à des mercenaires expérimentés. Ils semblaient tous impatients d'être en route, et regardaient constamment vers l'aval, en direction d'Übersreik. Le groupe de 10 hommes n'a pas traversé la Teufel vers la route menant au Col de la Dame Grise. A la place, le groupe a pris la route sinueuse du sud, vers les hautes terres.

Les PJ peuvent demander si des chariots ou diligences sont passés par Flussberg ou s'y sont arrêtés au cours de la dernière heure environ. Martin secoue la tête et leur dit qu'il n'en a remarqué aucun sur la route principale de l'autre côté de la rivière, et aucun n'est venu non plus par le chemin du sud, encore moins qui aurait eu besoin de son bac pour traverser.

Les PJ peuvent poser des questions sur les voyageurs passés par Flussberg au cours de la semaine passée. Martin commente qu'il a bien pu y en avoir un ou deux, mais il s'agissait généralement de collecteurs d'impôt d'Übersreik.

Le prix de l'indiscrétion :

Comme le chemin entre Flussberg et Steinbrecken prend un jour complet, et que la journée est déjà bien avancée, les PJ devraient passer la nuit à l'auberge de la Tour Ecroulée, ou monter le camp à côté. Le chemin sinueux traversant les contreforts est assez traitre en journée, et peut être carrément dangereux si on voyage dessus pendant la nuit.

Si les PJ n'ont pas discuté avec le passeur, ils peuvent poser leurs questions sur les cavaliers, chariots, et autres voyageurs, à l'auberge. L'aubergiste, Oskar Klasen, et n'importe quel habitant dans la salle commune, peut parler du nombre de cavaliers, de l'absence de diligence ou chariot, et du manque de visiteurs au cours de la dernière semaine comme Martin. La seule chose qu'ils ne peuvent pas fournir, c'est les informations détaillées sur les cavaliers qu'a données Martin. Le seul avantage à demander dans la salle commune est que les informations ne coûteront rien aux PJ.

Basé à Flussberg, Ernst Schrörer est un colporteur qui a fourni un service commercial vital aux villages des contreforts comme Steinbrecken pendant la dernière décennie. Il est aussi membre du Marteau Sacré ayant été placé dans cette région pour observer le trafic se rendant vers et autour de la zone du Chaudron de la Foi. Ernst a vu les 10 cavaliers traverser Flussberg plus tôt dans la journée, ce qui l'a averti que la cérémonie pour relever le Huitième Théogone n'est plus que dans quelques jours. Il a attendu une heure après le passage des cavaliers pour commencer nonchalamment ses préparatifs de départ des lieux pour le lendemain. Afin d'entretenir les apparences, son chariot du colporteur à jambe de bois est plein de marchandises à échanger dans les villages des contreforts.

Si les PJ entrent dans l'auberge, Ernst les espionne depuis un siège dans un coin, ayant terminé ses préparatifs environ une demi-heure avant leur arrivée. Ses alarmes internes se sont mises en route en voyant un groupe armé arriver alors que le plan longtemps attendu du Marteau Sacré est aussi près de sa réalisation. Cela pourrait-il être un nouveau test que Sigmar le béni aurait prévu pour ses véritables fidèles ? L'esprit d'Ernst mouline pendant qu'il envisage comment affronter ce défi. Peu après leur entrée dans l'auberge, les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* sentent le regard de quelqu'un dans la salle commune les observant intensément, après que les habitants les aient jaugés et se soient détournés. Les PJ peuvent facilement prendre Ernst en train de les regarder en regardant autour d'eux dans la salle commune pour voir si quelqu'un les observe. S'ils ne prennent pas ce genre de précaution, les PJ doivent réussir un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer le colporteur les regardant. Dès qu'ils croisent son regard, Ernst se détourne et fixe sa pinte de bière.

Si les PJ s'approchent de lui et lui demandent pourquoi il les observait, Ernst prend un court instant avant de les regarder. Il leur dit qu'il est un colporteur qui se rend dans les contreforts le lendemain matin, et il se demande s'ils ne chercheraient pas du travail. Ernst dit aux PJ qu'il a peu d'argent pour les payer pour leur service, guère plus de 3 pistoles par jours. Le colporteur ajoute que cette région est pauvre, et n'est pas connue pour être infestée de bandits, car il y a peu d'éléments de valeur à voler pour eux.

Ernst espère que les PJ rejeteront son offre. Il avait juste besoin d'une histoire pour couvrir le relâchement dans sa discrétion. Si les PJ acceptent son offre, Ernst leur dit à tort qu'il prévoit de partir juste après l'aube. En fait, Ernst partira bien avant que les PJ ne se soient levés, comme décrit plus bas.

Réalisant qu'Ernst pourrait avoir des connaissances sur la route qu'ils doivent prendre, les PJ pourraient l'interroger sur les conditions de voyage qu'ils devront affronter. Soupçonnant le pire, Ernst les interrogera sur les raisons pour lesquelles ils veulent voyager dans le haut pays. Les PJ peuvent soit ne pas répondre aux questions d'Ernst, soit raconter une fausse histoire qu'ils auront inventée. Dans tous les cas, les PJ prudents ne révéleront probablement pas leurs véritables intentions. Ernst dira aux PJ que le chemin vers le haut pays est étroit et dangereux à certains endroits. Il les informe que le cheminement est lent, et qu'ils ne devraient pas prévoir d'atteindre la moindre communauté en moins d'un jour de voyage.

Les accidents arrivent :

Que Ernst connaisse ou pas les plans de voyage des PJ, il prévoit de quitter Flussberg avant l'aube, et en avance par rapport aux PJ. Ernst connaît assez bien le chemin pour pouvoir avancer à la lanterne pendant les heures obscures précédant l'aube. Quand l'aube se lève, il éteint sa lanterne et observe le chemin derrière lui à la recherche de signes des PJ.

Ernst et les PJ – s'ils observent – peuvent se repérer les uns les autres quand le premier est sur sa première courbe. La route sur laquelle sont les PJ descend et tourne, de sorte à ce que la partie sinueuse du chemin disparaisse de leur vue à une certaine distance (à peu près 800 mètres) avant qu'ils n'entament eux-mêmes le virage.

Dès que les PJ sont hors de vue, Ernst se met au travail. Le colporteur sort rapidement une selle de sous son siège, et la met au sol à côté du cheval. Il remonte ensuite sur le chariot, guide son cheval pour le faire reculer jusqu'au bout de la route, et tire le frein. Il dételle la bête et lui met la selle dessus. Connaissant son maître, le cheval attend patiemment, tandis que Ernst claudique jusqu'au bord de la route et guette attentivement les PJ.

La courbe de la colline est telle qu'Ernst et les PJ ne peuvent pas se voir les uns les autres tant qu'ils sont dans le virage. Les PJ avanceront certainement prudemment, se souvenant que leur précédente expérience d'embuscade sur un chemin similaire quand ils se rendaient à Karak Hirn [**Poursuite Acharnée**, p. 43-44]. Si les PJ s'arrêtent pour écouter pendant qu'Ernst installe son chariot pour attaquer les PJ, ils doivent réussir un test d'**Ecoute** pour les bruits normaux (*Acuité Auditive* +10) pour entendre le colporteur mettre le cheval et le chariot en place. Si les PJ font leur pause alors qu'Ernst attend, ils n'entendront rien sur le chemin au-dessus d'eux.

Quand il estime que les PJ sont sur le chemin à quelque distance en-dessous de sa position (à peu près 20 mètres), Ernst desserre le frein du chariot et pousse le véhicule par-dessus le bord. Sans attendre d'entendre l'impact, Ernst boitille jusqu'à son cheval et l'enfourche. Il dévale ensuite sur le chemin dans l'espoir d'atteindre sa destination pour prévenir ses camarades fanatiques au sujet des PJ.

Une fois que le chariot dévale la colline, les PJ ont droit à un test d'**Ecoute** des bruits forts (*Acuité Auditive* +10) pour l'entendre arriver vers eux. Le terrain accidenté rend difficile la détermination du point d'impact par rapport à la position des PJ. Le chariot a les mêmes chances (1 ou 2 sur un D6) de rebondir jusqu'en bas de la colline sur ses roues, que valdinguer de façon incontrôlable (3 ou 4) ou de déraper (5 ou 6). Là où frappe le chariot dans l'ordre de marche des PJ devra aussi être déterminé de façon aléatoire. Si le jet indique une extrémité ou l'autre de la colonne de personnages, il y a 25% de chance que la course du chariot ait glissée de 1D10 mètres au-delà de cette extrémité.

Si la course du chariot frappe en plain dans la colonne des PJ, étant donnée la taille du chariot, il frappera le PJ visé ainsi que soit celui qui est devant, soit celui qui est derrière lui (50% de chance chacun). Les PJ à pied ont droit à un test d'I (*Esquive* +10, *Acuité Auditive* +10) pour ne subir qu'un coup de F3, tandis que ceux qui échouent de 30 ou moins subissent un coup de F6. Si le PJ échoue de plus de 30, alors le pauvre encaisse deux coups de F6, tandis qu'il est projeté plus bas sur la colline, à quelque distance du chariot.

Les PJ à cheval seront plus vulnérables, car ils sont totalement dépendants de leur capacité à contrôler leur monture. Le test d'I est basé sur l'attribut du cheval, qui est de 30 (*Equitation – Cheval* +10, *Acrobatie Equestre* +10). Le résultat est le même que décrit ci-dessus pour les PJ à pied, bien que le cavalier et la monture prennent les mêmes dommages quand le PJ est monté. Il y a une exception pour les PJ possédant la compétence *Acrobatie Equestre*, qui peuvent sauter du cheval et ne subir que la moitié des dommages infligés à la monture.

Quand les PJ se sont remis de cette attaque, ils peuvent décider de poursuivre Ernst pour se venger de lui. Des PJ disposant de la compétence *Pistage* peuvent le faire sans difficulté, car le colporteur en fuite n'a rien fait pour dissimuler ses traces (qui se trouvent au-dessus de celle des cavaliers précédents). Il va le plus vite possible pour mettre de la distance entre les PJ et lui. Ernst espère atteindre Steinbrecken avant les PJ, afin de pouvoir rapidement se procurer (ou voler) une monture fraîche.

Ayant l'avantage de connaître le terrain et la route devant lui, Ernst devrait être capable d'éviter les tentatives des PJ pour l'attraper avant qu'il n'atteigne le Chaudron de la Foi.

Ernst Schröder, Colporteur et Espion du Marteau Sacré (ex-Mercenaire).

Avec sa jambe de bois et son allure burinée, Ernst Schröder semble avoir 10 ans de plus que ses 32 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	43	45	4	3	8	40	2	31	39	32	41	32	39

Compétences : Acuité Auditive ; Arme de Spécialisation : poing ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Evaluation ; Langage Secret : Jargon des batailles ; Pictographie : Colporteurs ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), arc (24/48/250, FE 3) et munitions, jambe de bois*, chariot et cheval, lanterne, matelas et couvertures, briquet, casseroles et poêles, corde, petits couteaux, rubans de couleur, aiguilles, autres marchandises.

Bienvenue à Steinbrecken :

Le village de Steinbrecken est une communauté pauvre d'environ 32 personnes, entourée par un fossé et un muret de pierre. Les PJ devraient arriver autours du crépuscule, après une rude journée de voyage à travers les contreforts. Normalement, les habitants d'un village aussi isolé arrêteraient tout ce qu'ils sont en train de faire pour observer tout visiteur, histoire de jauger en cas de problèmes. Les steinbreckenois ont vu trop d'étrangers dernièrement pour prendre la peine d'arrêter leur travail.

Un accueil amical :

En fait, les PJ surprennent les steinbreckenois s'ils s'arrêtent pour parler avec eux (les membres austères du Marteau Sacré passaient simplement sans même saluer). Si les PJ posent des questions sur des gens qui seraient passé par le village, ou de la direction qu'ils auraient prise, les habitants leurs disent qu'un certain nombre de personnes – surtout des hommes – sont passé au cours de la dernière semaine, se rendant à la Cuvette Hantée, à environ 4,5 Km à vol d'oiseau à l'est du village. N'importe quel villageois peut confirmer que beaucoup de ces personnes sont arrivés par groupes de 2 ou 3, ainsi un grand groupe accompagnant des chariots.

Les PJ peuvent poser des questions sur les voyageurs récents. Les steinbreckenois font remarquer que des cavaliers armés, dont certains étaient habillés bien trop élégamment pour être sur la route, sont passé tôt dans la matinée, arrivant du nord, ils semblaient avoir chevauché toute la nuit. Un certain nombre de diligences noires escortées par des hommes à cheval sont passées quelques heures plus tard, arrivant de la direction de Messingen. Des PJ disposant de la compétence *Pistage* verront sur la route un certain nombre de pistes, qui confirment ce que les villageois racontent.

Quand on les interroge sur le Chaudron de la Foi, ou les Pierres Dressées de Steinbrecken, les villageois regardent les PJ perplexes, car ils ne connaissent aucun de ces lieux. Au cas où les PJ donnent la description du cercle de pierre, les villageois leurs disent qu'ils cherchent la Cuvette Hantée.

Si les PJ posent des questions sur la route pour s'y rendre, les villageois leur jettent un coup d'œil, avant de répondre que le chemin est dangereux dans le noir, à moins de bien connaître le terrain qu'il traverse.

Si les PJ ont été victime de la malveillance d'Ernst Schröder, ils peuvent demander si le colporteur est passé. Les villageois ont remarqué que l'homme est passé à cheval par le village comme s'il était poursuivi par des gobelins chevaucheurs de loups. Ils ont trouvé que c'était grossier qu'il n'ait même pas eu la politesse de leur faire un signe de salutation. Louchant sur les PJ de façon méfiante, les villageois leurs demandent alors s'ils savent quelle peut être la cause de ce comportement étrange.

Les PJ devraient être couverts de la poussière de la route, quelle que soit la route qu'ils ont empruntée pour atteindre Steinbrecken. Les villageois font remarquer que les PJ semblent fatigués par leur route, et ils leur suggèrent de se reposer dans la salle commune du village. Ils mentionnent aussi avec un clin d'œil que le chef du village, Hartwig Brenner, brasse une solide bière brune. Si les PJ ont des montures, les villageois leurs disent que Hartwig possède aussi une grange où les chevaux peuvent être mis à l'écurie.

Les PJ peuvent être déconcertés par la gentillesse des villageois, pensant qu'un village aussi isolé serait hostile aux étrangers. Dans des circonstances normales, les villageois seraient moins confiants. L'afflux d'étrangers dans le coin les a rendus nerveux. Ils ont été assurés par la devineresse du village que de l'aide viendrait.

Hartwig rencontre les PJ dans la salle commune du village, les accueillant de manière amicale. C'est un grand homme robuste, avec une épaisse moustache, des yeux marron, et des cheveux noirs clairsemés. Les PJ peuvent évaluer qu'il a entre 45 et 50 ans. Il leur sert une pinte de sa bière, et un bol de ragoût de mouton.

Les PJ pourraient être méfiants vis-à-vis de toute cette gentillesse, et s'inquiéter du fait que le ragoût soit empoisonné. Pour dissiper leurs craintes, Hartwig se verse à lui-même une pinte du même tonnelet, et remplit un bol de ragoût dans la même casserole. Il conduit ensuite une prière à Rhya, pour les dons de la terre qui lui fournissent la possibilité de partager ce repas avec les nouveaux-venus. Hartwig leur demande alors des nouvelles du monde extérieur.

L'un des fils d'Hartwig – un garçon de 14 ans nommé Joerg – arrive au bout d'environ 15 minutes, et murmure à Hartwig qu'il est l'heure. Le chef du village acquiesce avant de se tourner vers les PJ et de les informer quelque peu honteusement que sa mère aimerait discuter avec eux.

La devineresse :

Hartwig dit aux PJ que sa mère est la prêtresse du village, principalement dédiée à Taal et Rhya, et que les dieux lui ont fait le don de Vue. Elle avait prédit l'arrivée des PJ, et désirait parler avec eux avant qu'ils ne tentent d'accomplir leur destinée. Hartwig ne croit pas vraiment aux visions de sa mère, mais il est trop respectueux pour ne pas l'aider quand elle le réclame. Si les PJ ont besoin d'être poussés, ceux d'entre eux possédant la compétence *Etiquette* réaliseront que ne pas se plier à la requête de leur hôte serait une insulte vis-à-vis de l'hospitalité qu'il leur a librement offerte.

Hartwig conduit les PJ vers un petit temple de bois dédié à Taal et Rhya. Le temple est une structure circulaire similaire à celle d'une maison ronde, avec un foyer en son centre. Quand les PJ arrivent, ils voient une vieille femme grisonnante assise à côté du foyer, les yeux fermés, se balançant doucement d'avant en arrière en murmurant une prière ou une mélopée. Devant elle se trouvent 4 bols contenant des sortes de plantes écrasées de différentes couleurs (le faible éclairage fait que même ceux qui disposent de la compétence *Identification des Plantes* sont incapables de les identifier). Peu après avoir fini de prononcer sa mélopée, la vieille femme arrête de se balancer et lève le regard vers les PJ, avec ses yeux aveugles et blancs.

La vieille femme se présente comme étant Camilla, et dit aux PJ qu'elle attendait leur arrivée. Elle leur demande alors de s'asseoir sur le sol autour d'elle, et de faire attention à sa canne. Si les PJ expriment leurs condoléances pour sa cécité, Camilla sourit et leur dit que les dieux lui permettent de voir tout ce qu'elle a besoin de voir. Elle demande alors aux PJ de vider leurs esprits de toute pensée, y compris tous les doutes qu'ils pourraient avoir sur ses capacités à elle. Camilla dit à Hartwig de retourner dans la salle commune, car ce qu'elle doit dire à ses invités ne concerne que leurs oreilles.

Après le départ de son fils, Camilla attrape une pincée d'herbes sur sa gauche, et la jette dans le feu. Une odeur aromatique s'élève de la flamme maintenant violette. Elle murmure ce qui suit en fermant les yeux et en tanguant d'avant en arrière :

*« Miséricordieux dieux du monde,
Seule vos connaissances et sagesses
Peuvent vaincre les ténèbres
Qui menacent vos enfants mortels.
Des hommes aveuglés par leur ambition
Cherchent à rendre visite à un grand Mal sur la terre.
Je vous implore d'utiliser cette enveloppe
Afin que vous puissiez révéler
La Vérité Secrète à vos serviteurs. »*

Le feu s'apaise dans le foyer, plongeant le temple dans les ténèbres, des ténèbres telles que même les PJ disposant de la *Vision Nocturne* ne voient pas. L'air semble lourd et froid (l'équivalent d'une baisse de 10°C ou 18°F) comme si une grande présence était entrée dans le temple. Les PJ entendent grognement à côté, puis Camilla ouvre les yeux. Une lumière ambrée émane des yeux aveugles de la devineresse, offrant juste assez de lumière pour voir les lèvres de la vieille femme se retrousser et dénuder de grandes canines. Regardant les PJ, la Camilla transformée dit d'une voix profonde et grondante, « *Qui ose appeler l'esprit de l'hiver dans le royaume mortel au cœur de l'été ?* »

Les PJ doivent réussir un test de **CI+20** (+10 si le PJ est un prêtre d'Ulric) pour s'adapter à ce surprenant développement. Un échec de 30 ou moins signifie que les PJ sont secoués par l'expérience et subissent un malus de -10 en **FM** et **CI** pendant les 1D6 heures suivantes. Si le test est raté de plus de 30 points, le PJ gagne aussi 1 **point de folie**.

Possédé par un esprit, Camilla annonce, « *Sachez ceci, le conflit que vous recherchez n'est pas celui du Père de ce Royaume. Sa réalisation est au fil du temps devenu une guerre entre deux frères nés du Froid Hiver, l'un dont la fécondité de la mère donne naissance à la terre, et l'autre est une répugnante créature qui a pris l'apparence du premier pour un but malfaisant. Vous êtes les agents de la Mort vengeresse cherchant à rétablir l'équilibre en détruisant l'Abomination qui attend le sang et la vie, afin de se lever et d'assassiner. Le temps s'écoule. Votre destiné vous attend.* » Camilla ferme les yeux et les PJ sont plongés à nouveau dans les ténèbres.

Des PJ disposant de la compétence *Théologie* comprennent que le terme "Père de ce Royaume" fait référence à Sigmar, tandis que le "Froid Hiver" est certainement une référence à Ulric. Ce qui fait que les deux frères seraient alors Mórr et Kháine, les Dieux de la Mort et des Morts-Vivants Enragés, respectivement.

Après quelques instants, une étincelle vacille dans le foyer, puis grandit pour devenir une flamme normale. Tout PJ étant entré dans le temple en souffrant toujours d'une précédente blessure (comme par exemple une reçue quand le chariot d'Ernst lui a dégringolé dessus) est complètement soigné.

Epuisée par son épreuve, Camilla a besoin d'un instant pour reprendre son souffle. La devineresse aveugle dit aux PJ qu'elle ne sait pas d'où lui vient cette connaissance soudaine, mais il y a un puits en-dessous de la grande pierre plate au centre de la Cuvette Hantée, qui conduit à une salle souterraine. La vieille femme ajoute que cette même salle peut être atteinte par un escalier sinueux situé dans le tumulus. Bien que n'étant pas aussi vieux que le tumulus, les escaliers ont été taillés il y a bien longtemps.

Inquiet à l'idée de s'avancer dans un piège mortel, les PJ peuvent demander s'il y a un autre moyen d'accéder dans les salles. Camilla n'est pas certaine, mais elle suggère que les PJ pourraient vouloir discuter avec Wilhelm Kesselring, un berger du village qui fait souvent brouter son troupeau dans les collines près du cercle de pierre.

Le descendant du Dr Kesselring :

Camilla donne aux PJ sa bénédiction, tandis que son fils Hartwig entre dans le temple pour ramener les PJ à la salle commune du village. Si on lui demande, le chef du village les escorte jusqu'à la masure de Wilhelm Kesselring, qui se dresse un peu en dehors du village, au milieu des enclos pour ses moutons.

Après avoir frappé à la porte, les PJ peuvent entendre quelqu'un se cognant et jurant à l'intérieur de la petite maison. Quelques instants plus tard, un petit homme assez gros (1,65m pou 95Kg) avec des cheveux bruns clairsemés et duquel émanent des relents d'alcool, ouvre la porte. Sèchement, il demande quel genre de personne vient grossièrement frapper à la porte d'un homme travaillant dur à une heure maudite par Sigmar.

Hartwig présente les PJ et dit à Wilhelm qu'ils viennent finir une visite auprès de sa mère. Le berger regarde le chef du village pendant un instant puis fait signe aux PJ d'entrer dans sa masure négligée. Le seul endroit dégagé est le sol devant le foyer. Hartwig prend son congés des PJ et leur souhaite la bénédiction des dieux.

Wilhelm demande aux PJ pourquoi la vieille femme les a envoyés vers lui. Si les PJ hésitent, le berger leur demande s'ils sont là à cause des gens qui ont récemment campé dans le creux pas très loin, entouré de grandes pierres dressées, connu sous le nom de "Chaudron de la Foi". Wilhelm mentionne que son ancêtre, le Dr Amschel Kesselring, a découvert ce site perdu quand il a composé son étude des sites de la Foi Antique, il y a plus de 150 ans.

Wilhelm raconte aux PJ que son ancêtre a commencé à enquêter sur le site hanté après avoir publié son étude, mais n'a trouvé que peu d'information dessus dans la bibliothèque de Véréna à Nuln. Il a alors découvert un vieux document, dans la bibliothèque d'Übersreik, racontant les batailles de l'Empereur Sigismund le Conquérant, et trouvé une description du site où une bataille contre des hérétiques sigmarites avait eu lieu. Le Dr Amschel comprit la signification du site pour les vestiges survivants de l'ordre hérétique qui avait survécus aux troupes impériales.

D'un ton de regret, Wilhelm raconte comment son ancêtre fut incapable de découvrir la moindre preuve solide que l'ordre avait survécu à l'attaque du Conquérant, mais il le soupçonnait. Wilhelm ajoute que son aïeul n'a pu trouver aucune mention de la bataille ou de l'ordre hérétique dans les archives de l'Eglise de Sigmar, et il soupçonnait que les registres avaient été expurgés pour une obscure raison. Ainsi, le Dr Amschel était tellement persuadé que quelque chose de capital se déroulerait au Chaudron de la Foi qu'il s'est installé à Steinbrecken, dans l'espoir d'observer la preuve de la présence de l'ordre hérétique.

Wilhelm prend un instant pour boire une rasade à une bouteille de vin avant de continuer. L'obsession du Dr Amschel devint une obsession familiale. Chaque nouvelle génération devait garder un œil sur le site, et noter toute information dans un grand ouvrage commencé par le Dr Amschel. Wilhelm est le dernier de sa lignée, et il a brûlé le livre quand sa mère est décédée il y a quelques années. Peu après, la vieille Brenner a commencé à avoir des visions de quelque chose de fâcheux se réveillant à l'intérieur du cercle de pierre.

Wilhelm l'a rejeté comme s'il s'agissait d'une superstition ridicule, jusqu'à ce qu'il remarque des gens arrivant sur le site au cours de la dernière semaine. Quand les diligences noires portant le blason du Lecteur du Reikland sont passées, Wilhelm a su que quelque chose de monumental allait bientôt se produire.

Rien ne vaut le présent :

Sans savoir quand les sacrifices commenceront, les PJ peuvent décider qu'ils n'ont pas de temps à perdre. Ils peuvent insister pour que Wilhelm les conduise sur le site immédiatement. Wilhelm prend quelques instants pour rassembler son courage. Le berger demande si les PJ ont des lanternes ou des torches pour s'éclairer sur le chemin. Il leur dit que le terrain est difficile, mais il connaît un moyen d'atteindre la zone sans être remarqué par les sentinelles. La seule condition est que les PJ devront faire le chemin à pied s'ils sont arrivés à Steinbrecken à cheval.

Etant donné tout ce qui s'est passé, ils ont encore quelques heures avant que les premières lueurs de l'aube n'apparaissent à l'est. Wilhelm peut fournir une lanterne si les sont arrivés mal équipés pour une incursion nocturne.

Camilla Brenner, Devinresse (ex-Initiée, ex-Augure [Apocrypha 2 : Charts of Darkness, p. 82-84]).

A 60 ans, cette vieille femme grisonnante de 1,45m est la personne la plus âgée de Steinbrecken. Depuis des années, elle est la "prêtresse" et la sage-femme du village. Camilla a commencé à perdre la vue il y a plus d'une décennie, à peu près au moment où elle a commencé à avoir des visions. Elle croit que les dieux lui ont fait le don de Vue, et s'engage dans son rôle d'instrument à leur service.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	26	24	2	3	7	38	1	30	42	33	52	46	62

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; **Connaissances :** Parchemins, Plantes ; **Divination :** augure, interprétation des rêves ; **Etiquette ; Langage Secret :** Classique ; **Langue Hermétique :** Magikane ; **Méditation ; Oracle ; Pathologie ; Sens de la Magie ; Théologie ; Traumatologie.**

Possessions : Bols de poudres et d'herbes broyées.

Wilhelm Kesselring, Pâtre (ex-Etudiant).

A 32 ans, et avec un léger surpoids, Wilhelm est le dernier descendant de l'historien, le Dr Amschel Kesselring. Il a reçu la charge de l'héritage familial consistant à surveiller le Chaudron de la Foi, à la recherche de signes de l'arrivée de l'ordre hérétique supposé disparu depuis longtemps du Marteau Sacré. Depuis la mort de sa mère il y a quelques années, Wilhelm est devenu amer vis-à-vis de la tâche pénible qui lui a été confiée. L'arrivée de l'ordre en quelque sorte tiré Wilhelm de sa vie ennuyeuse, mais il ne sait pas trop ce qu'il doit faire d'autre qu'observer.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	54	4	3	8	42	1	31	32	46	43	32	41

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; **Arme de Spécialisation :** fronde ; **Cartographie ; Connaissance des Plantes ; Emprise sur les Animaux ; Histoire ; Langage Secret :** Classique ; **Langue Hermétique :** Magikane ; **Musique (instrument à vent) ; Pistage ; Soins des Animaux.**

Possessions : Hache, flûte de Pan, fronde et munitions, bâton.

Le plan :

Maintenant que l'Ordre du Marteau Sacré s'est rassemblé au Chaudron de la Foi, ils commencent leurs derniers préparatifs dans le cercle de pierre. Les chefs de l'ordre – les frères Haider et le Maître de la Tour Hess – ont montés leurs pavillons au centre de la cuvette, près de la dalle de pierre et du long tumulus. Une plus grande tente héberge les prisonniers qui doivent être sacrifiés, gardé en permanence par six hommes d'armes bien armés.

Le reste de l'ordre, entre 50 et 60 personnes, campe sur la lisière est du cercle de pierre, juste à l'extérieur du périmètre, et à côté de la piste menant à Steinbrecken. S'il a survécu à sa dernière prise de bec avec les PJ, le père Bernd Schubert est parmi les cultistes dans ce rassemblement, tout comme Ernst Schröner. Un contingent d'hommes d'armes patrouille le terrain à pied, ainsi que la route sur 400 mètres, à l'affût du moindre signe d'intrusion.

Le lendemain du jour de l'arrivée des PJ à Steinbrecken marque le 2 000^{ème} anniversaire de la Bataille du Chaudron de la Foi, où l'Ordre du Marteau Sacré est supposé avoir été détruit au cours d'un affrontement contre l'Empereur Sigismund le Conquérant. Les troupes impériales ne savaient pas que le cadavre du Grand Théogone Wulfric reposait dans une salle souterraine sous leurs pieds, la cérémonie funèbre s'étant terminée quelques heures avant que les forces adverses ne s'alignent pour la bataille.

La cérémonie pour ressusciter le Huitième Théogone commence à midi, quand le groupe le plus important à l'extérieur du cercle se déploie le long du périmètre du cercle de pierre. Une fois cela mis en place, le Lecteur Haider s'adresse à l'assemblée, racontant la lutte historique contre la fausse Eglise et ses chefs. La harangue contre les préjugés perçus prend une heure, à la fin de laquelle, le Lecteur Haider appelle 10 personnes par leurs noms pour qu'ils s'avancent pour déplacer la dalle sacrée.

Les hommes s'avancent et s'agenouillent devant le Lecteur pour recevoir sa bénédiction. Gebhardt Haider se tient sur la droite de son jumeau, trois pas derrière le Lecteur. Le Maître de la Tour Hess se tient à la même distance sur la gauche du Lecteur. Les hommes œuvrent à déplacer la dalle, pour découvrir le puits de 1,80m de large menant dans les profondeurs du cercle de pierre. Le Lecteur remercie les hommes pour leur travail, et leur demande de retourner à leurs places.

Dès que les hommes retournent dans les rangs, le Lecteur Haider ordonne à deux gardes de placer de grandes torches en cercle autour de l'ouverture du puits. Le plan est de commencer les sacrifices peu après le crépuscule, et il veut s'assurer que son public puisse voir les offrandes à la lueur des torches. Les gorges des sacrifiés seront tranchées et les victimes poussées dans le puits avant que leur sang ne se soit totalement déversé. La force vitale déclinante des sacrifiés sera absorbée par le Huitième Théogone renaissant alors que les victimes chuteront. Il ne reste qu'une enveloppe consommée des victimes une fois que la créature en aura eu assez.

Préparer l'assaut final :

La confrontation finale peut se dérouler d'un grand nombre de façon. Les PJ peuvent décider de prendre l'initiative et d'agir avant que les sacrifices ne commencent, ou ils peuvent trainer un moment, dans l'espoir qu'une aide inopinée arrive. Plus les PJ mettent longtemps à agir, plus le danger s'accroît.

Certaines des approches les plus évidentes pour interrompre les plans du Marteau Sacré sont décrites ci-dessous.

S'introduire de nuit :

Ne connaissant pas le moment du sacrifice, les PJ peuvent décider qu'attendre ne fera qu'accroître les chances que les enfants soient sacrifiés. Ils suivent Wilhelm le long d'un ruisseau vers le Chaudron de la Foi. Après deux heures de voyage lent sur un terrain difficile, les PJ arrivent à un emplacement en bas de l'une des pierres.

Etant donné qu'il fait nuit, les PJ doivent faire un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle +10, Vision Nocturne +20*) pour remarquer que le ruisseau qu'ils ont suivi jusque là entre dans une grotte étroite à la base de la colline. S'ils recherchent activement une entrée souterraine, les PJ la trouveront sans difficulté.

Les PJ peuvent ramper en haut de la colline où se dresse le mégalithe, afin d'avoir un aperçu de l'organisation du camp. Comme il n'y a pas de gardes postés ici, les PJ devraient être capables de se frayer un chemin sans être repérés. Le temps qu'ils atteignent la grande pierre dressée, ils devraient être à peu près 2h avant l'aube.

Depuis ce point de vue, les PJ peuvent voir plusieurs tentes près du centre du cercle de pierre d'environ 400 mètres de diamètre, toutes sont entourées de torches pour maintenir la zone éclairée. La plus grande tente, gardée par 6 hommes, est là où les PJ peuvent considérer que les prisonniers sont gardés. Il y a trois autres tentes plus petites, situées à proximité, hébergeant probablement les chefs du culte hérétique. Les PJ peuvent aussi voir la grande pierre plate et le tumulus à côté.

D'autre part, les PJ peuvent facilement voir que le gros des membres du Marteau Sacré campe juste à l'extérieur de la limite est du cercle de pierre. Le contient quelques feux de camp se consumant doucement, ce qui rend difficile pour les PJ de discerner d'éventuelles sentinelles.

Ayant amené les PJ jusque-là, Wilhelm les quitte pour retourner à Steinbrecken. Bien qu'il espère voir la fin du Marteau Sacré, Wilhelm est au fond de lui un lâche. Guider les PJ jusqu'ici est une chose, mais combattre à leurs côtés en est une autre.

Sombre passage :

Les PJ peuvent interroger Wilhelm sur la grotte d'où sort le ruisseau dont ils ont suivi le cours. Wilhelm répond que c'est un corridor très étroit et sinueux, qui s'étend sur une certaine distance sous le Chaudron de la Foi. Il ne sait pas jusqu'à quelle profondeur il va, étant donné qu'il ne s'est avancé que de 50 mètres à l'intérieur. Pour autant qu'il puisse le déterminer, la grotte se dirige vers le centre du cercle de pierre.

Si les PJ décident d'entrer par le tunnel avec des torches ou des lanternes, ils constatent qu'il sinue et tourne dans le sous-sol, se rétrécissant par endroit jusqu'à être à peine franchissable. La hauteur du passage permet généralement aux PJ de se tenir debout, à part en quelques endroits où le plafond s'abaisse à tel point que les grand PJ humains doivent se pencher un peu. Les PJ devront marcher dans l'eau froide du ruisseau sur la majeure partie de leur ballade dans le noir, car il n'y a pas vraiment de berge sur certaines parties.

Des PJ possédant la compétence *Orientation*, en particulier ceux qui ont l'habitude des passages souterrains, savent que le cours du ruisseau vient du centre du cercle de pierre. Le tunnel continu sur plus de 200 mètres avant de s'élargir en une petite caverne, et le ruisseau tourne vers la droite. Il y a une vieille porte de pierre à l'extrémité opposée de la caverne par rapport à celle où sont entrés les PJ. La porte est lourde, et nécessite une **F7** pour l'ouvrir en poussant. La porte est assez grande pour que 2 PJ y travaillent ensemble (et combinent leurs attributs respectifs de **F**) pour l'ouvrir.

En regardant au-delà de l'ouverture de la porte, les PJ voient un couloir qui conduit tout droit devant eux dans les ténèbres. Le passage mesure 1,50m de large, et 2,40m de haut, et s'étend sur à peu près 50m depuis la porte. Les murs sont nus tout le long. A l'extrémité du couloir se trouve une porte sur la gauche du vestibule. Si l'un des PJ porte toujours l'*Epée de St Oswic*, il remarque que le dessin de linteau près de la garde rayonne d'une vive lumière pourpre.

Cette porte de pierre s'ouvre assez facilement (ne nécessitant que **F4** pour être tirée), pour déboucher sur un escalier en colimaçon. Si les PJ descendent les escaliers, ils descendent sur environ 3m, et tombent sur un autre palier avec une porte sur le mur extérieur.

Si les PJ montent les escaliers, la lumière de l'*Epée de St Oswic* commence à s'estomper au bout d'un moment. Les marches mesurent à peu près de 15 cm de haut, et les PJ doivent en gravir près d'une centaine pour atteindre une trappe. La trappe s'ouvre dans une autre salle, mais faite de pierres et de tourbe. En supposant que les PJ atteignent l'intérieur du tumulus pendant les heures de la journée, ils peuvent voir les contours d'une double porte sur l'extrémité opposée à l'intérieur. L'atmosphère dans le tumulus sent le renfermé.

Les PJ peuvent ouvrir la porte pour étudier quelle est leur position par rapport au centre du cercle de pierre. S'ils parviennent à ne pas se faire repérer, ils peuvent voir les plus petites tentes près de l'entrée (**Carte 8**).

Imprudemment audacieux :

Ayant passé en revue la disposition du terrain, les PJ peuvent décider qu'il est possible de se placer dans une position d'où préparer un raid dévastateur sur le camp du Marteau Sacré, ou un sauvetage audacieux des sacrifiés potentiels.

Le principal avantage qu'il y a à attaquer le camp où seulement la moitié des personnes sont des guerriers expérimentés (les autres étant des cochers, colporteurs, prêtres, forgerons, etc.) est que les PJ pourraient réduire l'opposition, provoquée la panique, et semer les graines de la discorde parmi les fanatiques. Les deux inconvénients majeurs sont que les PJ risquent d'être capturés par le Marteau Sacré, et qu'ils peuvent alerter l'ordre de leur présence, ce dernier point rendant plus difficile pour eux d'opérer discrètement.

Préparer un sauvetage serait la meilleure des deux options. Les torches allumées au centre du Chaudron de la Foi n'éclairent qu'une petite zone au sein des ténèbres environnantes, permettant ainsi aux PJ d'utiliser la couverture des ténèbres pour ramper au plus près de là où ils pensent que sont retenues les victimes. Le grand risque pour les PJ est de mener à bien leur fuite avec (au maximum) 16 jeunes prisonniers avec eux.

D'un autre côté, les PJ peuvent décider qu'une attaque rapide pour décapiter le commandement du Marteau Sacré pourrait faire la différence entre affronter le reste de l'ordre hérétique et la dispersion des fanatiques. Les PJ peuvent supposer sans problème que le camp endormi aura besoin d'un peu de temps pour mettre en place une contre-attaque organisée en réponse à la moindre alarme déclenchée par la mission de sauvetage. Cela donnerait aux PJ un temps convenable pour se disperser dans les ténèbres si nécessaire.

Ramper lentement pour se mettre en place pour un tel raid prendra du temps, car les PJ doivent trouver leur chemin dans les ténèbres. L'utilisation de la moindre source de lumière (lanterne ou torche) pour se déplacer dans le paysage obscurci exposera le PJ à se faire repérer, à moins qu'ils ne se déplacent en utilisant le couvert des collines – ce qui ajoute au temps nécessaire qu'il faut pour se rendre à leur destination. Le temps que tout soit prêt, les PJ devrait avoir moins d'une heure pour agir avant les premières lueurs de l'aube.

Afin de couronner de succès leur tentative, les PJ doivent compter sur le fait que les chefs du Marteau Sacré sont endormis lors de leur attaque juste avant l'aube. Bien que cette hypothèse soit vraie pour ce qui concerne les frères Haider, le Maître de la Tour Hess est réveillé et vigilant. Le couronnement final de l'œuvre de sa vie est à portée de main, et le Maître doit contrôler ses propres pulsions meurtrières pour s'assurer que le rituel sacrificiel atteigne le but prévu.

Renfort inattendus :

Il y a une chance que les PJ décident que les chiffres ne sont pas en leur faveur, et détalent rapidement vers le village, dans l'espoir de recruter des villageois pour les aider. Cette tentative désespérée est vouée à l'échec, mais elle donne aux PJ l'occasion de se trouver des alliés.

Selon comment les PJ ont gérés leurs précédentes interactions avec l'inquisiteur Leopold von Rundstedt, ou l'arbitrator Heinrich Thyssen, l'un d'entre eux, ou les deux, ont voyagé à environ une demi-journée derrière les PJ. Si les PJ n'ont pas rencontré l'inquisiteur, von Rundstedt ne sera pas présent.

Si seulement l'un des deux agents sigmarites a cru l'histoire des PJ à un niveau ou un autre, cet individu apparaît avec les 8 hommes d'armes listés plus bas l'accompagnant. Toute interaction avec les PJ devrait être fondée sur le degré avec lequel l'inquisiteur ou l'arbitrator a accepté (totalement embrassé, sceptique, ou quelque part entre les deux) les affirmations des PJ sur la secte secrète et ses plans diaboliques.

Si les PJ ont laissé les deux hommes méfiants vis-à-vis de leurs histoires et de leurs motivations, alors l'un ou l'autre a rassemblé assez d'homme pour arrêter les PJ et Karelia sur l'accusation d'hérésie et/ou de crimes commis contre l'Eglise de Sigmar.

Si les deux hommes sont venus pour aider les PJ, ou vérifier leurs récits sur la secte secrète au sein de l'Eglise, alors les deux se sont rencontrés sur la route (pratique pour le MJ) et ont accepté de joindre leurs forces avec quelques, en particulier si leur confiance en la véracité du point de vue des PJ sur la menace n'est pas en harmonie.

La délégation armée de l'Eglise de Sigmar arrive à Übersreik juste après que les PJ soit partis, et s'est frayé un chemin à travers le carnage et la pagaille dans les rues pour apprendre ce qui s'est passé. Ils sont partis d'Übersreik le matin du départ des PJ pour Steinbrecken, suivant facilement la piste des PJ. Les cavaliers sigmarites voyage pendant une partie de la nuit afin d'arriver à Steinbrecken peu après l'aube.

Si les PJ retournent à Steinbrecken afin de convaincre les villageois de prendre les armes, ils arrivent vers l'aube. A peu près au même moment, les cavaliers sigmarites arrivent par la route d'où sont arrivés les PJ à l'origine. Les PJ pourraient hésiter à aborder les troupes nouvellement arrivées, et essayer de se cacher d'eux. L'un des sigmarites repère les PJ et alerte rapidement son chef. L'homme appelle les PJ sur un ton amical. Peu importe ce que l'agent sigmarite peut avoir pensé à l'origine quand il est parti de Nuln, les informations collectées à Übersreik et Flussberg ou Messingen l'ont convaincu de la véracité de l'histoire des PJ. Lui et ses cavaliers sont arrivés pour se joindre aux PJ dans leurs efforts.

Au cas où les PJ restent au Chaudron de la Foi pour mettre en point leurs actions, ou entreprendre leur attaque, au lieu de retourner à Steinbrecken, Hartwig Brenner et Wilhelm Kesselring rencontre les troupes sigmarites et expliquent le peu qu'ils savent. Wilhelm conduit alors les sigmarites là où il a quitté les PJ, arrivant près du Chaudron de la Foi vers le milieu de la matinée. Le groupe se déplace lentement en s'approchant du cercle de pierre, faisant prudemment marcher leurs montures pour les maintenir tranquilles et éviter d'être repérés par le Marteau Sacré.

L'inclusion des sigmarites fournit aux PJ la possibilité d'utiliser une tactique à base de diversion s'ils n'ont pas encore exécuté leur plan d'attaque. L'arrivée du groupe sur le site peut aussi être utilisée pour soulager un peu les PJ si leurs plans ont mal tourné, et qu'ils sont mis en fâcheuse position par la réponse du Marteau Sacré. Le MJ pourrait aussi utiliser le groupe sigmarite pour stimuler les PJ, s'ils sont particulièrement indécis.

L'inquisiteur, tout comme l'arbitrator, s'en remettent au commandement des PJ pour ce qui concerne le Marteau Sacré, en supposant qu'ils ont plus l'habitude des capacités et des plans de l'ennemi. Bien que les deux comprennent la nécessité d'un sacrifice pour le bien commun, aucun des chefs sigmarite ne se lancera volontairement dans quoi que ce soit qui ressemblerait de près ou de loin à un suicide.

Répétition du spectacle :

Il est possible que les PJ décident de repousser toute action téméraire (par exemple une tentative de sauvetage) jusqu'à ce qu'ils aient minutieusement passé la journée à revoir inlassablement leurs plans pour contrecarrer les projets du Marteau Sacré. Dans ce cas, les PJ sont salués par la vue de la lune du Chaos quand elle se lève au nord-est vers midi.

Comme auparavant, les PJ regardant la pleine lune la voient ouvrir un œil et observer la région jusqu'à ce qu'elle arrête son regard sur le PJ l'observant. Mórrslieb sourit et lui fait un clin d'œil pendant un court instant, avant que son visage ne s'estompe dans sa surface rouge sombre.

Les PJ voyant cette apparition faciale doivent faire immédiatement un test de **CI**, bien que ceux qui ont déjà vu le visage auparavant bénéficient d'un bonus de +10. Tous ceux qui échouent de 30 ou moins sont perturbés par la vision de la lune grimaçante et subissent un malus de -10 sur leurs tests de **Cd**, **CI** ou **FM** pendant le reste de la journée alors qu'ils restent sous le regard de Mórrslieb. Les PJ échouant de plus de 30 gagnent en plus un **Point de Folie**.

Les PJ absorbés ne seront pas capables d'attirer l'attention de leurs camarades sur la lune du Chaos jusqu'à ce que le visage ait disparu. S'ils sont présents, aucun des sigmarites ne remarquera quoi que ce soit d'étrange sur la lune du Chaos, en dehors de la direction dans laquelle elle s'est levée, et son orbite opposée. Ils sont très sceptiques vis-à-vis des déclarations sur le fait qu'un visage est apparu sur sa surface.

Mórrslieb reste dans le ciel, observant régulièrement les PJ tandis qu'ils mettent leurs plans en action. De temps à autre, le visage apparaît avec une réaction adaptée à la situation des PJ au moment en question (souriant quand les PJ ont des problèmes, jetant un regard désapprobateur quand ils réussissent, etc.).

Si les PJ parviennent à arrêter les plans du Marteau Sacré, Mórrslieb fait une grimace aux PJ avant de se placer au nord.



Leopold von Rundstedt, Inquisiteur (Prêtre, ex-Etudiant en Médecine, ex-Médecin, ex-Soldat, ex-Bourreau, ex-Initié).

Cet homme de 1,82m et de carrure moyenne a la trentaine, il a des yeux bleus et ses cheveux bruns sont grisonnants. Comme on peut s'y attendre, l'inquisiteur von Rundstedt est dépourvu d'humour. Il a des manières très professionnelles, est direct dans les conversations, et intolérant vis-à-vis des bavardages inutiles.

En tant qu'inquisiteur, von Rundstedt a un rang supérieur à un arbitror, et commandera le groupe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	5	4	10	52	2	62	56	62	57	58	40

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : articulée ; Bagarre ; Baratin ; Charisme ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Fabrication de Drogues ; Héraldique ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique, Jargon des Batailles ; Langue Hermétique : magikane ; Législation (Eglise de Sigmar) ; Méditation ; Pathologie ; Pistage ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie ; Théologie ; Torture ; Traumatologie.

Points de Magie : 17.

Sorts : [Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Débilité, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

[Niveau 2] Arme Brisée, Aura de Protection, Duel Mental, Ecrasement, Vol.

Possessions : Epée, chemise de maille (1PA corps), arc (24/48/250 FE3) et munitions, dague (I+10, D-2, Prd-20), robes cléricales noires, amulette représentant un torche par-dessus un marteau, 8 couteaux, fouet, 4 menottes.

Heinrich Thyssen, Arbitror de Sigmar (Prêtre niv 1, ex-Initié, ex-Chasseur de Prime).

Agé d'une trentaine d'années, Heinrich mesure 1,80m, est de carrure moyenne, a les yeux bleus et les cheveux blonds. Il est membre de l'Officium Arbitrorum depuis 5 ans. La carrière d'Heinrich a été moins éminente que celle de Karelia, et il la considère comme une concurrente amicale pour les promotions.

Heinrich dirige le groupe sigmarite si les PJ n'ont jamais rencontrés l'inquisiteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	41	4	4	9	42	1	31	34	34	44	46	41

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Connaissances des Parchemins ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Eloquence ; Filature ; Incantation : cléricale 1 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Législation (Eglise de Sigmar) ; Méditation ; Pistage ; Sixième Sens ; Théologie.

Points de Magie : 9

Sorts : [Niveau 1] Débilité, Détection de la magie, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

Possessions : Epée, chemise de maille (1 PA corps), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, dague (I+10, D-2, Prd -20), médaillon d'argent représentant une torche par-dessus un livre, corde, et bourse (16 Co, 20/12).

Aldhelm Lenard, Boris Eiger, Erich Herbart, Gretchen Mendel, Leonhard Mach, Sigrid Raeder, Rudolf Stark et Viktor Strum, Hommes d'armes (Mercenaires).

Tous ces individus sont des vétérans de la guerre récente dans les provinces du nord, ayant combattu pour le camp sigmarite. Comme beaucoup d'autres combattants, la paix a été dévastatrice pour leurs opportunités d'embauche. Préférant du travail honnête au banditisme, comme tant de leurs camarades, ces huit-là ont trouvé du travail auprès de l'Eglise de Sigmar, dans sa lutte pour traquer les ennemis en son sein. Tous sont de taille et de carrure moyenne.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	41	4	3	8	41	2	31	41	32	43	34	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, tunique bleue avec le symbole du marteau de Sigmar.

Mort et ténèbres :

L'ordre de l'attaque des PJ peut changer selon leur plan. Ce qui suit suppose que les PJ décident suivent l'idée audacieuse consistant à suivre le ruisseau sous le Chaudron de la Foi jusqu'aux escaliers descendant vers la salle souterraine, ou montant jusqu'au tumulus. Le MJ devra modifier les éléments correspondant de chaque partie en se basant sur le plan que leur propre groupe de PJ mettra à exécution.

Attaque par-derrière :

Ayant découvert que l'escalier caché atteint l'intérieur du tumulus au-dessus, les PJ peuvent décider que cette direction leur donne la meilleure occasion de détruire les chefs du Marteau Sacré en prenant le minimum de risque d'affronter la totalité de l'ordre.

La porte d'entrée du tumulus les conduit à proximité des pavillons les plus petits, tout en offrant une bonne protection si les choses deviennent risquées. Le seul problème majeur est que l'ouverture limite combien d'entre eux peuvent se porter directement au combat en même temps, tout en limitant leur capacité à battre en retraite rapidement.

Si les PJ peuvent tuer rapidement les chefs, ils seront peut-être en mesure de conduire les enfants vers le tumulus, puis dans le passage souterrain avant que les responsables du campement de l'est ne puissent atteindre le centre du cercle de pierre.

Le temps que les PJ atteignent le tumulus, le soleil s'est levé. S'ils agissent rapidement, les PJ peuvent toujours prendre les gardes et les chefs au dépourvu, sans qu'ils puissent efficacement contrer leur attaque. A ce moment, les frères Haider sont réveillés et commencent à préparer ce qui sera le jour le plus important de leurs vies. Le Maître de la Tour Hess fait aussi ses derniers préparatifs, plaçant dans ses robes les objets dont il a besoin pour s'assurer que les sacrifices sont correctement exécutés si le Lecteur Quintus hésite d'une façon ou d'une autre.

Les PJ peuvent lancer leur attaque à n'importe quel moment. S'ils décident de voir comment les choses se passent avant de prendre l'initiative, les PJ verront les événements se dérouler comme décrit dans la partie précédente "**Le plan**". S'ils ne l'ont pas remarqué auparavant, les PJ peuvent voir Mórrslieb au-dessus de l'horizon au nord, observant la cérémonie avec intérêt.

Une fois que la dalle a été enlevée, les sacrifices peuvent commencer. Il n'y a aucune autre raison que la cérémonie pour que le massacre – de quiconque – attende la tombée de la nuit. Si les PJ attaquent pendant la pause de l'après-midi, le Maître de la Tour Hess avancera le planning en tentant de pousser n'importe qui de blessé – y compris les frères Haider si le combat tourne mal pour eux – dans le puits.

Alors que le soleil descend sur l'horizon à l'ouest, et que les cieux s'obscurcissent, le Lecteur Quintus ordonne aux gardes d'amener les enfants. Drogés afin de ne pas résister à la poussée des gardes, les jeunes d'Übersreik sont placés autour du puits ouvert. Parmi les prisonniers, les PJ peuvent repérer Annelise, la fille d'Alfrida Wurmbrand.

Si les PJ ont attendu aussi longtemps pour attaquer, ils remarquent que le vieil homme en noir regarde dans leur direction et sourit alors qu'ils se préparent à lancer leur embuscade. Le Maître de la Tour Hess se déplace alors d'un air entendu, afin que les frères Haider et les prisonniers soient entre lui et les PJ. Le vieil homme sort une dague courbée qu'il compte utiliser pour accomplir les sacrifices, même si les victimes doivent inclure un les deux frères Haider.

Chaque sacrifice alimente la puissance de la créature au fond du puits. Une fois que le troisième sacrifice a été poussé dans le puits, des tentacules protoplasmiques noir rougeâtre montent des profondeurs pour s'emparer de chacun des sacrifiés quand sa gorge est tranchée. La force vitale de la victime est rapidement absorbée et le corps réduit à une enveloppe calcinée presque instantanément. A part pour le Maître de la Tour Hess, toute personne voyant la manière dont la créature (vraisemblablement le Huitième Théogone ressuscité) s'empare des victimes à ce stade devra faire un test de **Terreur**.



Gebhardt Haider, Marchand (ex-Soldat, ex-Etudiant, ex-Commerçant).

L'ainé des jumeaux Haider, Gebhardt a contribué à écarter les concurrents familiaux de l'héritage qui favoriserait les carrières de son frère et lui-même. Gebhardt est un juge avisé de la nature humaine, et il exploite impitoyablement toutes les faiblesses qu'il découvre chez les autres, pour son intérêt personnel. Le personnage public de Gebhardt est celui d'un marchand dévot et ambitieux, qui donne généreusement à l'Eglise de Sigmar à Wissenburg et Pfeildorf, ce qui lui permet de couvrir sa mentalité de tueur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	4	9	52	2	42	66	68	54	55	52

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Bagarre ; Calcul Mental ; Commerce ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Evaluation ; Langage Secret : classique, jargon des batailles, guilde ; Langue Etrangère (bretonnien) ; Langue Hermétique : Magikane ; Numismatique ; Sens de la Magie.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, vêtement de voyage coûteux.

Lecteur Quintus Haider, Prêtre niv. 3 (ex-Initié).

Le plus jeune des jumeaux n'est pas moins impitoyable que son frère réussissant dans le monde matériel. Quintus a été élevé depuis sa plus tendre enfance pour être l'agent d'influence de la famille au sein de l'Eglise de Sigmar, aussi bien que de l'Ordre du Marteau Sacré. En s'élevant dans les rangs de l'Eglise jusqu'à ce poste de pouvoir, Quintus s'est assuré de nommer des membres de l'ordre pour qu'ils soient ses plus proches conseillers. C'est grâce à la ruse de Quintus que l'Ordre du Marteau Sacré est arrivé jusqu'à ce jour de triomphe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	4	11	52	1	52	56	58	54	65	52

Compétences : Alphonétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Connaissances : Démons, Parchemins, Runes ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Fabrication de Parchemins ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : clérical 1-3 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 30

Sorts :

[Niveau 1] Arme Flétrie, Aura de Résistance, Débilité, Détection de la magie, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.

[Niveau 2] Arme Brisée, Aura de Protection, Brouillard Mystique, Eclair, Ecrasement, Zone de Sanctuaire.

[Niveau 3] Epée Animée, Sorcier Lié [**Sombre Désespoir**, p. 44].

Possessions : Marteau de guerre (peut utiliser la capacité spéciale *Marteau de Sigmar* trois fois par jour), épée, dague (I+10, D-2, Prd -20), robes cléricales blanches, médaillon d'argent représentant une torche par-dessus un marteau (Protection 1PA partout).

Maître de la Tour Hess, Assassin et Prêtre niv. 3 de Khaine secret (ex-Initié, ex-Agitateur, ex-Charlatan, ex-Espion).

La vie du Maître de la Tour Hess est l'incarnation de la dégradation de l'ordre hérétique du Marteau Sacré en une vulgaire façade à l'intérieure de laquelle résident les croyances meurtrières de Khaine. Le Maître de la Tour Hess fut identifié comme un initié prometteur par les chefs de l'époque du Marteau Sacré, et introduit dans la secte hérétique. Le Maître de la Tour Hess apprit voracement les secrets de l'ordre, y compris ses secrets les plus sombres d'utilisation du meurtre rituel pour parvenir à atteindre son but, ainsi que les rituels magiques qui lui donneraient la vigueur d'y parvenir. La paix récente entre les sigmarites et les ulricains a été le signal que l'heure était venue de mettre en place les plans longuement réfléchis du Marteau Sacré.

Le Maître de la Tour Hess plus que centenaire savait que les objectifs de l'ordre nécessitaient l'usage de la nécromancie et des prières à Khaine (en tant que dieu des Morts-Vivants) pour parvenir à la résurrection du Huitième Théogone et entretenir son existence en tant qu'agent d'un terrible changement. Il a passé des années à se préparer pour la résurrection du Grand Théogone Wulfric, ainsi qu'à guider l'Ordre du Marteau Sacré vers son jour de gloire. Si l'occasion le nécessite, le Maître de la Tour Hess est prêt à sacrifier n'importe qui, afin de provoquer le retour du Huitième Théogone.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	62	4	4	13	63	4	62	56	58	76	67	28

Compétences : Adresse au Tir ; Alphonétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : sarbacane, poing, articulé, lasso, parade, couteaux de lancer, deux mains ; Astronomie ; Baratin ; Camouflage Rural & Urbain ; Charisme ; Connaissance : Démons, Parchemins, Runes ; Conscience de la Magie ; Corruption ; Crochetage de Serrure ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Eloquence ; Escalade ; Escamotage ; Evaluation ; Fabrication de Parchemin ; Filature ; Fuite ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Imitation ; Incantation : clérical 1-3 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane, Nécromantique ; Linguistique ; Méditation ; Pitrerie ; Préparation de Poisons ; Séduction ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Théologie.

Points de Magie : 28

Sorts : [Niveau 1] (Bataille) Aura de Résistance, Débilité, Soins des Blessures Légères ; (Nécromantique) Invocation de Champions Squelettes, Invocation de Squelettes, Main de Mort.

[Niveau 2] (Bataille) Arme Brisée, Aura de Protection, Brouillard Mystique ; (Nécromantique) Arrêt de l'Instabilité, Contrôle des Morts-Vivants, Invocation de Héros Squelette Mineur, Main de Poussière.

[Niveau 3] (Nécromantique) Absorption de la Force Vitale (rituel), Invocation de Horde de Squelettes, Main Flétrie de Khaine [**Poursuite Acharnée**, p. 89], Relever les Morts.

Folies / Handicaps : Mégalomanie, Pulsions Meurtrières.

Possessions : 6 couteaux de lancer (4/8/20 FE T).

Nouveau rituel nécromantique : Absorption de la Force Vitale

Niveau de sort : 3 (Nécromantique)

Points de Magie : 12

Portée : Personnel

Durée : Immédiate, jusqu'à la fin du rituel.

Composants : Couteau et fourchette en argent.

Ce rituel permet à l'invocateur d'absorber la vitalité d'un jeune homme ou d'une jeune femme en bonne santé (et de moins de 30 ans), ce qui lui permet de vivre 30 années supplémentaires. L'invocateur psalmodie les paroles du rituel pendant que la victime est suspendue la tête en bas, afin que le sang s'écoulant de sa gorge tranchée puisse être récupéré dans une grande coupe. Le rituel nécessite que le lanceur boive le sang de la victime décédée et absorbe sa chaire crue dans les 24h.

Ce rituel ne change en rien l'apparence extérieure du lanceur. Par contre, il fait gagner 1D2 **points de folie** au lanceur à chaque fois qu'il est utilisé.

Tuer le Huitième Théogone :

Les PJ peuvent décider que liquider le plus grand danger en premier est la façon de faire la plus astucieuse. Ils peuvent raisonnablement conclure que les sacrifices sont destinés soit à réveiller, soit à revigorer, l'être endormi ou affaibli dans la salle souterraine.

La lumière pourpre émanant du portail gravé sur l'*Epée de St Oswic* révèle la présence de morts-vivants à proximité. Huit ombres, gardiens morts-vivants du Huitième Théogone, se tiennent prêtes à se défendre contre la profanation de la tombe, comme elles l'ont fait au cours des deux derniers millénaires. Les ombres étaient autrefois les gardes du corps personnels du Grand Théogone Wulfric, qui manquèrent à leur devoir d'empêcher l'assassinat de leur maître. Elles comptent remplir la tâche qui leur a été confiée, en tant que morts-vivants.

Si les PJ avancent dans la salle par l'unique porte, ils se retrouvent dans une grande salle sombre et souterraine. Les sources lumineuses révèlent que la tombe mesure à peu près 40m de large sur 20m de profondeur, avec un plafond atteignant facilement les 6m de haut. Une alcôve de 1m² se dresse au centre du mur opposé. Quand les PJ entrent pour la première fois dans la salle avec une lanterne, ils peuvent voir les pieds d'une silhouette démesurée gisant sur une énorme dalle de 1,20m de haut, s'étirant en travers de l'alcôve et de la salle.

Le puits venant du dessus débouche dans l'alcôve, ce que les PJ ne pourront pas remarquer jusqu'à ce que la dalle de pierre soit retirée vers midi, ou qu'ils atteignent la partie de la salle en-dessous de l'ouverture du puits. L'épaisseur de terre entre la salle souterraine et la surface absorbe tous les sons jusqu'à ce que le puits soit ouvert. Même alors, les bruits de combat seront grandement réduits jusqu'à être des bruits légers.

Les ombres sont liées à la salle souterraine, et elles ne peuvent pas partir par la porte par laquelle les PJ sont entrés, jusqu'à ce que le Huitième Théogone qu'elles protègent ne quitte le caveau funéraire.

La grande créature se met à bouger deux rounds après que les PJ aient ouvert la porte de la tombe. La créature a une forme humaine, et est vêtue de robes cléricales noires, mais elle mesure 4m de haut. En se levant, le Huitième Théogone regarde les PJ avec des yeux luisant d'une couleur noir rougeâtre (les "yeux" sont en fait des morceaux de pierre distordante). La présence de la créature en marche oblige les PJ à faire un test de **Terreur**.

Bien qu'assez puissant pour se débarrasser des PJ avec l'épée à deux mains qu'il saisit sur le mur derrière lui, le Huitième Théogone ne dispose que d'une petite quantité de magie avec laquelle alimenter ses sorts. Si les PJ parviennent à se débarrasser de la créature et de ses gardiens-ombres avant que le sommet du puits ne soit ouvert, la lueur de l'*Epée de St Oswic* ne diminue pas. Les yeux du Huitième Théogone continuent aussi à luire. Les PJ peuvent utiliser le démembrement et le feu pour réduire la créature abattue en cendre, mais la lueur pourpre continue à émaner de l'épée.

Les PJ pourraient en conclure à juste titre que la créature éliminée pourrait toujours être ressuscitée par le sacrifice des enfants.

Si les PJ sont toujours engagé dans le combat quand la dalle de pierre au-dessus du puits est ouverte, les ennemis en haut ont une chance d'entendre le vacarme dans la salle souterraine. Si ça arrive, les sacrifiés sont mis en position, et les meurtres commencent. Le premier corps tombe sur la dalle, à l'endroit où la tête du Théogone gisait. Des vrilles noires rougeâtres s'étendent depuis les yeux de la créature et enveloppent la victime à peine vivante. Les vrilles aspirent alors toute la vitalité de la victime, la faisant hurler avec ce qu'il lui reste de vie. Le processus ne dure que quelques secondes, ne laissant qu'une dépouille fumante du corps de la victime.

Des PJ étant témoins de la manière dont les victimes sacrificielles sont tuées par les vrilles doivent réussir un test de **Terreur** pour continuer à combattre le Huitième Théogone. La créature peut continuer à combattre les PJ tout en récupérant sa "nourriture" des sacrifiés.

Le processus continue revigorer le Huitième Théogone, même si la créature a été "tuée" par les PJ. Le Huitième Théogone récupère 3B et 1D6 points de magie pour chaque force vitale de sacrifié qu'il absorbe. Tandis que la créature gagne en force, ses vrilles interceptent les victimes sacrificielles plus haut dans le puits.

Il est possible que les PJ puissent survivre au combat assez longtemps pour empêcher le Huitième Théogone de récupérer toute sa force potentielle, jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne au-dessus à sacrifier.

[Note au MJ : Le Maître de la Tour Hess est prêt à sacrifier les gardes et les frères Haider si tous les prisonniers ont déjà été offerts.]

Utilisation de Points de Destin :

En général, la méthode empirique avec les Points de Destin est que ces cadeaux des dieux sauvent les PJ d'une mort certaine, mais mettent quand même le personnage hors de combat. Quand on arrive au paroxysme d'une longue campagne, il est plus adéquat de permettre aux personnages d'utiliser leurs Points de Destin pour continuer le combat final, même s'ils doivent mourir en le faisant. De cette manière, les PJ sont en mesure d'affronter honorablement leur destinée.

Quand il peut échapper aux tentatives des PJ pour l'arrêter, le Huitième Théogone commence à grimper dans le puits en utilisant un certain nombre de prises taillées dans ses parois. Le temps que la créature atteigne le sommet, elle est assez puissante pour déchaîner n'importe quel sort nécromantique. Si possible, le Huitième Théogone accumulera assez de points de magie pour lâcher un sort de *Vent de Mort*. Après tout, la créature aura besoin d'une armée pour satisfaire ses désirs de destruction.

Si les PJ survivent assez longtemps pour explorer la sépulture, ils trouvent une porte sur l'arrière de l'alcôve. La porte s'ouvre facilement sur une petite salle, avec un plafond à seulement 2,40m. Au milieu de cette salle se trouve un petit autel d'onyx noir. La silhouette d'un scorpion est gravée sur la surface de l'autel, avec l'inscription en langue *Classique* :

Deus insanus necis instrumentum ultionis Pontificis Maximi usurpavit
(« L'Éclatant Dieu du Meurtre a usurpé l'instrument de la vengeance du Grand Prêtre »)



Il y a les résidus d'un étui à parchemin ouvert à côté de l'autel. Le parchemin a été utilisé pour accomplir le rituel liant les morceaux de pierre distordante aux restes du Huitième Théogone.

Si des PJ disposant de la compétence *Métallurgie* étudient les murs de la tombe, ils trouvent de grandes quantités de minerai de plomb dans les murs. Les quelques érudits familiarisés avec les coutumes des skaven ou les propriétés de la pierre distordante savent que le plomb restreint grandement les effets de la matière chaotique, et son "fumet" pour l'odorat des hommes-rats.

Suite du Huitième Théogone, 8 Ombres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Points de Magie : 6

Physique : Les ombres ressemblent à de vieux cadavres flétris, vêtus d'atours pourris ou de côtes de maille rouillées (1PA corps). Ces créatures mort-vivantes luisent d'un éclat malsain, ce qui les distingue des zombies. Les ombres existent partiellement dans les mondes matériel et éthéré. Elles deviennent semi-transparentes ou s'estompent quand elles s'affaiblissent.

Effets psychologiques : Les ombres sont sujettes à l'*Instabilité* en dehors de leur propre tombe, mais sont en-dehors de ça immunisées aux effets psychologiques, et elles ne peuvent pas être forcées à fuir un combat. Les ombres provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Les ombres ne peuvent pas être blessées par des armes non-magiques. En combat, elles ne provoquent pas de perte de **Blessure**. Pour chaque coup réussi, l'ombre reçoit un point de **Force** de sa victime, qui est affaiblie d'autant. De plus, une ombre reçoit 1D10 points de magie supplémentaire. Si une victime est réduite à **F0**, elle est tuée. La perte de **Force** est récupérable au rythme de 1 point par jour complet de repos. Une ombre aura 1D4 **F** et 1D11 points de magie au début de la rencontre. Sa **F** ne peut dépasser 6, bien que ses points de magie puissent continuer à monter. Une ombre doit dépenser des points de magie pour rester dans son état semi-matériel : 1 point pouvant lui permettre de rester jusqu'à 1 an dans un état inactif, 1 point par round pour la plupart des activités, et 2 points par rounds de combat. L'attaque d'une ombre compte comme une attaque magique, et peut affecter les créatures normalement immunisées aux armes normales. Une ombre ne peut pas blesser d'autres créatures éthérées, ni provoquer de dommages normaux aux autres morts-vivants, démons ou autres créatures non-vivantes. Une ombre réduite à 0 points de magie devient totalement éthérée, et peut être considérée comme un Fantôme.

Huitième Théogone, Demi-démon mort-vivant de Kháine.

Le cadavre du Grand Théogone Wulfric a reposé sous le Chaudron de la Foi pendant plus de deux millénaires. Même si les forces du Marteau Sacré furent éparpillées par l'Empereur Sigismund le Conquérant lors de ce jour fatidique de nachgeheim 515 C.I., la tombe du Huitième Théogone demeura inexplorée.

Pendant l'enterrement du Huitième Théogone Wulfric, deux petits morceaux de pierre distordante furent posés sur ses yeux, et y furent liés. La magie de la pierre distordante a travaillé au fil des siècles, permettant au Grand Théogone de conserver une partie de son apparence tout en devenant plus grand, un changement imperceptible sur une durée de vie humaine. Elle lia aussi l'esprit du Grand Théogone dans sa dépouille, lui permettant de ressasser l'amertume de sa fin, pour finalement tomber sous l'influence de Kháine, le Dieu du Meurtre et des Morts-Vivants Enragés.

M	CC	CT	F	E	B	I
5	75	0	6	6	45	70
A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	70	70	70	70	18



Points de Magie : 10+1D6 par sacrifice effectué

Sorts :

[Nécromantique 1] Invocation de Champions Squelettes, Invocation de Squelettes, Main de Mort.

[Nécromantique 2] Contrôle Etendu, Contrôle des Morts-Vivants, Invocation de Héros Squelette Mineur, Main de Poussière.

[Nécromantique 3] Invocation de Horde Squelette, Main Flétrie de Kháine [**Poursuite Acharnée**, p. 89], Vie dans la Mort.

[Nécromantique 4] Contrôle Total, Invocation de Héros Squelette Majeur, Vent de Mort.

Physique : Le Huitième Théogone ressemble à un zombie de 4m de haut, mais qui aurait une aura rouge sang presque perceptible. La créature mort-vivante a deux pierres noires rougeâtres à la place des yeux. Elle est vêtue de robes noires de prêtre.

Effets psychologiques : Le Huitième Théogone provoque la *Peur* chez toutes les créatures vivantes, et la *Terreur* chez les créatures vivantes de moins de 3m. Le Huitième Théogone est sujet à l'*instabilité* en dehors de sa tombe, jusqu'à ce que le rituel lui permettant de parcourir la terre soit terminé (ce qui arrive quand le premier sacrifice est exécuté).

Règles Spéciales : Le Huitième Théogone ressuscité est sujet à l'*Instabilité* en dehors de sa tombe, qui comprend le puits vers la surface. La créature gagne une heure de protection contre l'*instabilité* pour chaque sacrifice fait en son honneur, ou pour chaque personne tuée par la créature en utilisant un sort nécromantique (comme la *Main Flétrie de Kháine* ou *Vent de Mort*). Le Huitième Théogone ne peut pas être blessé par des armes non-magiques.

Epilogue.

Si les PJ ne parviennent pas à empêcher les sacrifices d'avoir lieu, il y a des chances pour que leur tentative d'arrêter le Marteau Sacré et le Huitième Théogone Mort-Vivant échoue aussi. Si le Huitième Théogone est libéré, la créature rassemble ses forces en tuant nombre de membres du Marteau Sacré et n'importe quel adversaire, afin d'avoir la puissance de se rendre au village de Steinbrecken, où il anéantira le village et ses habitants. Avec sa puissance renouvelée, la créature mort-vivante se rend avec ses fidèles fanatiques restant à Messingen, puis à Übersreik.

Des PJ ayant échoué à empêcher la résurrection du Huitième Théogone au Chaudron de la Foi peuvent décider de continuer à essayer d'empêcher la créature de dévaster le pays, ou fuir vers une autre partie de l'Empire plus sûre. Le graf von Jungfreud rassemble ses troupes quand il apprend que la créature a atteint Messingen (un ou deux des steinbreckenois auront échappé à la destruction de leur village et se seront rendus à Flussberg, pour envoyer une alerte à Übersreik). L'armée du graf rencontre le Marteau Sacré (et d'éventuels morts-vivants relevés par le Maître de la Tour Hess) sur la route au sud du village de Schelling. Le MJ peut décider si l'armée de morts-vivants continue ses saccages au-delà de ce point. A un moment, les troupes impériales vaincront le Huitième Théogone et le Maître de la Tour Hess, mais les ravages peuvent mettre des années à être maîtrisés.

Si les PJ réussissent à arrêter le Huitième Théogone et à tuer les chefs du Marteau Sacré, les membres restant de l'ordre se disperseront sous la pression du groupe sigmarite ayant suivi les PJ au Chaudron de la Foi. Les membres notables du Marteau Sacré, comme le père Bernd Schubert et Ernst Schröner, s'échapperont dans la pagaille qui s'ensuivra, et pourraient bien revenir à l'avenir, cherchant à se venger des PJ. Ou ils pourraient simplement disparaître, et ne jamais revenir.

En ayant persévéré dans le combat final, les PJ sont en mesure de sauver les prisonniers d'Übersreik, y compris le moulin à parole, Annelise. Bien que la ville reste ravagée, les PJ sont accueillis par les responsables des cultes de Mórr, Sigmar, et Véréna. Impliqués dans les enquêtes sur les attentats à la bombe et les meurtres avec les conseillers du graf et les responsables de la ville, ces cultes ont compris la nature religieuse de l'affreuse attaque sur la ville et ses habitants.

L'Eglise de Sigmar, en particulier, est dévastée par les actes perfides de son Lecteur. Après que les PJ soient appelés pour témoigner auprès des cultes locaux, une escorte est mise en place pour emmener les PJ vers la cité cosmopolite de Nuln, où ils sont séquestrés pour que l'Eglise de Sigmar puisse les interroger. Cette partie de l'enquête de l'Eglise prend des semaines.

Une fois que l'Eglise est satisfaite du témoignage des PJ, une déclaration est publiée au nom du Grand Théogone Volkmar, les absolvant de toute responsabilité dans la mort du père Feodor, qui est aussi défroqué de l'Eglise à titre posthume pour son rôle et sa complicité avec l'ordre hors-la-loi et hérétique du Marteau Sacré. Un mandat est aussi publié pour le père Bernd Schubert, défroqué et meurtrier de masse, qui est parvenu d'une façon ou d'une autre à éviter la capture au Chaudron de la Foi.

Finalement, on demandera aux PJ de signer un contrat et de prêter le serment de ne pas révéler publiquement leurs connaissances ou les preuves de l'existence du Marteau Sacré. La peine, s'ils ne respectent pas cet accord, n'est pas clairement déterminée, mais les PJ sont certains que ça pourrait les conduire à une mort pénible.

En reconnaissance de leurs services, l'Eglise de Sigmar paye chacun d'entre eux 1 200 Co, ce qui couvre à la foi les dettes de Karelia et de l'Eglise pour les services qu'ils ont rendu en encourageant de grands risques personnels. Le Culte de Mórr donne à chaque PJ 200 Co supplémentaires et autorise les PJ en leur possession à garder les objets sacrés qui leur ont été confiés par le Dieu de la Mort, avec la condition qu'ils seront pleinement responsables si ces objets étaient utilisés en opposition avec les devoirs sacrés du culte.

Les PJ sont libres de suivre leurs propres envies, plus riches qu'ils n'auraient jamais pu rêver l'être.

Les corps de tout PJ mort au service de l'Eglise de Sigmar sont enterrés avec tous les honneurs dans un mausolée du cimetière principal de Pfeildorf, ou dans la capitale de leur province natale.

Points d'expériences.

Les points d'expérience fournis ici ne représentent rien de plus qu'une suggestion à destination du MJ pour indiquer le niveau de récompense des joueurs. Elles sont relativement modestes, afin de faire en sorte que l'avancement soit quelque chose qui nécessite du temps et des efforts.

PEX	Motif
10-30	Rôleplay (par séance)
LA LONGUE ROUTE VERS ÜBERSREIK	
5	S'il est mort et que les PJ ramènent le corps d'Olef au Vieux Grom.
10	Repérer les orcs se dirigeant vers la route.
5	Voir la caravane des marchands qui arrive se diriger dans l'embuscade.
15	Interrompre l'embuscade orc avant que les marchands ne soient attaqués.
10	Attaquer les orcs juste quand les peaux-vertes lancent leur embuscade sur les marchands.
5	Attendre que les peaux-vertes soient engagé en combat avant de lancer leur attaque.
5	Chasser les orcs.
5	Tuer le chef orc.
10	Tuer le shaman orc.
5	Entendre le bandit de grand chemin avant l'embuscade.
10	Forcer le bandit de grand chemin à battre en retraite.
15	Réussir à suivre Karelia à la planque.
15	Observer Simon Husserl surveillant Karelia.
5	Se précipiter pour avertir Karelia de l'attaque imminente.
10	Se cacher et attendre que Simon agisse.
10	Reconnaître le père Bernd.
10	Attaquer les 5 hommes.
5	Eviter le combat et retrouver Karelia s'échappant dans une ruelle voisine.
5	Déjouer la capture par le père Bernd et ses hommes.
15	Tuer le père Bernd.
5	Tuer Simon Husserl.
15	Voler les robes et équipements du père Bernd en cas de besoin d'incarner un prêtre de Sigmar plus tard.
10	S'échapper de Wissenburg après que Karelia ait été attaquée.
5	Partir de Steinwerk avant l'apparition du Jabberwock.
10	Rester dans le village pendant la nuit de l'attaque du Jabberwock.
10	Venir à l'aide de Johann Sturm avant que le Jabberwock ne l'écrase.
10	Affronter le Jabberwock, le forcer à quitter le village.
20	Tuer le Jabberwock.
15	Tuer Marte Sturm.
+1 Point de Destin.	
25	Eviter l'affrontement en contournant la Salmwald.
20	Quitter la Salmwald avant que le Zoat ne soit obligé d'attaquer.
15	Parler au Zoat pour empêcher le combat.
10	Battre en retraite après une brève escarmouche avec le Zoat et le Hibou Géant.
5	Fuir la forêt après avoir fait face au Zoat, aux Hiboux Géants et aux Hommes Arbres.
5	Interroger le frère Eberhardt sur ce qui se passe à Eppiswald.
5	Apprendre l'enquête à l'abbaye par des gens au Roi Crapaud.
5	Apprendre la présence de l'inquisiteur par Hilda.
10	Parvenir à obtenir un rendez-vous avec l'inquisiteur par le baron von Bildhofen.
20	Proposer de montrer à l'inquisiteur les preuves de la présence du Marteau Sacré et de leur croyance en le retour du Huitième Théogone à Dergenhof.
10	Eviter de mentionner leur lien avec l'Ordo Scriptoris.
5	Avertir l'inquisiteur de la présence du Gardien Surnaturel dans la forêt.
10	Conduire l'inquisiteur à Dergenhof pour voir l'inscription et le bas-relief.
10	Montrer à l'inquisiteur les pages déchirées du journal de Lessing.
10	Repousser le Gardien sans l'aide de l'inquisiteur ou du templier.
5	Repousser ou détruire le Gardien avec l'aide de l'inquisiteur ou du templier.
15	Détruire le Gardien sans l'aide de l'inquisiteur ou du templier.
+1 Point de Destin.	
5	Quitter l'inquisiteur en bon termes.
5	Entendre les Fimirs approcher de Vilbel.

10	Défendre le villageois de Vilbel contre le raid Fimir.
10	Refuser l'invitation de la sorcière.
10	Tuer Magnus, le Chien-Démon.
15	Tuer Gilda la Vieille Sorcière.
5	Se renseigner sur la Tour Hess dans les villages de Durbheim ou Hausern.
5	Approcher prudemment de la Tour Hess sur la route.
5	Reconnaître la Tour Hess depuis l'un des autres tours voisines.
10	Examiner les tapisseries de la silhouette cléricale sans visage.
10	Trouver la phrase « Fatum Impiorum » tissée dans les scènes.
15	Emporter les tapisseries comme preuve de l'existence du Marteau Sacré.
5	Suivre l'homme nu fou dans la salle de torture.
10	Remettre en place les jambes brisées de Johannes.
15	Réussir à interroger Gotthold Braun.
5	Honorer la demande de Johannes et l'emmener à Pfeildorf.
5	Surveiller la maison Haider à Pfeildorf.
5	S'introduire dans la maison Haider.
5	Laisser la maison Haider intacte (à part peut-être une fenêtre ou une porte fracturée).
5	Visiter l'Eglise de Sigmar à Pfeildorf.
10	Apprendre qu'il y a une célébration honorant le Lecteur Haider à Übersreik.
5	Jouer au messager et au guetteur pour Karelia à Wissenburg.
5	Surveiller la planque avant la rencontre.
5	Observer les allers et venus d'Heinrich à la planque.
10	S'introduire dans la planque quand Herpin et Heinrich sont partis.
10	Trouver des preuves dans ses affaires que Heinrich est un arbitrateur.
5	Repérer Heinrich dans sa cachette pendant la rencontre.
10	Accepter une rencontre avec Heinrich dans la planque.
15	Apporter les tapisseries de la Tour Hess à Heinrich pour appuyer leurs propos.
10	Faire confiance à Heinrich pour porter la tapisserie aux supérieurs de Karelia
20	Convertir Heinrich à leur cause (taux de succès >65% aux tests de Soc)
10	Réussir à convaincre Heinrich de leur sincérité (50-64% de taux de succès aux tests de Soc).
5	Réussir partiellement leur présentation (25-49% de taux de succès aux tests de Soc).
10	Monter la garde aux portes de l'Auberge du Sommet de la Colline.
5	Remarquer Kurt Schiller faire un signe à Rudolf.
5	Remarquer que l'apparence de Kurt n'est pas celle d'une personne ayant voyagé toute la journée.
5	Remarquer Rudolf en train de les observer.
5	Avoir des soupçons sur Kurt.
10	Interroger Kurt hors de vue des gens de l'auberge et de Rudolf.
15	Attaquer les bandits depuis les murs, les repousser dans les collines.
10	Prendre les bandits en embuscade quand ils franchissent les portes.
5	Découvrir l'intrusion des bandits avant qu'ils n'entrent dans le bâtiment de l'auberge.
5	Vaincre les bandits.
15	Arrêter le rituel dédié à Nurgle (ce qui inclus de repousser les hors-la-loi à l'origine)
+1 Point de Destin.	
5	Trouver un abri pour passer la Geheimnisnacht en sécurité.
5	Remarquer que la lune du Chaos les observe.
10	Reconnaître qu'ils voient l'armée fantôme dans une vision.
20	Poser des questions pertinentes au soldat fantôme.
REVEIL BRUTAL	
5	Espionner la maison du Lecteur Haider.
5	Apprendre que le Lecteur fera une bénédiction inaugurale.
5	Evaluer les chances d'assassiner le Lecteur.
15	Aller à la bibliothèque de Véréna pour faire des recherches sur le Chaudron de la Foi.
10	Copier les indications sur les Pierres Dressées de Steinbrecken.
10	Préparer un départ rapide de la ville.
5	Aller dans les rues la nuit précédant les festivités
5	Eviter d'être vu par les patrouilles de la garde dans Zentralbezirk ou Handwerkerviertel.
5	Observer la patrouille de la garde se faire tuer et les voyous se débarrasser des corps.
10	Intervenir pour sauver la patrouille.
5	Maîtriser l'un des voyous.
5	Convaincre la garde de leur permettre d'interroger le voyou.
10	Réussir à interroger le voyou et apprendre pour son entraînement.

10	Apprendre pour "Herr Schmidt" à la Loge du Blaireau.
10	Réussir à suivre les voyous en fuite jusqu'à la Loge du Blaireau.
10	Réussir à se mêler à la foule à la Loge du Blaireau.
5	Se rapprocher assez pour lire sur les lèvres ou écouter la conversation de Herr Schmidt.
15	Apprendre le plan consistant à capturer des jeunes gens et leur faire quitter la ville.
10	Se rendre sur les quais à l'est pour trouver "La Bénédiction de la Foi".
5	Réduire le capitaine Paul au silence avant qu'il ne déclenche l'alarme.
5	Découvrir que le bateau transporte les prisonniers en aval plutôt que vers les contreforts.
10	Sauver les prisonniers devant être emmenés à "la Bénédiction de la Foi".
5	Observer le chariot sous la fenêtre de leur pension.
5	Aller étudier le tonneau laissé à l'entrée de la ruelle.
10	Enlever la mèche de la bombe-barricade.
10	Enlever le couvercle du tonneau et voir les éclats de métal dans la poudre noire.
10	Chercher à désamorcer plus de bombes.
5	Aller à la bénédiction du Lecteur.
10	Enquêter dans la maison explosée du Lecteur.
5	Déterminer que le nombre de corps et la quantité de sang ne correspond pas au nombre de gens qui ont battu en retraite à l'intérieur quand les bombes ont commencé à exploser.
10	Trouver la porte dans la cave menant à un tunnel.
5	Suivre le tunnel jusqu'au bosquet d'arbres.
5	Déterminer que 10 personnes ont quittées le bosquet d'après leurs traces.
10	Comprendre que la bombe dans la maison du Lecteur était une couverture pour sa fuite.
10	Comprendre que les enfants ont été enlevés pour être sacrifiés au Chaudron de la Foi.
10	Réquisitionner un bateau pour en poursuivre un autre transportant des enfants enlevés.
5	Arriver à voir les diligences partir pour Messingen.
5	Apprendre que 4 diligences et 8 cavaliers sont passés par Messingen d'Olaf.
5	Interroger Olaf sur Steinbrecken.
10	Se renseigner sur les étrangers passés par Messingen au cours de la dernière semaine.
10	Demander une description du chef du groupe de 20 voyageurs.
10	Capturer la 4 ^{ème} diligence et sauver les enfants d'une mort certaine.
JUGEMENT DERNIER	
5	Interroger le passeur de Flussberg sur les cavaliers arrivés plus tôt dans la journée.
5	Se renseigner sur les frères Haider.
5	Demander des informations sur les autres cavaliers.
5	Se renseigner sur les chariots ou diligences passés par Flussberg.
10	Se renseigner sur les autres voyageurs passés par Flussberg.
5	Parler de la route à parcourir avec Ernst Schrörer.
5	Espionner le départ d'Ernst avant l'aube.
10	Se renseigner sur le trafic vers le cercle de pierre au cours de la dernière semaine.
10	Découvrir que les diligences et cavaliers sont passés par le village plus tôt dans la journée.
5	Demander où se trouve le cercle de pierre.
5	Apprendre d'un steinbreckenois qu'Ernst est passé sans s'arrêter.
10	Rendre visite à la mère d'Hartwig.
5	Comprendre l'urgence de leur quête.
15	Insister auprès de Wilhelm Kesselring pour qu'il les conduise au Chaudron de la Foi cette nuit-même.
15	Reconnaître la disposition du camp du Marteau Sacré à l'intérieur et à côté du cercle de pierres.
10	Prendre le passage souterrain suivant le ruisseau.
10	Trouver l'escalier caché conduisant à l'intérieur du tumulus.
10	Joindre leur force aux sigmarites arrivés en retard.
10	Vaincre les frères Haider.
20	Vaincre le Maître de la Tour Hess.
30	Empêcher le sacrifice des enfants.
+1 Point de Destin.	
15	Vaincre les ombres gardiennes.
40	Vaincre le Demi-Démon de Kháine avant d'avoir arrêté les sacrifices.
+1 Point de Destin.	
30	Vaincre le Demi-Démon de Kháine après avoir arrêté les sacrifices.
+1 Point de Destin.	
35	Vaincre le Demi-Démon de Kháine après avoir échoué à arrêter les sacrifices.
5	Explorer la petite salle derrière l'alcôve.
5	Lire l'inscription sur le sommet de l'autel.

Appendices

Appendice 1 - La Route d'Übersreik.

Les MJ jouant les **Ténèbres Conquérantes** devraient conserver **Sombre Désespoir** sous la main. Cet appendice est supposé être un complément de ce qu'il y a dans l'appendice 2 de ce scénario. En principe, cet appendice ne couvre pas les emplacements décrits dans **Sombre Désespoir**, pages 52-56 (d'Eppiswald à Pfeildorf).

Les auberges le long du chemin vers Übersreik pratiquent les gammes de prix suivant, avec quelques légères variations (plus ou moins un sous environ) et de disponibilité des aliments en fonction de l'économie locale. Les auberges situées loin des routes commerciales principales le long des rivières sont un peu plus chères.

Nourriture	Coût	Description
Petit-déjeuner	1/6	En général un bol de porridge, un morceau de fromage, une part de pain brun, et une pinte de bière standard (coupée à l'eau).
Déjeuner	2/-	En général un bol de ragout de légume avec parfois un morceau de mouton, un morceau de fromage, une part de pain brun, une tranche de fruit (en général pommes ou poires, parfois confites) et une pinte de bière standard.
Souper/Dîner	3 à 6 pistoles	Même repas que le déjeuner, avec des légumes supplémentaires (carottes, navets, pommes de terre) et une tranche de mouton, porc, ou poulet. Pour 8/- de plus, un client peut avoir un rôti de viande, un demi poulet, ou trois œufs.
Bière standard	9 sous	Pinte
Bière de qualité	1 à 2 pistoles	Pinte
Vin standard	12/-	Bouteille
Vin de qualité	20 à 30 pistoles	Bouteille
Logement	Coût	Par nuit
Chambre privée	1 Co	Pour 4 personnes
Salle commune	2/-	Table
Salle commune	1/6	Banc
Salle commune	1/-	Sol
Ecuries	1/-	

Les salles communes sont généralement verrouillées à minuit, et rouverte à 6h du matin. Ces horaires sont aussi modulables selon les conditions locales.

A moins qu'il ne soit précisé autre chose, les petites villes et gros villages avec des murs et des portes fortifiées pratique l'octroie (une taxe d'entrée dans la ville) à hauteur de 1 pistole par personne et 2 pistoles par cheval. Ceux qui ne veulent pas payer ne sont pas autorisés à entrer.

L'octroie est considérablement plus élevée dans les plus grandes villes, comme Wusterburg, Geschburg, Meissen, Pfeildorf, Wissenburg, et Grissenwald. Pour ceux qui voyagent à pied, la taxe est de 5 pistoles par jambes, et les animaux doivent être mis à l'écurie dans des établissements à l'extérieur de l'enceinte de la ville. Qui plus est, les bateaux payent des taxes d'amarrage pour chaque journée passée, qui peuvent aller de 3 à 15 pistoles par mètre de long de l'embarcation. Une cité comme Nuln pratique des tarifs d'octroie et d'amarrage encore plus élevés.

En dehors des membres de la garde locale, de la garnison, ou des soldats, tous ceux qui entrent dans l'enceinte d'une ville doivent déposer toutes leurs armes et armures, à l'exception d'une arme simple, d'une dague, et d'une chemise de maille si elle est portée sous une tunique. Les individus reçoivent un reçu avec une liste de leurs affaires, rédigé par un scribe affecté au poste de garde de la porte. Quand ils quittent l'enceinte de la ville, les individus peuvent récupérer leur équipement.

Certaines personnes reçoivent des dispense d'octroie. Bien que ce ne soit pas une liste exhaustive, ces personnes incluent les prêtres et les agents des cultes reconnus (Sigmar, Véréna, Mórr, Taal, Rhya, Ulric, et Shallya), les membres de haut rang des guildes locales les plus importantes, la noblesse, et toute personne ayant reçu un privilège spécial au nom de l'Empereur ou de la Grande Comtesse du Wissenland et de Nuln. Dans cette aventure, le contrat que Karelia a rédigé pour les PJ, ainsi que leur mandat du culte de Véréna leur permet d'être exempté d'octroie. Les PJ doivent simplement se souvenir de présenter ces documents.

Vallée de la Sonne :

La vallée de la Sonne s'étend des contreforts des Montagnes Noires jusqu'à la lisière nord des Bois Alpils, en face du village de Lederfeld. Toute la région constitue la baronnie de Dürnstein. La majeure partie de la richesse de la baronnie provient du charbon et du minerai extrait de la mine de Tierhügel. Un commerce considérable passe aussi par la baronnie, car l'une des routes commerciales vers le royaume nain de Karak Hirn traverse le cœur de la vallée.

En dehors des créatures descendant des montagnes à la recherche de nourriture, ou des groupes de peaux-vertes en maraude, la région est assez stable. Beaucoup de mercenaires et d'éclaireurs descendent dans la région à la recherche d'un travail de garde pour les marchands voyageant vers Karak Hirn et, à la rigueur, se faire engager par le baron pour un contrat ponctuel consistant à s'occuper de bandits ou d'autres pillards.

Schrambeck :

Schrambeck est un village de 90 habitants, et contient bien plus de terrain à l'intérieur de ses murs de pierre que ce à quoi on pourrait s'attendre. Bien que situé sur l'autre rive de la rivière Sonne par rapport à la route principale vers le Col du Bois Noir, le village possède des hébergements pour les marchands en voyage et leur suite, ainsi que les mineurs en visite depuis les mines voisines de Tierhügel.

Schrambeck est environ à 105 Km de Karak Hirn et 48 Km de Sonnefurt.

Le baron Vicentus Preiss habite dans le donjon de Dürnstein, qui est bâti sur une colline voisine. Un chemin mène de la Route Tierhügel au donjon, permettant à ses hommes d'arme de répondre à tout problème dans ou à côté du village. En plus des parts qu'il possède dans la Compagnie Minière Tierhügel, le baron Preiss gagne une belle somme du péage contrôlant le passage sur le gué près du village d'Hardtenau. La taxe est relativement peu chère, s'élevant à 6 sous par personne, 1 pistole par monture ou bête de somme, et 1 pistole par chariot. Le baron compte sur le fait que le volume de la circulation accroîtra sa richesse.

Il y a 3 auberges à Schrambeck, et toutes appartiennent en partie au baron (une participation minoritaire de 15%).

L'*Auberge des Mineurs* est dirigée par Magda Gutenberg et sa famille. Bien qu'elle soit veuve et âgée de la quarantaine, cette femme aux cheveux de jais garde une bonne allure, ce qui est l'une des raisons – en-dehors de la nourriture – qui rendent l'auberge si populaire auprès des mineurs de repos et des hommes d'arme du baron. La rumeur veut que Magda ait repoussé de nombreuses fois les avances du baron, mais il préfère ne pas la chasser du village. Certain disent que Magda est une puissante sorcière, et quelqu'un sur qui compte le baron pour maintenir la paix. D'autres soutiennent que c'est le whisky que Magda et sa famille distillent qui leur donne du pouvoir dans le village. Le whisky est vendu à 3 pistoles la demi-pinte.

L'*Auberge du Chien qui Dort* est connue pour sa bière couleur de miel appelée "le Rêve de Rhya" (coûtant 1/2 la pinte) et possède un excellent cuisinier tiléen de Luccine, Lorenzo Giaccone, qui excelle dans la cuisine du sud de la Tilée. Lorenzo utilise beaucoup d'épices et diverses sauces dans la nourriture qu'il prépare, pour donner à ses plats un goût unique. A l'insu du propriétaire, Rudi Hase, le tiléen est aussi un espion des Cacciabores dell'Ombra, la guilde des assassins de Miragliano. Lorenzo garde un œil attentif à ceux avec la guilde est en "affaire". Son contact est le marchand d'épice, Claudia Schäfer, du village de Sonnefurt.

L'*Auberge de la Vierge de Fer* est la plus vieille auberge du village, ayant été fondée pendant le règne de l'Impératrice Magritta, et nommée en son honneur. L'établissement appartient au sociable Jakob Butenandt, le chef du village, et à sa nombreuse famille. La nourriture est bonne, mais la tarte aux groseilles (4 sous la part) que fait sa femme Silma est l'attraction de l'auberge, tout comme le schnapps aux cerises (2 pistoles la demi-pinte) que Jakob distille dans la cave.

Hardtenau :

Hardtenau est un petit village de 28 habitants situé à 1,5 Km de la Sonneweg, et à 4,5 Km de Schrambeck. Le village est entouré par un fossé et une palissade avec une tour en bois à côté de la porte principale. Les visiteurs sont peu nombreux à Hardtenau, mais les rares qui y parviennent – principalement des colporteurs – restent pour la nuit dans la salle commune du village, car le village est trop petit pour entretenir une véritable taverne. En fait, il est probable que les villageois passent dans l'une des auberges de Schrambeck pour la pause de midi. Hals Braun est le chef du village, ainsi que le prêtre de Taal.

Lederfeld :

Lederfeld est un village fermier de 45 habitants. Il se trouve juste à l'est de la Sonneweg, et à peu près à mi-chemin entre Schrambeck et Sonnefurt, environ à 24 Km de chacune des deux communautés. Lederfeld possède une petite taverne, L'Oie Cuite, qui est dirigée par Ehrhardt Bloch, le chef du village. La nourriture est moyenne, et la bière légère correcte. Malgré tout, la taverne fonctionne assez bien étant donné son emplacement qui permet aux voyageurs de faire une pause lors de leur voyage depuis ou vers Schrambeck. Ehrhardt aime raconter des histoires sur l'époque où il était dans les armées du Wissenland, à patrouiller dans les étendues sauvages des Montagnes Grises, et à chasser des gobelins, bandits et bretonniens. La triste vérité est qu'Ehrhardt a passé la majeure partie de son service d'un an au pilori pour incompétence, avant d'être réformé pour inaptitude.

Wissenland Supérieur :

La région du Wissenland Supérieur s'étend de la région de Kreutzhofen jusqu'aux limites du Geltensumpf, le long de la Söll. La région est très rurale, avec quelques petites villes et de nombreux villages. La région est aussi assez sauvage, avec des collines et pas mal de bois. La seule route est celle qui relie Schrambeck à Kreutzhofen via Sonnefurt. A Kreutzhofen, la route se raccorde aux Crocs de l'Hiver et à la Passe Montdidier (cette dernière menant aussi à la Passe Brenheim vers la Tilée). On peut aussi atteindre le nord-est de la Tilée par la Grotte des Echos depuis Kreutzhofen.

Des bandits et plusieurs tribus gobelines ont établis leurs repaires dans les forêts de la région de la Söll Supérieure. La croyance générale est aussi que le centre des plus grandes forêts est hanté par les fantômes de voyageurs incontrôlables, infesté de monstrueuses créatures mangeuses d'hommes, ou le royaume de sorciers maléfiques.

Sonnefurt :

La ville de marché qu'est Sonnefurt a une population de 114 habitants, et c'est l'un des centres du commerce de la laine. La ville se trouve à 153 Km (par la rivière) de Kreutzhofen, 48 Km de Schrambeck, et 135 Km de Wusterburg. C'est aussi le siège de la baronnie d'Heisenberg, l'une des terres les plus prospères de la région. La baronnie s'étend sur les deux berges de la rivière Söll, depuis Michelfurt à l'ouest, jusqu'à Thalfang au nord-est.

Pour ajouter à ses revenus, la baronne Katarina von Heisenberg a établi une station de péage contrôlant l'accès au gué sur la rivière Sonne, ainsi qu'un autre sur la rivière Söll pour le trafic fluvial. Comme ses voisins en amont sur la Sonne, la taxe est assez bon marché (6 sous par personnes, 1 pistole par monture ou bête de somme, 1 pistole par chariot, 4 pistoles par bateau), dépendant plus du volume de circulation pour remplir son trésor qu'essayant de pressurer les marchands de la majeure partie de leurs bénéfices.

Sonnefurt n'est entouré de murs que sur ses limites terrestres, ses défenses étant appuyées sur la haute colline Heisenberg (d'où vient le nom de la baronnie et de la famille dirigeante). Les murailles de pierre s'étendent de Schloss Heisenberg jusqu'aux berges des rivières Sonne et Söll. De petites tours de pierre d'environ 2,50m de haut pour 1,80m de diamètre sont situées tous les 50m le long de la berge, pour fournir une protection aux archers s'opposant à toute traversée de la rivière.

La ville possède deux auberges où peuvent se rendre les voyageurs. La première est l'auberge fluviale de l'*Hôtel de Lacothea*, situé près du confluent des deux rivières. Une petite source jaillit sur le terrain de l'auberge, et s'écoule dans la rivière Söll. On raconte que l'eau de la source est bénie par la déesse locale de la rivière, Lacothea. Les bateliers jettent habituellement des pièces (des sous) dans le bassin, à titre d'offrande, dans l'espoir que la déesse s'assure que leur voyage sur la rivière se passe sans incident.

L'*Hôtel de Lacothea* appartient à la famille Renner partisans et informateurs depuis longtemps de la famille von Heisenberg. Le patriarche actuel, Rüdiger Renner, est le maître-brasseur en titre, laissant le soin de diriger l'établissement à son fils, Viktor. L'auberge sert deux variétés de bières à ceux qui savent l'apprécier : une bière légère dorée, le Plaisir d'Oermath (1/3 la pinte) et une brune amère, la Tempête de Taal (1/3 la pinte). La femme et les deux filles aînées de Viktor, Birgit et Karin, sont les cuisinières de l'auberge. La nourriture est de bonne qualité, mais strudel aux pommes est superbe.

La seconde auberge, la *Tanière de Zanger*, se trouve près des portes de la ville donnant sur la route de Schrambeck. L'auberge est nommée d'après le dieu local de la fertilité et de la campagne vallonnée au sud et à l'est de Sonnefurt. Beaucoup des fermiers et éleveurs font des offrandes au dieu le jour même (le 17 nachexen) où de nombreux sonnefurtois participent aux cérémonies consacrées à Lacothea.

Ludolf et Petra Braun dirige la *Tanière de Zanger* qui est une affaire de famille. Petra distille un schnapps aux pommes et un aux pêches, qui sont tous deux excellents, et sont vendus à 2 pistoles la demi-pinte. Elle brasse aussi une bière maltée brune appelée la Sombre Spéciale (1/2 la pinte). Le fils et la fille les plus âgés, Philip et Gisela, travaillent comme cuisiniers. La nourriture à l'auberge est bonne et copieuse.

Le Freiherr Gebhard Bader fait à la fois office de chef de la ville et de responsable de sa milice, à la satisfaction de la baronne. Il prend assez sérieusement le rôle qui lui est confié, principalement maintenir l'ordre. Beaucoup des habitants de la ville méprisent Gebhard, le considérant comme un pitre arrogant, absolument pas fiable en cas d'urgence.

Theo Albers est le charpentier, charron, et tonnelier de Sonnefurt. C'est un membre intègre du chapitre de Wusterburg de l'Honorable Confrérie des Charrons, et franchisé par la baronne von Heisenberg pour la construction et la réparation de tous les véhicules à roues, chariots, carrioles et diligences dans la capitale de la baronnie. Theo – et par extension, la baronne – se font de beaux profits sur tous les marchands itinérants.

Ertingen :

Ertingen est un petit village agricole de 28 habitants, de l'autre côté de la Söll par rapport à Sonnefurt, et à la limite sud des Plaines de Melk. La rivière assure une protection contre tous les maraudeurs des Montagnes Noires et de ses contreforts, par conséquent le village n'est pas entouré d'une palissade. Il y a un fossé de 4m de profondeur entourant Ertingen et ses terrains communaux. Bernhard Fischer est le chef du village et sa famille dirige la petite taverne, la *Grange Rouge*, ainsi que le service de bac qui traverse la rivière vers Sonnefurt (capable de transporter 6 personnes ou 3 chevaux à 2 pistoles par personnes, 4 par chevaux). La qualité de la nourriture à la taverne est moyenne, et seule la bière légère standard est disponible.

Doté d'une franchise de la baronne von Heisenberg, Joerg Fechner possède une ferme fortifiée près d'Ertingen, où il élève et dresse des chevaux de trait et de monte à l'usage des caravanes marchandes, ainsi que de ceux qui peuvent se permettre un tel luxe. Comme dans les autres entreprises de ce genre, la baronne reçoit un pourcentage de tous les profits réalisés par Herr Fechner.

Ostrach :

Ostrach est un petit village assez pauvre de 38 habitants, situé à 34 Km de Sonnefurt, et 29 Km de Thalfang. Le village est entouré par un fossé et une palissade en bois, bien qu'aucun des deux ne soit particulièrement bien entretenu. La porte principale fait face à la Söll, avec une tour de garde à côté, à partir de laquelle une sentinelle peut voir la campagne environnante. Peu de visiteurs s'arrêtent à Ostrach, car le village n'a pas grand-chose à proposer. Klaus Lipmann est le chef du village, et le gardien de la salle commune.

Thalfang :

Thalfang est un village agricole de 86 habitants, se trouvant à 58 Km de Sonnefurt, 29 Km d'Ostrach, 29 Km d'Hitisau, et 77 Km de Wusterburg. Les marchands se déplaçant sur la Söll font toujours relâche à Thalfang, à défaut d'autre chose, au moins pour goûter au vin produit ici. Thalfang possède deux auberges fluviales pour accueillir les voyageurs, bateliers et marchands.

La *Complainte de Lacothea* tire son nom de l'ancienne histoire d'une courte relation de la déesse de la rivière avec un beau prince tribal qui s'est terminée lors de la mort de son amant mortel. L'établissement est le plus vieux des deux auberges, et appartient à la famille Keyserling, transmis d'une génération à la suivante. La famille possède plusieurs champs de vignes dans la campagne vallonnée au sud du village, spécialisés dans le Riesling.

Georg Keyserling est l'actuel patriarche de la famille, supervisant les opérations à la fois du côté du vignoble (situé du côté opposé du village) et de la *Complainte de Lacothea*. Son fils, Frank, dirige l'auberge avec sa famille et ses enfants. La nourriture à l'auberge est bonne, et le vin est le meilleur de la région. L'auberge ne sert que de la bière légère à côté du vin maison avec ses repas. Le vin premier cru est coûteux, du fait de sa qualité et de sa production limitée. Le Riesling de Keyserling est le plus cher, à 30 pistoles la bouteille, suivi par le Zweigelt Keyserling (28 pistoles) et le Gewürztraminer Keyserling (26 pistoles).

La *Vierge de la Rivière Verte* est la plus récente des deux auberges fluviale, ayant été bâtie il y a près de 8 générations par les "arrivistes" de la famille Bergmann. Ingrid Bergmann est la matrone de la famille, ayant hérité de l'affaire de famille quand son défunt époux, Pieter, est mort de la goutte il y a quelques années. Ingrid a conservé une partie de la beauté de ses jeunes et folles années, et beaucoup de galants ont essayé de défendre leur cause pour obtenir sa main (certains, à n'en pas douter, envoyés par Georg Keyserling). Ingrid dirige l'établissement avec son second fils, Paul, et sa famille, tandis que le vignoble de la famille est géré par son fils aîné, Konrad, et sa famille. Les Bergmann possèdent des vignes à l'est du village.

Bien que les marchands préfèrent la *Complainte de Lacothea*, les bateliers et les mercenaires préfèrent la *Vierge de la Rivière Verte*, moins chère. La nourriture à la *Vierge* tient la comparaison avec celle de la *Complainte*, et les Bergmann brassent une bonne bière amère (1/2 la pinte), ainsi qu'une bière légère (vendue aussi à la *Complainte*) avec un vin plus abordable, comme le Riesling Biebern (22 pistoles la bouteille) et le Zinfandel Biebern (20 pistoles).

Le village est dominé depuis une colline voisine par le Schloss Thalfang, le château d'hiver de la baronne von Heisenberg. Le Freiherr Erich von Pantz est le châtelain en charge des lieux quand la baronne n'y réside pas. Il est aussi responsable de maintenir l'ordre sur la frontière est de la baronnie.

La Complainte de Lacothea :

La *Complainte de Lacothea* tire son nom d'une histoire locale ancienne au sujet d'une courte aventure de la déesse avec un beau prince tribal. Leur liaison fut tenue secrète, car le prince ne voulait pas qu'on sache que sa sagesse provenait de la déesse, et non de lui. Loutre, qui adorait aussi Lacothea, était assez méfiant vis-à-vis du prince, et l'espionna discrètement. Loutre découvrit la nature fourbe du prince, mais savait que la déesse ne le croirait pas. A la place, Loutre attira la femme légitime du prince pour qu'elle le suive, et la conduisit sur le lieu où le prince avait son rendez-vous avec la déesse.

Fière de son bon droit, la femme du prince n'allait pas tolérer une telle trahison. Elle chercha alors la Vieille Sorcière qui vivait dans les Collines Biebern voisines, dont on racontait qu'elle était prêtresse d'Écate, afin d'obtenir une vengeance appropriée. Un peu du sang de la femme du prince, et des rognures d'ongles du prince furent sacrifiés au cours d'un rituel accompli par la Vieille Sorcière pour invoquer l'instrument de la vengeance dans une fiole de bière. La femme reçut alors pour instruction d'ajouter le contenu de la fiole dans la corne à boire du prince avant la prochaine nouvelle lune.

Les événements se déroulèrent comme prévu. Le prince quitta la salle royale peu après les festivités de la nouvelle lune pour rencontrer sa divine maîtresse. Alors qu'il était sur le point de l'embrasser, le prince se plia de douleur. Ses entrailles étaient déchiquetées alors qu'il hurlait. Une créature démoniaque jaillit de l'abdomen du prince et le tua, projetant son sang et ses entrailles sur la déesse. Enragée, Lacothea frappa avec les eaux de la Söll pour détruire l'assassin du prince.

On raconte que la déesse pleura la mort de son bien-aimé pendant 3 jours, faisant déborder la rivière, qui inonda la région par la rivière. Beaucoup de gens fuirent la montée des eaux, mais la femme du prince défunt ne pu s'échapper. L'eau remonta la colline à sa poursuite, et la piégea dans une ravine où elle la submergea. Le corps noyé et bouffi de la femme fut découvert 6 jours plus tard.

Plaines de Melk :

La région du Wissenland des Plaines de Melk s'étend de la Tapfwald et de la ville de Serrig dans l'ouest, jusqu'à la zone entourant Wusterburg à l'est, et est bordée au nord par la Ziertwald. C'est une campagne ouverte et légèrement vallonnée, avec de petits bosquets de chênes occasionnels qu'on peut trouver le long des nombreux petits ruisseaux. Cette terre est assez sèche en comparaison du reste de la province, et assez pauvre pour l'exploitation agricole. Il y a malgré tout des fermes isolées le long des ruisseaux, où des familles luttent pour assurer leur subsistance, principalement en élevant du bétail.

Hitisau :

Hitisau est un petit village pauvre de 39 habitants, situé à 29 Km de Thalfang, 19 Km des ruines de la Brasserie Bugman, et 48 Km de Wusterburg. Le village s'étend dans la partie la plus au sud de la baronnie de Mackensen, qui est l'un des plus grands domaines du Wissenland. Les marchands et les bateliers s'arrêtent rarement à Hitisau, préférant continuer leur route vers Thalfang ou l'auberge fluviale qui se trouve aux ruines de la Brasserie Bugman.

Pour les rares qui s'arrêtent, l'*Auberge des Eaux Solitaires* offre un cadre confortable, presque accueillant. Michaela Bruckner et sa famille dirige l'établissement, notable pour son excellent ragoût. Les Bruckner servent aussi une excellente bière légère, qu'ils vendent à 1/2 la pinte.

Un donjon domine le village, situé sur une petite colline juste à côté du fossé entourant la communauté. Le donjon est la résidence du Ritter Rudolf Ebert, un membre à la retraite de la Garde Impériale (Reiksgard) et maintenant serviteur du baron von Eigenhof. Le Ritter Ebert est en charge du maintien de l'ordre dans la région.

La Brasserie Bugman :

Les ruines de la brasserie Bugman sont quasiment devenues un lieu mythique, en particulier pour les guildes professionnelles de brasseurs au sein des royaumes nains frontaliers du Wissenland. Il y a plusieurs décennies, les guildes professionnelles de brasseurs des citadelles naines voisines ont envoyé une délégation au grand-père du baron actuel pour acquérir le terrain de la célèbre brasserie.

Techniquement, il ne revenait pas au baron de vendre le terrain, car il appartenait toujours au disparu Joseph Bugman et à n'importe lequel de ses descendants pouvant prouver qu'il était son ancêtre. Malgré tout, le baron avait besoin d'argent, et face à lui un groupe voulant une franchise en échange.

La Société de Préservation Bugman (SOPREBU) devint propriétaire d'un bien abandonné depuis longtemps. La mission des fondateurs n'était pas seulement de préserver les ruines dans leur état actuel de délabrement, mais de créer un hommage à l'héritage de Bugman. L'association bâtit un grand complexe hôtelier à environ 200m des ruines sur la Söll, qui sert de site pour le Brauzeitfest annuel.

Connu aussi sous le nom de Semaine de la Bière, le Brauzeitfest a lieu du 5 au 12 brauzzeit. Les maîtres-brasseurs et les membres de leurs guildes professionnelles de toute la région se rassemblent pour comparer leurs créations les uns aux autres lors d'une compétition amicale pour la palme et le droit de se vanter. Du fait de la participation humaine croissante, la SOPREBU a ouvert la compétition aux brasseurs humains il y a environ 10 ans. Bien qu'aucune bière brassée par un humain n'ait jamais gagné la palme contre les meilleures des variétés naines, un certain nombre d'entre eux ont sensiblement amélioré leur classement.

L'auberge de l'*Héritage de Bugman* est la plus grande de la vallée de la Söll, afin d'accueillir la foule du Brauzeitfest. Malgré sa capacité, l'aubergiste Duram Laagersson et sa famille dressent des abris temporaires pendant le festival. Hors saison, la famille Duram organise des visites des imposantes ruines pour 2 pistoles par personnes. Les visites sont assez populaires auprès des nains des royaumes des montagnes.

Duram est aussi un brasseur réputé, vendant sa Sombre Amère des Montagnes Noires (1/4 la pinte), sa Bière rousse Maltée du Crépuscule (1/3), et sa Horde Dorée (1/2) aux clients qui ne souhaitent pas se contenter de la bière légère. La nourriture est typiquement naine, se distinguant par ses viandes épicées et salées, et son pain noir. Duram produit aussi un fromage assez inhabituel, nommé le Spécial Duram. Le fromage est fait en ajoutant un mélange de bière au lait (les proportions exactes sont un secret de famille) avec des morceaux de piments rouge (les plantes ont été importées du Nouveau Monde et poussent maintenant dans le jardin de Duram). Le fromage a un goût qu'il faut apprendre à apprécier, et est assez populaire auprès des visiteurs nains.

Geltensumpf :

Le Gestensumpf est un marais qui couvre la rive est de la Söll depuis Hitisau jusqu'au confluent avec la rivière Hornberg. On raconte que le Geltensumpf est hanté par des démons et les fantômes des gens assassinés dans la région, et qu'il est souvent enveloppé d'un brouillard assez bas. Lors des froides nuits d'hiver, le brouillard s'élève et s'étend par-dessus la rivière jusqu'à la rive opposée. Ces nuits provoquent de grandes inquiétudes chez les habitants d'Hitisau, Hornfurt, et les autres villages voisins. A voix basse, les villageois se souviennent de jeunes filles qui par le passé ont disparues alors que les ténèbres étaient enveloppés de brouillard.

Wusterburg :

Wusterburg est le siège de la baronnie de Mackensen, et la plus grande ville du sud du Wissenland, avec une population de plus de 800 personnes. Comme les autres nobles de la région, le baron Manfred von Eigenhof habite dans un château bâti par ses ancêtres au sommet d'une colline surplombant sa capitale provinciale à l'ouest. Le Schloss Mackensen est une structure imposante, bâtie avec une pierre grise bleutée, extraite d'une carrière dans les collines Tann, à l'ouest.

La ville de Wusterburg se trouve à 8 Km de Hornfurt, 135 Km de Sonnefurt, et 183 km de Geschburg. Elle est protégée par un mur de pierre et une série de fossés, mais ces derniers se sont dégradés au cours des siècles de paix dans la région. En y regardant de plus près, un œil entraîné peut voir que les défenses de la ville sont aussi dans divers états de délabrement. Les habitants les plus énervés se plaignent en privé que le baron préfère dépenser sans compter dans des cadeaux somptueux destinés aux favoris de sa cour et à ses maîtresses.

Wusterburg est organisée en quatre quartiers, dont chacun a un échevin élu pour deux ans au Conseil Municipal. Le prêtre sigmarite en chef siège aussi au Conseil, où il a seulement le droit de voter pour départager une éventuelle égalité entre les quatre échevins.

Quartier Sudentor :

Comme le nom le laisse supposer, le quartier Sudentor recouvre la partie sud de Wusterburg, et est le quartier des marchands et artisans de la ville. La porte sud débouche sur un chemin poussiéreux suivant la rive ouest de la Söll jusqu'aux ruines de la Brasserie Bugman. Un marché d'artisans se tient tous les marktag sur la Baron Jürgen von Bülow Platz, nommée d'après le général dont on raconte que la réputation de chef de guerre a fait partir l'armée de pillards orcs de Gorfang vers le nord après la Bataille de Pfeildorf. Les historiens qui se sont renseignés sur le sujet savent que von Bülow était un meilleur fanfaron que soldat qui a inexplicablement réussi à convaincre les wusterbourgeois de l'importance de ses prouesses martiales pourtant inexistantes.

L'*Auberge du Bottier* est un lieu typique des établissements hôteliers de Wusterburg. Appartenant à Hugo Schurz et à sa famille, cette auberge bien tenue se trouve au bord de la Baron Jürgen von Bülow Platz et s'adresse aux visiteurs marchands et artisans. La nourriture qui y est servie est bonne, en particulier les tourtes à la viande de Marianne Schurz. En plus du vin et de la bière légère classique servis dans toutes les auberges et tavernes, Hugo sert une bière sombre maltée et dorée pour 1/1 la pinte.

Quartier Westentor :

Westentor est le quartier riche de la ville, car il est un peu plus haut sur le flanc de la colline que le reste de la ville, ce qui permet à ses eaux usées de rapidement sortir de ses limites pour aller dans les autres quartiers. La porte de ce quartier débouche sur la Route de la Carrière qui, comme son nom l'indique, se termine aux carrières des Collines Tann. Il y a plusieurs décennies, les riches snobs ont déposé une requête au baron pour qu'une autre route soit construite afin que les pierres taillées puissent aller directement aux quais du Sudentor, au lieu de traverser le quartier.

Westentor est aussi célèbre pour son grand centre de cure, le Bad Isree, qui appartient à la riche famille von Wusterburg. Les eaux chaudes du centre de cure jaillissent d'une source dans le sol. L'eau des bains est vidée dans les égouts de surface, où elle se déverse à travers les autres quartiers jusque dans la Söll.

L'Eglise de Sigmar grise bleutée se dresse à la limite du quartier Westentor, près du centre de la ville. C'est la plus vieille des grandes églises ayant survécu dans tout le Wissenland, et l'architecture d'influence naine remonte à l'époque de l'Empereur Ludwig le Gros, au XI^{ème} siècle. L'église semble avoir été bâtie pour résister à un siège.

La *Tanière du Loup* sert à la fois de restaurant chic et de casino. L'entrée est strictement contrôlée pour maintenir la racaille à l'extérieur. Les nouveaux clients doivent être directement présentés à Hanna Furtwängler par des habitués avant qu'elle ne les autorise à passer les deux imposants norscans engagés pour protéger l'établissement.

Le casino sert aussi de quartier général aux Elus de Ranald, la seule bande criminelle de Wusterburg, qui contrôle tous les trafics illicites (drogues, esclaves, et marchandises de contrebande) et les activités illégales (usuriers, prostitution). A l'insu de tous, sauf de ses lieutenants, Hanna est le chef des Elus depuis les 20 dernières années, après que son mari ait été empoisonné par la bande rivale d'alors, les Extérieurs. La guerre des gangs consécutive vit la disparition des concurrents, dont les restes furent absorbés par les Elus. Il y a eu des rumeurs récentes qu'une autre bande du nord envisage de s'étendre dans Wusterburg.

Quartier Flusstor :

Flusstor est le quartier le long des rives de la Söll. La porte a été enlevée il y a 125 ans pour faciliter le flux de trafic le long de la rivière, ce qui a certainement profité aux Elus de Ranald ces dernières années. Le Flusstor est un quartier violent, étant donné les comportements tapageurs et les bagarres. La majorité des habitants du quartier vivent grâce à la rivière en tant que pêcheur, batelier, dockers, ou contrebandiers.

Etrangement, la petite Guilde des Sorciers et Alchimistes de Wusterburg se trouve dans une ruelle étroite non loin des quais principaux. Ce chapitre de la Guilde du Wissenland a été fondé en 2506 C.I. par la Grande Comtesse qui continuait l'œuvre de son père en établissant des centres de sorcellerie loin du contrôle d'Altdorf. Le maître de la guilde, Heinz Trauttmensdorf, préfère faire profil bas, et a établi des relations cordiales avec l'Eglise locale de Sigmar pour éviter les problèmes. Trauttmensdorf est aussi membre de la Confrérie des Antiquaires (Societas Antiquarii) [Pfeildorf : Freistadt du Sudenland, p. 18] et est secrètement engagé dans un réseau commercial parallèle d'objets anciens.

Le *Nid Vide* est typique des bouges et hôtelleries minables qu'on peut trouver le long des quais. L'auberge englobe une partie de l'ancienne porte et on raconte qu'elle est hantée par le fantôme d'une admiratrice d'un sergent de la porte mort depuis longtemps. Son amour méprisé par l'infâme coureur, la femme anonyme (qu'on prétend avoir été l'affreuse fille du baron) s'est jetée du sommet de la porte. Ses sanglots lugubres sont audibles à chaque Geheimnisnacht par tous ceux qui logent dans une chambre à l'étage. Une fois de temps en temps, le fantôme lâche un hurlement terrifiant (test de **CI** pour éviter de mouiller son pantalon).

Le propriétaire du *Nid Vide* depuis 15 ans, Walter Hesse, a réussi à bien s'en sortir malgré le fait que la nourriture servie par l'établissement est au mieux correcte. Il sert cependant une bière rousse au-dessus de la moyenne qu'il appelle simplement la "Grande Rousse" pour une pistole la pinte.

L'entrepôt 9, à l'extrémité des quais, est peu utilisé pour le stockage de marchandises passant par Wusterburg pour aller plus loin. C'est un endroit idéal pour être le lieu de rendez-vous des membres des Elus de Ranald. Anton Sachs, le lieutenant le plus fidèle d'Hanna, et l'homme de main en chef, rencontre les membres de la bande de rang inférieur une fois par mois quand Mannslieb est pleine, pour maintenir l'ordre dans la bande. Ces réunions sont l'occasion de distribuer les punitions pour ceux qui ont enfreint les règles de la bande. Les punitions peuvent aller d'une amende de quelques sous pour une infraction mineure, à la perte d'un doigt ou d'une oreille pour les infractions plus sérieuses, jusqu'à l'étranglement pour trahison ou meurtre. Les cadavres des membres exécutés sont emportés de nuit et jetés dans le Geltensumpf voisin.

Quartier Nordentor :

Le quartier Nordentor est le plus pauvre de Wusterburg, situé à la fois en aval de la rivière et en bas de ville par rapport aux autres quartiers. Il y a longtemps, le terrain était un petit marais que la ville a comblé en s'étendant. Les sous-sols dans le quartier sont sujets aux inondations pendant les crues de printemps, ce qui provoque une remontée des égouts et remplit la zone d'une odeur fétide.

L'Hôpital St Magda de Wusterburg borde la Beinhausplatz (Place du Charnier) et est le plus grand bâtiment de Nordentor. Pendant l'été chaud de 2009, un homme prêchant « l'espoir et le changement » pour les pauvres de la ville leur apporta à la place une épidémie virulente. Il y eut des centaines de morts avant l'épuisement de l'épidémie, mais beaucoup d'autres furent sauvés par les bons soins de la grande prêtresse de Shallya, Magda Lehmann. Les shallyens travaillèrent aux côtés de la Guilde des Pleureurs môrriens pour enterrer les morts dans les fosses communes avant de consacrer le sol afin de bâtir un hôpital en leur mémoire.

La *Main Guérisseuse de Shallya* est l'un des bijoux cachés du quartier, situé de l'autre côté de la place par rapport à l'hôpital. Ursula Raeder et sa famille gèrent l'auberge qui est célèbre pour l'équilibre de ses repas et la propreté de ses locaux. La paille sur le sol est régulièrement changée, ainsi que les draps des lits. La bière légère est la seule boisson servie à l'auberge, car elle est plus saine que l'eau, et en aucun cas aussi enivrante que les bières servies dans les autres auberges et tavernes. Les shallyens de passage séjournent généralement dans cette auberge.

Turbenthal :

Turbenthal est un pauvre petit village de 41 habitants, situé à 8 Km de Wusterburg. Le village est entouré par un simple fossé, car sa palissade a depuis longtemps été abattue, et le bois utilisé pour réparer nombre des maisons du village. Le fossé de protection est bien entretenu car il empêche le bétail d'aller vagabonder.

Il n'y a pas d'auberge dans le village, juste une salle commune où les villageois se rassemblent pour les célébrations religieuses, avec une préférence pour celles de Taal et Rhya par rapport aux autres. Amalia Braun est la chef du village, faisant aussi office de guérisseuse et de prêtresse de Rhya.

Galenhausen :

Le village agricole de Galenhausen s'étend le long de la Route de la Carrière à 37 Km de Wusterburg et 30 Km de Röttenbach. Ce village de 45 habitants est entouré par un fossé partiellement comblé, et un petit muret de pierre. Ce dernier servant principalement à garder le bétail en sécurité à l'intérieur des limites de la communauté.

Le *Carrier Fatigué* est une grande taverne, selon les standards d'un village de la taille de Galenhausen. L'établissement fait de bonnes affaires avec ceux qui travaillent dans la pierre, qu'ils soient acheteurs ou ceux qui transportent les pierres taillées jusqu'à Wusterburg pour leur transport. Le propriétaire de la taverne, Lorenz Brauer, est aussi le chef du village. La nourriture est bonne à la taverne, mais la très sombre et très vigoureuse Bière du Carrier (1/6), est excellente.

Eigenhof :

Eigenhof est un village agricole de 98 habitants, situé à la limite nord de la baronnie de Mackensen, au confluent des rivières Rötten et Söll. C'est aussi un petit port fluvial à 35 Km de Wusterburg, 8 Km de Bedernau, 42 Km de Röttenbach, et 45 Km d'Eppiswald. Les fermiers transportent leurs produits par la rivière pour les vendre au marché de Wusterburg tous les marketag.

L'auberge fluviale du *Garde-manger du Pêcheur* sert autant les villageois que les visiteurs. La spécialité de l'auberge est l'anguille et la tourte aux pommes de terre, généralement servie à la fin de l'été, après la saison de frai des anguilles. Bien que beaucoup de villageois jure que le plat a des vertus aphrodisiaques, c'est quelque chose qu'il faut apprendre à aimer pour les étrangers. L'aubergiste, Rudolf Krupp, brasse aussi une bière ambrée savoureuse à 1/4 la pinte. Le chef du village est le frère de Rudolf, Fritz Krupp.

Eigenhof est la demeure ancestrale du baron Mackensen actuel. Le château où la famille vivait à l'origine, il y a plusieurs centaines d'années, n'est plus qu'un tas de ruine sur une colline voisine. On raconte que le château est hanté par plusieurs fantômes, le plus frappant étant une "dame blanche" dont on dit qu'elle est morte lors de sa nuit de noces à cause d'un mari trop zélé.

Rötenbach :

Rötenbach est un village agricole de 65 habitants, situé à 66 Km de Wusterburg, 35 Km de Galenhausen, et 42 Km d'Eigenhof. La communauté se trouve au terminus de la Route de la Carrière, bien qu'il y ait un chemin conduisant aux carrières et au village de Steinwerk dans les Collines Tann.

Le Freiherr Hartwig Böll est l'homme du baron von Eigenhof dans la région, commandant un détachement de 6 hommes d'armes. La zone est un coin assez tranquille de la baronnie de Mackensen, par conséquent l'affable Hartwig passe beaucoup de temps à se promener et à discuter avec les villageois plutôt que d'être terré dans la tour de pierre voisine qui sert de quartier pour ses hommes et lui. Hartwig passe aussi du temps à l'auberge de la *Pierre Dressée*, à rendre visite aux marchands de pierre et à n'importe quel autre étranger, tandis que ses hommes mènent leurs patrouilles. Le Freiherr apprécie d'entendre les nouvelles du monde extérieur.

La *Pierre Dressée* appartient à Ingrid Freytag, la chef du village et la matriarche de la grande famille qui peuple Rötenbach. Il n'y a rien de particulier sur la nourriture servie à l'auberge, mais la famille Freytag fait un excellent cidre de cerise qu'ils vendent pour 10 pistoles la bouteille.

Les Collines Tann :

Les Collines Tann et la forêt environnante marquent la frontière entre la baronnie de Mackensen et la région de la Vallée d'Ell du Wissenland. Les Collines sont aussi la source de la pierre grise bleutée utilisée dans nombre des plus grands bâtiments de la région. Les carrières et le village de Steinwerk se trouvent à l'extrémité est des Collines Tann.

En dehors des carrières, les Collines Tann ne présentent rien d'intéressant, et demeure une zone sauvage. On ne trouve pas de bandits dans cette zone car les gains sont maigres, et la région est trop éloignée de la sécurité des montagnes pour que les gobelins s'y installent. Les collines sont idéales pour les rares individus souhaitant disparaître pendant un moment, comme ceux qui sont impliqués dans des vendettas, accusés à tort de crimes, ou différents des autres (i.e. les mutants).

Ziertwald :

Ziertwald est l'une des deux parties restantes de ce qui était autrefois une vieille forêt étendue, maintenant réduite aux bordures des Collines Tann. Il y a toujours des histoires sur des trésors perdus dans ses bois enchevêtrés, bien que nombre de ces histoires comportent un ou deux bêtes horribles. Les quelques esprits aventureux (et pas forcément brillants) dont on sait qu'ils se sont rendus dans les bois pour faire fortune n'ont plus jamais fait parler d'eux.

Dietenwald :

Dietenwald est l'autre partie restante de l'ancienne forêt, et elle ne ressemble pas à Ziertwald. Les arbres et les sous-bois sont moins denses, et les bois sont plus proches, les gens l'ayant éclaircie pour l'agriculture. Malgré tout, il reste un sentiment d'ancienneté dans Dietenwald. Les habitants croient que l'esprit de la forêt, qu'ils appellent Voldanar, garde ses profondeurs à l'abri des intrus. Un petit autel consacré à l'esprit a été installé devant le chemin principal menant dans les bois, situé de l'autre côté de la rivière Röten, à peu près à mi-chemin entre Rötenbach et Eigenhof. Ceux qui vont chercher des plantes ou des truffes dans les bois font généralement l'offrande d'une goutte de sang dans l'espoir d'apaiser l'esprit.

Vallée de la rivière Hornberg :

La vallée de la rivière Hornberg s'étend du confluent entre la Hornberg et la Söll aux contreforts des Montagnes Noires. La route entre Hornfurt et Legau est relativement fréquentée par les marchands, en particulier du fait que la rivière Hornberg n'est pas navigable en été et en automne. Les bandits sont une menace permanente le long de la route, tout comme les tribus gobelines des Gueules Crochues, sévissant autour d'Aschwald, et celle des Narines Dilatées le long des bordures des Collines Bezau.

Kell :

Kell est un petit village agricole de 68 personnes, situé le long de la berge ouest de la rivière Hornberg, dans une région assez isolée de la baronnie de Mackensen. Il est situé à 34 Km de Kroppenleben, 14 Km de Hornfurt, et 23 Km de Wusterburg. Un certain nombre de villageois vivent du ramassage de la tourbe des bordures du Geltensumpf, qui s'étend le long des Collines Wutach peu élevées, et la vendant ou la troquant comme carburant auprès des communautés voisines.

Veillant jalousement sur ses terres, le baron von Eigenhof entretient une petite garnison dirigée par le Ritter Sigmund Brandt à la Tour de Kell. En dehors de la collecte des taxes et d'une apparition symbolique à la tour, Sigmund et ses hommes préfèrent passer leur temps à jouer à l'auberge du *Vaillant Chevalier* de Hornfurt.

L'absence de Sigmund est bien accueillie par Carlott Harden, la chef du village. En fait, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour permettre au Ritter et à ses hommes de rester au loin autant qu'il le souhaite. Il village est protégé par une palissade et un fossé, ce que Carlott considère comme une protection plus que suffisante contre les saccageurs gobelins et les bandits pillards. Le village n'est pas assez important pour entretenir une auberge, par conséquent la salle commune fait office de taverne et de lieu de rassemblement.

Vallée d'Ell :

Loin des routes commerciales sillonnant le Wissenland, la vallée d'Ell est une terre isolée et pastorale, où la Foi Antique continue à prospérer. Les terres bordant les rivières qui alimentent la Petite Citerne et la Citerne Ell sont fertiles, mais les terrains au-delà sont rocheux et pauvres.

La tribu gobeline des Nez Fendus se répand dans les contreforts des Montagnes Grises, ainsi que dans les Collines Fessen et Hauns, à la recherche de proies, et gardant un œil attentif sur les patrouilles naines provenant des forteresses voisines. Cette tribu tient son nom de leur rituel consistant à fendre les narines de leurs rejetons mâles quand ils arrivent en âge de devenir des guerriers. Des anneaux de métal sont grossièrement confectionnés pour faire tenir le nez.

Nobitz :

Nobitz est un petit village pastoral de 32 habitants sur les rives de Petite Citerne, niché entre la partie nord-ouest des Collines Tann et le marécage où la Petite Citerne se vide dans une petite rivière conduisant la Citerne Ell. Il se trouve à 29 Km de Sosa et 42 Km à vol d'oiseau de Röttenbach. Nobitz est entouré par un fossé et un muret de torchis. Il n'y a pas de tavernes ou de salle commune dans le village, car les visiteurs sont rares, et quand une assemblée est nécessaire, elle se déroule sur la place centrale quand le temps le permet. Oda est le chef du village et son druide.

Il y a un cercle de pierres et de nombreux tumulus à environ 1,5 Km au nord-est du village, où ses habitants se rassemblent pour leurs cérémonies religieuses en l'honneur de la Terre-Mère et des esprits de la nature de leur vallée.

Petite Citerne :

Petite Citerne est un petit lac à l'extrémité est de la vallée de Ell, et il est entouré sur trois côtés par les Collines Tann. Bien que petit, le lac est assez profond en son centre, et on raconte que des poissons d'une taille incroyable sont censé s'y cacher. De ce fait, la pêche n'est acceptable que depuis les berges avec des filets. Il est interdit à qui que ce soit de s'aventurer sur le lac en bateau, sauf pour la cérémonie décrite plus bas. Cette règle est mise en place afin que les grandes créatures ne soient pas dérangées, ainsi que pour s'assurer que les villageois ne deviennent pas leurs proies.

Qui plus est, Petite Citerne est la demeure de l'ancien esprit de l'eau, Kriesha, dont on dit qu'elle prend l'apparence d'une belle femme avec de longues tresses de cheveux bleus argentés et des yeux couleur émeraude. Tous les 50 ans à peu près, Kriesha exige que les druides locaux lui obtiennent un compagnon mortel. A ces périodes, des groupes de chasse sont envoyés dans la campagne environnante et dans les collines à la recherche d'un étranger (à capturer), pour qu'il endosse le rôle sacrificiel. Si les groupes de chasse reviennent bredouilles, c'est alors le druide qui doit jouer ce rôle, transmettant le bâton de son office à son successeur.

Le rituel visant à fournir un compagnon à Kriesha implique d'emmener à la rame le prisonnier attaché au milieu de Petite Citerne au son des chants des villageois, et de le faire tomber (avec une grosse pierre attachée aux chevilles) dans l'eau. Si le sacrifice est accepté, Kriesha libèrera alors le prisonnier, qui passera alors le restant de ses jours sur terre avec elle. Si le sacrifice déplaît à l'esprit, la victime devient alors de la nourriture pour les monstrueux poissons des profondeurs. Des morceaux de cadavre rejetés sur le rivage depuis les profondeurs peu de temps après le sacrifice sont considérés comme un signe du mécontentement de Kriesha, qui exige alors qu'un autre sacrifice soit fait.

Des visiteurs se dirigeant vers Petite Citerne peuvent apprendre des parties du rituel décrit précédemment d'ancien vivant dans les quelques petits hameaux qu'on trouve dans les Collines Tann, en particulier si le moment du sacrifice approche. Ces anciens peuvent avoir perdu un être cher (frère, parent, amour de jeunesse) dans un passé lointain, et se souviennent de l'histoire avec une certaine tristesse (ou haine).

Sosa :

Sosa est la plus grande communauté de la vallée, avec 52 habitants vivant à l'intérieur de l'enceinte de son fossé et de son mur de torchis. Elle se situe sur la rive sud de la rivière reliant la Petite Citerne à la Citerne Ell, à 29 Km de Sosa, 40 Km de Kayna, et 39 Km de Deutzen. A vol d'oiseau, Sosa se trouve aussi à 98 Km de Serrig et 76 Km de Salmfähre. Il n'y a pas de route reliant Sosa à ces communautés lointaines en dehors de la Vallée de Ell, situation qui est bien au goût des habitants de la vallée.

Une grande structure de bois – un peu comme les cercles de pierres dressées se trouvant à 6 Km à l'est du village – encercle le terrain communal. La construction a un toit sur lequel des bannières colorées s'agitent dans la brise. De plus, des scènes de la vie villageoise ont été gravées sur les épais piliers de chêne. La zone incluse dans l'édifice est utilisée pour les assemblées quand l'occasion se présente que tous les villageois s'expriment et pour les cérémonies religieuses.

Quand quelqu'un meurt dans le village, les villageois se rassemblent en dehors de la structure de bois pour former une procession funéraire. Le mort est porté en bière vers le cercle de pierres à l'est, conduit par le chef et le druide du village, Leafwine. Voyageant sur ce que les villageois appellent "l'Avenue", la procession funéraire se rend vers l'un des nombreux longs tumulus près du cercle, où le corps est enterré. D'anciens symboles druidiques au-dessus de l'entrée protègent le mort à l'intérieur de la profanation par ceux qui pourraient chercher à le relever pour des motifs malfaisants.

Sosa n'a pas de taverne ou de salle commune. Tous les visiteurs qui tombent par hasard sur le village sont autorisés à passer la nuit dans la structure sur le terrain communal, en échange de la promesse qu'ils partiront à l'aube. Les villageois ne chasseront que ceux qui ont un air malfaisant (comme des voyageurs grossiers ou arrogants). Les habitants de Sosa pensent que ces individus doivent tenter leur chance avec Nachter, l'esprit des ténèbres qui sort des sombres recoins de la terre pendant la nuit à la recherche des méchants pour les traquer dans la Vallée d'Ell. Des cérémonies pour apaiser Nachter se tiennent tous les Geheimmisnacht, et impliquent généralement de placer un sacrifice (en général un animal ou un criminel) dans une grande structure en osier ayant la forme d'un homme.

Citerne Ell :

Plusieurs rivières s'écoulent dans le Lac Ell, la plupart provenant des Montagnes Grises, et une de la Petite Citerne. Une brume rasante recouvre les eaux fraîches du lac et les rives environnantes chaque matin, s'élevant parfois jusqu'à une près de 2,40m. La présence du lac tempère le climat de la vallée pendant les mois d'été et d'hiver, gardant les températures plus modérées que dans les régions voisines en dehors de la vallée.

Les habitants de la vallée attribuent ce climat plus tempéré à Löwethiel, l'esprit à tête de lion du lac et, selon certaines légendes, le conjoint de Kriesha de Petite Citerne. La culture populaire veut que les gros poissons-chats de la Citerne Ell soient les rejetons de Löwethiel et de Kriesha, et les habitants de Kayna et Deutzen remettent tous ceux qu'ils attrapent dans les eaux froides. Il se dit aussi que Löwethiel et Nachter font cause commune et chassent les gobelins des collines de l'ouest lors des nuits les plus sombres.

Des cérémonies en l'honneur de Löwethiel se déroulent pendant la soirée de Mitterfrühl. Le rituel commence quand les druides des villages au bord du lac sont conduit en canot à peu près à 20m dans le lac, où ils emportent une dague de cérémonie en bronze, se coupe la paume de la main gauche, et font couler quelques gouttes de sang dans l'eau.

Kayna :

Le village de Kayna a 44 habitants et se trouve sur des pilotis plantés dans le lit du lac, sur la rive sud de la Citerne Ell, à 40 Km de Sosa et 10 Km de Deutzen en traversant le lac. Il n'y a qu'un unique pont de bois reliant le village lacustre à la rive, dont une partie est grée de manière à pouvoir rapidement tomber dans l'eau en cas d'attaque.

Les bateaux sont amarrés à des perches en bois près de chaque habitation, permettant aux habitants de se rendre sur le lac pour récolter ses fruits, qu'il s'agisse de poisson ou de riz sauvage poussant le long de ses berges. Une partie du riz est utilisé pour brasser une bière spécifique à Kayna. Les villageois entretiennent aussi des jardins flottants de légumes entre leurs maisons, et élèvent des canards et des oies pour leurs œufs et leur viande.

Un sanctuaire dédié à la Terre-Mère où les villageois font leurs offrandes à la déesse est installé au centre de Kayna. Le village possède aussi une petite salle près du sanctuaire, où les habitants se rassemblent pour le dîner communautaire. Aelfric, le druide et le chef du village, fait une prière d'action de grâce avant le repas.

Les villageois décédés sont enveloppés dans un linceul de toile blanche, et emmené à quelque distance sur le lac, où Aelfric accomplit les rites funéraires. Le corps est alors lâché par-dessus bord, lesté avec une pierre et de la corde.

Deutzen :

Bâti sur une petite péninsule rocheuse sur la rive nord de la Citerne Ell, Deutzen est un village de 45 habitants situé à 10 Km de Kayna et 39 Km de Sosa. La communauté est protégée par une palissade et un terrain marécageux entre le sol rocheux et la rive. Une chaussée traverse la zone humide, reliant Deutzen au monde extérieur. Pendant les crues de printemps et les grosses pluies saisonnières, le niveau du lac s'élève juste assez pour submerger le marais.

Le terrain surélevé de la péninsule est assez grand pour les villageois et leur troupeau de mouton commun. Tous les matins, les bergers du village guident les moutons vers les pâturages le long du lac, et reviennent avec eux à la tombée de la nuit. D'autres habitants de Deutzen pêchent le long des berges du lac, ou ramassent des coquillages d'eau douce et des écrevisses dans les marais. Tout comme à Kanya, du riz sauvage est récolté pour améliorer leur ordinaire.

La salle commune du village et l'autel dédié à la Terre-Mère se trouvent à l'extrémité de la péninsule, où le terrain est le plus élevé. De ce point, Wulfhild, la druidesse et chef du village, peut facilement observer la surface du lac et les terres voisines. Pendant Mitterfrühl, un grand bûcher est construit près de l'autel pour le rituel de fertilité de la nuit. Les rituels sont aussi pratiqués à cet endroit pour Nachter et Löwethiel.

A 3 Km au nord de la péninsule, le terrain est parsemé de nombreux tumulus ronds et de menhirs. Ce terrain sacré est l'endroit où les morts de Deutzen sont rendus à la Terre-Mère.

Tapfwald :

Tapfwald est une forêt sauvage qui borde la Vallée d'Ell et la limite ouest des Plaines de Melk. Sa localisation reculée, loin des zones plus peuplées du Wissenland, a permis à la forêt de conserver sa petite colonie d'elfes des bois – environ 60 individus – sans qu'ils soient dérangés par l'humanité. Au cœur de la forêt se trouve le village elfe de Sith Pingreanir et son bosquet sacré dédié à Isha.

En plus des elfes des bois, la Tapfwald est la demeure de Hiboux Géants, de Dryades, et d'Hommes Arbres. Ces créatures aident les elfes à maintenir la tranquillité de leur foyer sylvestre, toujours à l'affût d'intrus, qu'ils soient humains ou peaux-vertes.

La forêt près des Collines Hauns est une zone plus sombre et plus dangereuse. Des araignées géantes prospèrent dans cette zone en creux et marécageuse, que même les elfes des bois évitent. La zone en creux pue la magie noire et attire ces répugnants nécromants et démonistes qui fuient la justice impériale.

Collines Hauns :

Il n'y a pas de communauté humaine dans les Collines Hauns, tellement son sol est pauvre et rocheux. On peut trouver des buqueteaux d'arbres le long des ruisseaux descendant les versants vers la Tapfwald et la Vallée d'Ell. Autrement, les buissons épineux et peu élevés sont la végétation la plus courante dans les collines.

La situation misérable de ces terres vallonnées les rend parfaites pour la tribu gobeline des Nez Fendus. Il y a peu de concurrence de la part des humains, et pas de patrouille armée cherchant à les détruire. Le principal souci de la tribu concerne les bandes de nains qui descendent dans les collines en réponse à tous les raids gobelins le long des parties inférieures des Montagnes Grises. Heureusement, les gobelins peuvent facilement échapper à leur poursuivant en montant leur meute de loups galeux et en se rendant vers d'autres parties de leur domaine en traversant l'ouest de la Vallée d'Eil.

Collines Fessen :

Les Collines Fessen sont très légèrement plus fertiles que les Collines Hauns au sud. On peut trouver des arbres le long des ruisseaux, et une herbe robuste pousse sur leur surface rocailleuse. On peut voir de gros rochers dans toutes les collines, fournissant à la tribu gobeline des Nez Fendus des endroits où se cacher, ainsi que des sites d'embuscades. La partie nord des Collines Fessen rejoint la route conduisant de Karak Ziflin à la ville impériale de Nehren, où les gobelins attaquent parfois les caravanes marchandes chargées de marchandises.

Val de Teger :

Délimité par la forêt d'Eppiswald au nord, les Collines Pürn à l'est, et le confluent des rivières Hornberg et Söll au sud, le Val de Teger comprend les terres entourant les communautés de Bedernau, Sontheim, et Hofstetten sur la rive est de la Söll. La campagne est principalement composée de prairies, et la partie nord du Val (comme ses habitants appellent cette zone) est connue pour son Riesling.

Le culte de Deanosus [**L'Ombre Emergente**, p. 25-26] s'est implanté dans la zone au cours des dernières années, et a ajouté des réjouissances arrosées aux rites de la fertilité de Mitterfrühl dédiés à Rhya. De plus, le 10 nachgeheim est devenu une célébration encore plus attendue, marquant le début des vendanges.

Bedernau :

Bedernau est la capitale de la baronnie du même nom, et se trouve à 30 Km de Wusterburg, 39 Km de Hornfurt, 53 Km d'Eppiswald, et 8 Km d'Eigenhof. Ce village viticole de 86 habitants est le terminus septentrional de la route commerciale se prolongeant par Hornfurt jusqu'à Karak Hirn. Cependant, la majeure partie des marchandises commerciales sont chargées sur des bateaux aux quais de Hornfurt, contournant ainsi Bedernau.

Le Château Delbrück domine la communauté, installé au sommet d'une élévation dans la partie nord-est du village, à l'intérieur de l'enceinte formée par le fossé et les fortifications de terre. Le château est la demeure de la baronne Theresa Delbrück, qui préfère son domaine rural à l'effervescence de Pfeildorf ou Nuln. La baronne est une traditionaliste qui refuse de reconnaître l'absorption récente du Sudenland par le Wissenland – bien qu'elle admette l'autorité de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz.

Par opposition, le fils de la baronne, le baron Edmund, passe son temps à faire de la politique à Nuln. Il est conscient que si la Grand Comtesse est courroucée, elle peut le dépouiller de son héritage si sa mère provoque trop de difficultés, il utilise donc ses attraits pas si insignifiants sur ses dames de cour et ses ministres.

Le village de Bedernau produit un des meilleurs Riesling de la région, du fait de sa qualité. Le viticulteur en chef, Günter Spitzer et sa famille, possède la majeure partie de la baronnie qui n'est pas sous le contrôle direct de la famille Delbrück. La majeure partie de ses terres est utilisée pour cultiver de la vigne, pour laquelle il détient une charte émise par la baronne.

Non seulement Günter possède le service de bac qui traverse la Söll juste en amont d'Eigenhof, mais il possède aussi l'auberge fluviale du *Vieux Fût de Vin*, et il est le chef du village. Les marchands qui s'amarrent aux quais adjacents pour acheter le vin de Günter payent une taxe de 5 pistoles par nuit allant directement dans les coffres de la baronne.

Le *Vieux Fût de Vin* est un établissement de 2 étages, avec des chambres propres. L'auberge sert une bière légère pour ceux dont les moyens sont modestes (comme les villageois), mais sert autrement des vins du domaine (environ 20-22 pistoles la bouteille) et compositions de vins pour ceux qui sont moins perspicaces. La nourriture préparée à l'auberge est de qualité moyenne.

Sontheim :

Sontheim est un petit village agricole de 38 habitants, situé à 26 Km de Bedernau et 10 Km de la route au bord de la rivière. Le village est entouré d'un muret et d'un fossé, ce qui permet de garder le troupeau de mouton du village à l'intérieur quand il n'est pas en train de brouter dans les pâturages. Sontheim possède une salle commune à côté de son terrain communal, où les villageois se rassemblent pour boire une bière après une rude journée de travail. Les visiteurs sont rares, mais toujours bienvenus. Hartwig Fried est le chef du village.

Hofstetten :

Le village agricole de Hofstetten abrite une population de 34 fermiers et éleveurs. Il se trouve à 13 Km de Bedernau, et est aussi connu pour son artisanat sur bois, en particulier les louches en bois sculptées dans les sorbiers qu'on trouve le long de la lisière sud de la forêt d'Eppiswald. Le village est entouré par un fossé et un remblai de terre, et possède une salle commune près de son entrée. Les visiteurs sont rares, mais ceux qui arrivent jusque là sont chaleureusement accueillis par les habitants pour les nouvelles du monde extérieur qu'ils amènent. Rudolf "Gros Rudi" Haushofer est le chef du village.

Plaine de Merogen :

L'étendue de prairies ondulantes à l'ouest de la Söll, depuis Salmhügel jusqu'à la rivière Röten et Dietenwald tire son nom de la tribu Merogen, dont le territoire englobait cette zone et les plaines de Melk au sud. La terre est fertile le long de la Söll, mais devient plus caillouteuse alors qu'on s'avance sur le terrain plus élevé à l'ouest.

La Route du Pèlerin relie Trulben [**Sombre Désespoir**, p. 52] sur la rivière Söll, à la Vallée de la Rivière Salm et au sanctuaire de Sigmar le Protecteur. Des autels de bord de route consacrés à Sigmar se trouvent tous les 16 Km sur la Route du Pèlerin, afin de fournir aux voyageurs un endroit où se reposer et prier. Des autels plus petits consacrés à Taal et Rhya se trouvent près de ceux de Sigmar.

Rabenden :

Rabenden est un pauvre petit village de 68 habitants, situé à 3 Km en amont d'Eppiswald sur la Söll, 42 Km d'Eigenhof, et 31 Km d'Asenham. Rabenden ne possède pas de salle commune, et les éventuels rassemblements se font de l'autre côté de la rivière, au *Roi Crapaud* [**Ombre Emergente**, p. 9]. Un muret de pierre marque les limites du village. Ralf Waldmann est le chef du village.

Asenham :

Avec une population de 56 habitants, Asenham est un autre pauvre petit village dans le comté de Trulben. Il se trouve à 31 Km de Rabenden, et 5 Km de Trulben. Les villageois vivent de leurs récoltes et de l'élevage de cochons. Asenham est entouré par un muret de pierre, et possède une petite salle commune. Johan Zimmermann est le chef du village.

Auberge du Vaillant Guerrier :

L'auberge du *Vaillant Guerrier* se trouve le long de la Route du Pèlerin, à 40 Km de Trulben et à 43 Km de Salmfähre. L'auberge appartient actuellement à l'Eglise de Sigmar de Geschburg, et fait partie de leur promotion éhontée du sanctuaire de Sigmar le Protecteur situé près du village de Fraunburg. Une petite échoppe à côté de l'auberge vend des amulettes bénies aux croyants, leur octroyant une petite protection contre les éléments et les bandits. Des patrouilleurs ruraux payés par l'Eglise et basés à Trulben et au *Vaillant Guerrier* sont la véritable raison pour laquelle de tels dangers de la route sont rares sur la Route du Pèlerin.

Moritz Daimler est un ex-prêtre de Sigmar, et le gérant du *Vaillant Guerrier*. Bien qu'étant un fidèle croyant, Moritz a décidé que la vie de prêtre dans une grande église n'était tout simplement pas sa vocation. Ses supérieurs ont pensé que c'était un homme bien, et ont décidé qu'il pourrait toujours accomplir son devoir pour Sigmar, mais d'une façon où il pourrait utiliser sa personnalité attachante avec les gens du peuple. Plus important encore, il pourrait être mis dans une position où il pourrait garder un œil sur les agitateurs et les autres ennemis de l'Eglise.

Le *Vaillant Guerrier* est une auberge relais assez grande, avec des chambres supplémentaires au-dessus des écuries. Elle est reliée au rez-de-chaussée du bâtiment principal par un passage couvert. La nourriture servie à l'auberge est bonne, avec comme spécialité la brique rouge Merogen, un fromage fort, et le copieux ragout de poulet et mouton. L'auberge sert aussi deux types de bière de qualité : la Sombre Amer de Sigmar (1/3 la pinte), et l'Ecume du Protecteur maltée (1/2 la pinte).

Les patrouilleurs ruraux basés au *Vaillant Guerrier* sont dirigés par le capitaine Herpin Becker et le sergent Stehmar Hörmann.

Vallée de la Rivière Salm :

Les eaux fraîches de la Rivière Salm jaillissent près de la forteresse naine de Karak Ziflin dans les Montagnes Grises, et ont creusé une vallée dans la partie centrale de la province du Wissenland. Les terres le long de la rivière sont fertiles, avec des inondations régulières au printemps, du fait du dégel dans les montagnes, qui enrichissent le sol jusqu'au village de Salmfähre. La terre est moins souple plus en aval.

Les gobelins et les bandits sont plus actifs le long du cours inférieur de la rivière Salm, car les Salmhügel accidentées fournissent un certain nombre d'endroit où se cachent des poursuivants. Il y a d'autres zones sauvages, comme l'ancienne forêt hantée de Salmwald, entourant le village de Hofkirchen. On raconte que même les gobelins se méfient de ce qui se tapie sous ses feuillages.

Fraunburg :

Situé à 22 Km de Nehren, Fraunburg est un petit village de 64 habitants, bâti dans une vallée fluviale menant à Nehren. Le village est protégé par une palissade et un fossé, offrant aux habitants une protection contre les bandits et les gobelins. Une tour de guet est bâtie près de l'entrée principale, pour s'assurer que les troupes hostiles puissent être repérées de loin.

Fraunburg est le terminus occidental de la Route du Pèlerin, qui s'étend tout le long jusqu'à Trulben, sur la Söll. Une petite route serpente depuis le village jusqu'au monastère voisin de St Joachim le Tenace, bâti dans les contreforts voisins au XXII^{ème} siècle. Dans l'enceinte du monastère se trouve un sanctuaire consacré à Sigmar le Protecteur, un lieu populaire de pèlerinage. Selon la légende, c'est là qu'au XIV^{ème} siècle une troupe d'orcs en maraude piégea ce qui restait de l'armée du Grand Comte derrière des défenses construites en urgence. Les perspectives semblaient sinistres pour le dirigeant du

Wissenland. Au plus fort du combat on entendit sonner une grande corne et, de nulle part, apparut un puissant guerrier brandissant un marteau. Il émergea de cœur des troupes wissenlandaises, et les dirigea vers une victoire sanglante contre les orcs. Tandis que les rares orcs survivants s'enfuyaient, le guerrier se présenta comme étant Sigmar, et promit qu'il protégerait toujours son peuple en cas de besoin.

Fraunburg possède deux auberges, le *Dernier Pèlerin*, et la *Fin de la Route*. La première appartient au monastère voisin, tandis que la seconde appartient au chef du village, Eduard Hahn. Il n'y a rien de particulièrement notable sur la nourriture dans aucun des deux établissements.

Nehren :

Nehren est une petite ville fortifiée de marché, avec une population de 125 habitants, située sur la Route Salm à 97 Km de la forteresse naine de Karak Ziflin, à 37 Km de la ville naine de Khazid Ank, et à 22 Km de Fraunburg, 27 Km d'Aich, et 56 Km de Salmfähre. Nehren est aussi le siège de la baronnie de Stuppach, l'une des possessions de la baronne Theresa von Mecklenburg.

Le Schloss Steinadler s'élève sur une colline voisine, surplombant et dominant Nehren. Le blason d'un aigle doré sur un champ de rouge vole au-dessus de la Tour de l'Aigle, la plus haute du château fort, quand la baronne y réside. En son absence, c'est le baron Siegfried von Mecklenburg – un cousin et un membre de l'Ordre de l'Aigle Doré – qui dirige la baronnie d'une main ferme. Le baron est aussi responsable de s'assurer que la route entre la forteresse naine de Kazad Tark et le village d'Aich, ainsi que le chemin vers Fraunburg, ne soit pas attaquée par les bandits et les gobelins. Le Ritter Franz Bülow est un autre membre de l'Ordre de l'Aigle Doré, et l'actuel capitaine des quinze hommes d'armes.

Nehren est aussi connue pour ses nombreuses sources artésiennes, et la bière ambrée d'excellente qualité brassée grâce à ces eaux par les maîtres locaux. Chaque brasserie possède une taverne adjacente, et elles sont en compétition amicale les unes avec les autres, bien qu'il n'en ait pas toujours été ainsi. Jusqu'à ce que les Emeutes de la Bière de 2215 laissent la ville dévastée, la rivalité entre les familles de brasseur pouvait facilement dériver vers l'incendie criminel et le meurtre.

La famille Forster possède la taverne fluviale de la *Ration du Corbeau*. Avec une pointe d'humour noir, le panneau suspendu au-dessus des quais de la taverne représente un corbeau posé sur une potence, avec un œil du criminel mort dans son bec. Malgré cette enseigne de mauvais goût, la nourriture servie à la taverne est assez bonne. La spécialité de l'établissement est la perche fumée, qui est au préalable marinée dans du cidre de poire préparé par le propriétaire de l'auberge, Bernhard Forster.

La taverne de *l'Aigle Planant* se trouve près de la Porte des Nains, et appartient à la famille Bader. La taverne est le lieu de rassemblement favori des hommes d'armes au repos, étant donné que les trois filles de Paul Bader – Birgit (14 ans), Claudia (13 ans), et Gisela (11 ans) – sont assez charmantes et plus très loin d'être nubiles. Karin Bader garde un œil vigilant sur ses filles, pour s'assurer que les trois ne finissent pas avec le mauvais type. Elle est aidée dans cette tâche par ses fils aînés, Rolf (18 ans) et Viktor (16 ans). La nourriture à la taverne est moyenne.

La taverne de la *Péniche Perdue* se trouve aussi au bord de la rivière Salm, qui n'est pas navigable au-delà de Nehren, et près de la Porte des Deux Rivières. La taverne appartient à la famille Mendel, dont les ancêtres faisaient partie des fondateurs de la ville au huitième siècle. Rudolf Mendel est le maître brasseur de la famille actuellement, ayant succédé à son père toujours vivant, Stefan. Rudolf apprécie de créer toute une variété de bières intéressantes, dont beaucoup ont une touche de saveur de poire, pomme, ou cerise. La spécialité de la maison est le canard dans une sauce aux prunes.

Au milieu de la ville se trouve la Brauagplatz, nommé d'après une divinité locale du brassage et des sources. On raconte que Brauag est le fils de Rhya et d'un mortel inconnu dont l'attitude généreuse, l'esprit vif, et les compétences de brasseur ont attiré la déesse. Une chapelle dédiée au dieu est bâtie au milieu de la place, en face du temple de Rhya voisin. Dans la chapelle se trouve une fontaine qui, d'après la légende locale, ne se tarit jamais, même pendant les pires sécheresses. Un marché à ciel ouvert se tient sur la place tous les markttag.

La Déesse et le Brasseur :

Selon le folklore local, la déesse Rhya prit un amant mortel dans les anciens temps, avant la naissance de Sigmar. L'homme s'appelait Wayland, et c'était un homme simple, à la carrure solide et préservé des rêves de conquête et de puissance. C'était aussi un brasseur doué, et sa réputation se répandait dans la région.

Curieuse, Rhya revêtit une forme mortelle pour rendre visite à Wayland, afin de tester ses produits. Elle fut impressionnée par ses bières, et conquise par son âme. A partir de ce moment, les deux se retrouvèrent souvent en secret, car il était facile d'imaginer quelle serait la mauvaise humeur d'Ulric s'il apprenait que leur sœur-épouse, à lui et Taal, flirtait avec un simple mortel.

Les camarades de Wayland s'inquiétaient aussi que la colère des dieux cocus n'entraîne la destruction du village. Un jour ils abordèrent le brasseur pour l'avertir des terribles conséquences qu'ils auraient tous à subir, et le supplier d'arrêter cette folie. Wayland refusa d'admettre les spéculations et rejeta leurs inquiétudes qu'il considérait comme injustifiées. Furieux, les villageois rassemblés s'en prirent à Wayland et le tuèrent.

Une fois leur forfait accompli, les villageois réalisèrent que la colère de la déesse serait pire encore que celle des deux frères. Ils emmenèrent le corps de Wayland vers une colline voisine et l'enterrèrent dans une tombe anonyme.

Les craintes des villageois étaient fondées. A nouveau sous le déguisement d'une femme mortelle, Rhya apparut dans le village avec son fils. Il ne fallut pas longtemps à la déesse pour apprendre le massacre de son amant. Dans sa rage, Rhya flétri les cultures du village, et faucha leur bétail. Elle frappa ensuite de maladie tous ceux qui étaient impliqués dans le meurtre, et força ceux qui restaient à s'éparpiller dans les collines.

Une fois sa colère un peu apaisée, Rhya appela la terre où le corps de Wayland avait été enterré pour qu'elle pleure sa mort. C'est ainsi que les sources de Nehren bouillonnèrent vers la surface. Rhya plaça son divin enfant – qu'elle nomma Brauag – sur les sources, et lui parla de son père. Elle déclara que le lieu de l'enterrement, les sources, la campagne environnante et l'étendu de rivière voisine, serait pour toujours son territoire terrestre. Le premier geste de Brauag fut de bénir les eaux qui traversaient son père, afin qu'elles soient les plus pures de la région.

Aich :

Aich est un petit village agricole de 56 habitants sur la Route du Pèlerin, à 29 Km de Salmfähre et 27 Km de Nehren. Le village se trouve actuellement à l'intérieur des frontières de la baronnie de Stuppach, mais il a appartenu à la baronnie voisine de Wallernau à différentes époques dans le passé. Aich est entouré par une palissade et un fossé, ce dernier étant généralement rempli d'eau détournée de la rivière. Le village possède trois portes, une pour chaque direction de la route, et la troisième pour la rivière.

L'auberge du *Fardeau du Pèlerin* est le seul établissement digne de ce nom dans le village, et est assez grande. En général, l'auberge fait une bonne part de son chiffre d'affaire avec les pèlerins voyageant pour voir le sanctuaire de Sigmar le Protecteur, mais le nombre de dévots faisant le voyage a décliné récemment, à cause des nombreuses guerres dans le nord et l'est de l'Empire.

Le chef du village, Ralf Jensen, possède l'auberge et en est le maître brasseur. La spécialité de la maison est sa variété de schnapps : pomme, cerise, et un mélange des deux (12 pistoles la bouteille pour n'importe quel arôme). La nourriture est bonne, mais le fromage d'Aich très parfumé est une autre spécialité de la maison, ayant beaucoup de succès auprès des habitants du coin.

Salmfähre :

Aich est un village agricole de 94 habitants situé sur la berge sud de la rivière Salm, à 56 Km de Nehren, 58 Km de Kelgard, et 84 Km de Trulben. La Route du Pèlerin passe par Salmfähre, le reliant à travers les collines ondulantes à Trulben sur la rivière Söll. Le Fort Wallernau voisin se trouve sur une petite colline, ce qui donne au baron Gabriel Kisinger une bonne vue sur sa baronnie depuis la relative sécurité de l'unique tour du fort.

Les défenses de Salmfähre sont délabrées, avec une partie de sa palissade pourrie et son fossé en majeure partie comblé. Le baron rejette les supplications de réparer les fortifications, car la communauté n'a pas été menacée par un conflit armé depuis la perte d'Aich au profit de la baronnie de Stuppach pendant le règne de l'Empereur Magnus le Pieux, il y a près de deux siècles.

L'auberge fluviale de la *Nymphe Aguicheuse* et le service de bac vers Hofkirchen ont été confiés par charte au chef du village, Hermann Kant. L'auberge est assez grande par rapport à la taille du village, afin de recevoir les gens voyageant sur la Route du Pèlerin vers le sanctuaire sigmarite du village de Fraunburg. La nourriture y est bonne, et elle inclut de la perche de rivière, ainsi que des possibilités de viande dans les menus du souper/dîner. En dehors de la bière légère, la *Nymphe Aguicheuse* sert deux types de vins provenant de vignobles locaux (appartenant au baron) : le Riesling de Wallernau (23 pistoles la bouteille) et le Gewürztraminer de Kisinger (21 pistoles).

Le service de bac est dirigé par le fils aîné d'Hermann, Emmerich. Le prix pour être emmené de l'autre côté de la rivière Salm est de 2 pistoles par personnes, 4 pour un cheval ou un chariot. Une cloche de l'autre côté de la rivière est utilisée par ceux qui souhaitent prévenir Emmerich qu'ils veulent traverser depuis Hofkirchen vers Salmfähre.

Hofkirchen :

Hofkirchen est un petit village de pêcheurs et de bûcherons de 63 habitants, situé de l'autre côté de la rivière Salm par rapport à Salmfähre, et à 40 Km en amont de Martinsbuch. Le village est entouré par une palissade et un fossé, qui sont bien entretenus, à la différence de la plus grande communauté de l'autre côté de la rivière. La raison de ce plus grand souci de sécurité est simplement que les villageois craignent les mystérieux esprits qui hantent la forêt voisine. Les histoires que les habitants d'Hofkirchen racontent sont suffisantes pour que les étrangers les croient tous fous.

Les hofkirchenois n'abattent que les arbres près de la berge et à proximité du village. Pour apaiser les esprits de la forêt, les forestiers du village font une petite offrande de nourriture (en général un lapin ou un faisan) et un bol d'eau de la rivière. Les quémandeurs laissent les offrandes à environ 15m dans la forêt, tout en prononçant des prières à Taal et Rhya. Puis ils attendent un quart d'heure que les esprits acceptent leurs offrandes avant que les bûcherons ne commencent leur travail. Les arbres peuvent être abattus seulement selon le besoin, et pas plus d'une fois par semaine. Il est connu que les esprits ont pu montrer leur mécontentement vis-à-vis de "l'avidité" ressentie, par des "accidents" qui peuvent blesser, estropier ou tuer un forestier. Les hofkirchenois sont aussi autorisés à ramasser tout le bois mort qu'ils veulent sur les bordures de la forêt pour leur propre usage. Beaucoup de ceux-ci finissent par se retrouver entre les mains des sculpteurs sur bois qui fabriquent nombre d'objets utiles pour le commerce.

Hofkirchen n'a pas de taverne pour les rares visiteurs qui ont besoin de loger de ce côté de la Salm. Il y a une modeste salle commune de village qui peut être utilisée. Erich Kirchner est le chef du village.

Forêt de Salmwald :

La Salmwald est une forêt sauvage, remplie d'esprits malveillants et de puissantes créatures, selon le folklore local. On raconte aussi qu'elle est sacrée pour Taal et Rhya, et qu'elle fait partie de leur royaume terrestre. En tant que telle, aucun des habitants des villages environnant ne s'aventure plus loin que 30m à l'intérieur de la forêt, s'ils osent même y entrer.

Martinsbuch :

Martinsbuch est un pauvre village fermier de 43 habitants, situé à 40 Km d'Hofkirchen et à 18 Km de Kelgard. La communauté est entourée par une palissade et un fossé pour protéger les habitants de raids gobelins occasionnels.

Il n'y a pas de taverne à Martinsbuch, mais le village possède une salle commune robuste, bâtie en pierre, où les gens se rassemblent pour les festivités religieuses, et qui leur sert de dernier refuge si les défenses du village sont rompues. Michaela Buchner est la chef du village.

Kelgard :

Plus grande communauté de la baronnie de Brauchitsch, Kelgard est un village fermier de 78 habitants, entouré par une palissade et un fossé. Kelgard se trouve au confluent de la rivière Salm et du ruisseau Sim, à 58 Km de Salmfähre et 72 Km d'Auggen.

Une tour de pierre est bâtie près des portes du village, servant de résidence occasionnelle pour le seigneur en général absent, le comte Bruno Pfeifraucher. Son intendant, le Ritter Viktor von Brauchitsch est un garçon local qui s'en est bien sorti au service du comte. Des raids récents de gobelins émanant de la forêt et des collines de l'autre côté de la Salm ont obligé le comte Pfeifraucher à envoyer un détachement d'hommes d'armes pour servir de garnison au Ritter von Brauchitsch.

Kelgard possède une auberge de village. Le *Chevalier Solitaire* appartient à Johannes Diels, qui a repris l'établissement quand son précédent propriétaire fut accusé d'avoir assassiné un autre villageois après que son jardin ait été retourné par le cochon du voisin. L'homme – Theodor Buber, a été pendu à un grand chêne au nord du village, pour la plus grande joie des autres habitants. La rumeur raconte que le fantôme du mort apparaît occasionnellement pendant les nouvelles phases de Mörrslieb pour maudire ceux qui ont mis fin à ses jours.

La nourriture et la bière servis au *Chevalier Solitaire* sont, au mieux, moyennes.

Simbach :

Le village de Simbach compte 48 habitants, et il se situe sur le ruisseau Sim, à 19 Km de Kelgard et 43 Km de Lauben. Les défenses du village sont constituées d'un système de palissades et de fossé typique de cette région, bien que ses murs de bois soient garnis d'un revêtement de pierre contre les pillards gobelins qui pourraient s'aventurer aussi loin de leur repaire dans les Salmhügel à l'est. La principale industrie du village est la poterie faite à partir des dépôts d'argile le long du ruisseau, qui est largement commercialisée le long de la Vallée de la Rivière Salm, et même jusqu'à Meissen et Geschburg sur la Söll.

En dehors des colporteurs et des marchands itinérants, peu de gens visitent Simbach. Le village possède une salle commune au centre de son terrain communal. Un petit autel dédié à Simma, la déesse locale du ruisseau et de l'argile se dresse à côté du plus grand, consacré à Taal et Rhya, à l'extrémité nord de la salle. Gerda Bunsen est la chef du village.

Lauben :

Le village de Lauben marque la limite nord de la baronnie de Brauchitsch, à 24 Km de Kelgard, 43 Km de Simbach, et 26 Km de Betzigau. Les 61 habitants de ce village fermier ont la malchance d'être situés de l'autre côté de la rivière par rapport à l'une des pistes que la tribu de gobelins des Jambes Estropiées utilise pour lancer ses raids dans la campagne environnante. Le village est cerné par une enceinte de pierre et de poutres, et entouré par un profond fossé. Une tour de pierre se dresse à côté de la porte sud, utilisée à la fois comme poste de guet et comme tour de signalisation.

Le village est remarquable car la plupart des habitants sont des nains. Les raids gobelins ont obligés tous les villageois humains, à l'exception des plus robustes (les plus entêtés), d'origine à partir ailleurs avec leurs familles au cours des dernières décennies, laissant un vide que les nains furent heureux de combler.

Les habitants nains ont convertis la salle commune du village en la taverne du *Gobelin Ecartelé*, à la plus grande joie des humains restant. Le propriétaire de la taverne est Anglum Ecudechêne, le chef du village et son maître brasseur. La femme et les deux fils d'Anglum l'aident à brasser certaines des meilleures bières de la région, qui s'appellent la Gobelicide (une bière rousse profonde, coûtant 1/4 la pinte), la Fendoir à Crane (une bière brune sombre et capiteuse, coûtant 1/3 la pinte), et la Pression Dorée (une pilsner vendue à 1/3 la pinte). La nourriture à l'auberge est bonne, avec un ragoût de viande épice qui est la spécialité de la maison.

Betzigau :

Betzigau est un village agricole de 56 habitants dans la baronnie de Rundstedt, à 26 Km de Lauben et 23 Km d'Auggen. Le village a la palissade et le fossé typique des systèmes défensifs de la région. Récemment, la Grande Comtesse von Liebewitz a envoyé une équipe de maçons, sous la supervision de Siegfried von Schliffen, un ingénieur réputé, pour établir une base d'opération afin de nettoyer les Salmhügel voisines des pillards gobelins. L'équipe de construction est protégée par le Ritter Matthias Loewi et son escorte.

Anticipant l'aubaine de cet afflux d'hommes, le chef du village, Engelbert Kusch, a rassemblé les hommes du village pour qu'ils l'aident à transformer sa maison près de la rivière en auberge. En échange de leurs efforts, Engelbert leur a promis une partie des bénéfices de l'auberge. Le chef du village a une mauvaise appréciation des marges dégagées par ce type de commerce, qui ne sont pas élevées, et pourrait bien courir droit au désastre si la Grande Comtesse change d'avis. La famille Engelbert essaye aussi de compenser ses dépenses en vendant des repas préparés aux nouveaux-venus. Il n'est (pour l'instant) pas encore assez désespéré pour faire participer sa fille adolescente aux services.

Salmhügel :

Les collines des Salmhügel sont escarpées et rocheuses. Les flancs sont principalement recouverts de broussailles, les arbres se limitant aux petits ruisseaux coulant vers la Salm ou la Söll. Dans l'ancien temps, la zone était considérée comme étant la demeure des esprits naturels qui caractérisent le culte de la Foi Antique local. La zone contient toujours un certain nombre de tumulus (ronds et longs), menhirs, et cercles de pierres.

Depuis un certain temps, la tribu gobelins des Jambes Estropiées se sont établis dans les Salmhügel. La tribu tire son nom de leur rituel consistant à couper de façon superficielle les jambes des rejetons qui survivent à ce qui pourraient s'apparenter à une enfance pour devenir des guerriers de la tribu. Le dessin des coupures est individuel et peut soit symboliser une consécration du guerrier aux divinités martiales gobelines, ou simplement faire partie de la cérémonie de nomination.

De façon régulière, les gobelins lancent des raids dans la campagne environnante pour se procurer de la nourriture (y compris des humains) ou pour le simple plaisir de tuer des proies plus faibles.

Piste du Filon d'Argent :

La région par laquelle passe la Piste du Filon d'Argent est le cœur de la baronnie de Rundstedt, l'une des possessions de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln et du Wissenland. La Piste du Filon d'Argent, comme cela est bien connu de ceux qui sont dans le commerce de l'argent, fait référence à l'ensemble de la Route Heisenberg-Meissen et la partie du Col Granit à l'ouest d'Heisenberg, vers la forteresse naine de Kazad Almon.

L'importance du commerce de l'argent pour l'économie du Wissenland ne doit pas être sous-estimée. Une série de forteresses ont été bâties le long de la route pour s'assurer qu'elle reste (relativement) à l'abri des bandits, bandits de grands chemins, et des groupes occasionnels de pillards gobelins. La route est aussi arpentée par des patrouilleurs ruraux équipés pour prendre en charge la plupart des situations. Les efforts pour maintenir cette route commerciale à l'abri des problèmes sont coordonnés par le baron Konrad von Rundstedt, un cousin de la Grande Comtesse et son sénéchal compétent, depuis le Château Rundstedt (sur le sommet d'une colline, surplombant Meissen à environ 1,5 Km).

Heisenberg :

Le village agricole d'Heisenberg se trouve à 32 Km de Penzfeld, 105 Km de Meissen, 64 Km en amont d'Owingen, et 103 Km de la citadelle naine de Karak Norn. La plupart des 95 habitants d'Heisenberg participent à sa lucrative industrie viticole. Le village est connu pour son vin rouge capiteux, en particulier le Spätburgunder et le Schwarzriesling.

Le village est en fait bâti au sommet d'une colline de 60m de haut, surplombant la rivière Harrach. Le flanc sud de la colline est formé d'une pente plus douce, permettant au chemin partant des portes du village de serpenter en descendant jusqu'à la route commerciale qui passe en bas. Les flancs de collines au-delà de la palissade de bois d'Heisenberg sont couverts de vignes.

Le village ne possède pas de véritable auberge. Les voyageurs ayant de l'argent ou des marchandises à échanger peuvent trouver un logement chez n'importe laquelle des trois familles de viticulteurs : les Hindemith, les Rosenberg, ou les Toller. Les moins fortunés peuvent généralement dormir dans la salle commune du village, ou dans n'importe laquelle des granges du terrain communal.

Il y a un certain nombre de cavernes de grès sous Heisenberg, qui sont utilisées par les familles de viticulteurs pour entreposer leurs fûts de vin jusqu'à maturité, et que le vin soit prêt à être vendu. Les chefs des trois familles dirigent conjointement les affaires de la ville au nom de la Grande Comtesse.

Une tour est en construction sur la Piste du Filon d'Argent près de la Citerne d'Harrach, pour assurer encore mieux la sécurité des marchands et des voyageurs. Etant donné la proximité des montagnes, la Grande Comtesse von Liebewitz a confiée au Ritter Karl Stresseman le commandement des hommes d'armes qui patrouilleront la portion de la route entre Heisenberg et la frontière près de Kazad Almon.

Penzfeld :

Penzfeld est un petit village de 52 habitants, situé à 8 Km de la route Heisenberg-Meissen, 32 Km de Heisenberg, 24 Km de Stanzach, et 45 Km de Willstätter. L'occupation principale des penzfeldoïses est l'élevage de bétail, surtout pour les marchés (viande, cuir) de Meissen. Le village est entouré d'une palissade et d'un fossé, plus pour garder le bétail à l'intérieur que pour repousser une attaque.

Appartenant à la riche et influente famille Keitel, les troupeaux de bétail passent la majeure partie du printemps et de l'été à brouter dans les champs près du village. A l'automne, en général au début d'ernzeit, les animaux qui sont jugés prêts pour le marché sont retirés du troupeau et conduits vers les abattoirs dans la partie ouest de Meissen. Les voyageurs sur la route entre Penzfeld et Meissen doivent s'écarter du chemin s'ils ne veulent pas se faire piétiner.

Bien qu'en-dehors des sentiers battus, Penzfeld possède une grande taverne – le *Taureau Rouge* – où les gardiens de troupeaux se rassemblent à la fin de la journée. La spécialité de la maison est le bœuf rôti et le ragoût de bœuf, mariné dans la bière locale. La taverne appartient au chef du village, qui est son brasseur, Konrad Speer. La taverne sert une vigoureuse bière rousse portant le nom de l'établissement, à 1 pistole la pinte.

Stanzach :

Stanzach est un petit village fermier de 48 habitants, situé à 8 Km de la route Heisenberg-Meissen, à 48 Km de Heisenberg, 32 Km de Penzfeld, et 29 Km de Willstätter. Avec la Tour de Stanzach à moins d'un kilomètre, le village n'est entouré que d'un fossé et d'un muret de pierre. Stanzach ne possède pas de taverne ou d'auberge. Les voyageurs qui ont besoin de se loger sont autorisés à passer la nuit dans la salle commune du village. C'est aussi là où les patrouilleurs ruraux locaux, dirigés par Johan Otterbein, sont nourris par les villageois. Beatrix Renner est la chef du village.

Willstätter :

Le village agricole de Willstätter s'étale juste au sud de la route Heisenberg-Meissen, et se trouve à 61 Km de Heisenberg, 45 Km de Penzfeld, 29 Km de Stanzach, et 43 Km de Meissen. Willstätter est entouré d'un fossé et d'une enceinte de pierres – taillées dans les collines au sud-est – pour protéger le village du bétail conduit à Meissen tous les automnes. Le terrain communal de Willstätter est grand, et principalement utilisé pour faire des cultures, par ses 46 habitants. Martin Kossel est le chef du village.

L'auberge fortifiée des *Trois Corbeaux* est une assez grande structure, située juste à l'extérieur des portes du village, pour loger les voyageurs. Elle appartient à Heinrich Pauli, un ancien marchand de vin qui en a eu assez de vivre sur la route, et a choisi une vie plus stable d'aubergiste et de brasseur. Sa spécialité, la Rouse de Willstätter, n'a rien de spécial, à peine meilleure qu'une bière légère. La bière n'est vendue qu'une pistole la pinte.

Wilhelm Becker et ses patrouilleurs ruraux sont basés aux *Trois Corbeaux*, et sont responsables des problèmes qui pourraient survenir sur la partie de la route entre le village et Meissen.

Vallée de la rivière Harrach :

Le cours inférieur de la rivière Harrach délimite la frontière entre les baronnies de Rundstedt et de Lobkowitz. La rivière n'est praticable que par les petites embarcations jusqu'au village d'Owingen. La vallée fluviale n'est fertile que le long des berges de la Harrach, tandis que les flancs des basses collines sont assez rocailleux, et couverts d'arbustes épineux. La forêt d'Harwald s'étend sur la rivière entre Heisenberg et Owingen, et a été désignée comme réserve de chasse pour la maison dirigeante des von Liebewitz. Plusieurs gardes-chasse sont employés pour s'assurer que les braconniers soient attrapés et pendus à de grands chênes sur le pourtour, comme avertissement pour les autres.

Etrangement, aucune tribu gobeline ne fait de raid dans la partie supérieure de la vallée fluviale. Personne ne vivant dans la vallée ne sait vraiment pourquoi, mais personne ne le dira ouvertement, de peur que manifester de telles inquiétudes n'apporte que de la malchance.

A Owingen, la rivière Harrach bifurque vers l'ouest, et fini par s'orienter à nouveau vers le nord, où elle se jette dans la Söll à Wurmgrube [**Sombre Désespoir**, p. 55-56]. Les eaux de la rivière serpentent sur un terrain assez bas avant de se jeter dans la Söll, formant les effrayants Marais du Saule Noir.

Owingen :

Les 32 habitants du village d'Owingen tirent une maigre pitance de la terre où les eaux de la rivière Gansl se jettent dans la rivière Harrach. La Route Naine du Nord commence de l'autre côté du gué à l'ouest du village, et conduit sur 97 Km au village de Khazid Grimaz, à la limite nord du royaume nain de Karak Norn. Le chemin est une route secondaire en comparaison de la Piste du Filon d'Argent au sud.

Owingen est à 64 Km de Heisenberg et à 27 Km de Saulgrub. Le village est protégé par une palissade et un profond fossé, qui peut être rempli de l'eau détournée de la Harrach si le village a le temps de préparer sa défense. Le village possède une salle commune sur son terrain communal, et elle forme le centre de la vie social des lieux. Le chef du village est Sam Rilke, un prêtre de Taal.

Saulgrub :

Saulgrub est un pauvre village de 34 habitants dans la baronnie de Lobkowitz, à 27 Km de Wurmgrube et 27 Km d'Owingen. Le village se situe en face de la limite du maudit Marais du Saule Noir. Etant donné sa situation, le village entretient une palissade d'enceinte qui forme sa seule défense. Une grande tour de bois près des portes permet à sa milice de garder un œil vigilant sur les dangers qui pourraient émerger des brumes du marais.

Une salle commune se trouve au centre du terrain communal, où les villageois se rassemblent pour les célébrations religieuses, ainsi que pour les assemblées. Gunnar Hilbert est le chef du village.

Marais du Saule Noir :

Les Marais du Saule Noir (*Schwarzweidesumpf*) se trouvent juste sur l'autre rive de la rivière Harrach par rapport à Wurmgrube, au confluent avec la Söll. Les superstitions locales ont longtemps raconté qu'une vieille sorcière vivait au milieu de ces marécages, avec son chien noir démoniaque, chassant les voyageurs imprudents. La rumeur prétend aussi que la sorcière est associée aux démons des marais.

Le marais tire son nom des saules sombres et tordus qui sont particuliers aux zones humides. Certains croient ces arbres malsains sont un indice du mal qui réside dans les marais.

Bien que de tels endroits attirent généralement les pirates de rivière, la réputation du Marais du Saule Noir dissuade tout le monde, à l'exception des plus désespérés, de se cacher dans ses nombreux canaux. La dernière personne connue pour l'avoir fait – Jakob Bauer – n'a pas été revu et n'a plus fait entendre parler de lui en 20 ans, depuis qu'il a fuit une troupe fluviale envoyée par le baron von Mecklenburg de cette époque pour se débarrasser du pirate.

Val d'Herbolz :

Le Val d'Herbolz recouvre toute la baronnie du même nom, depuis les berges de la rivière Söll entre Hinkend et Wurmgrube jusqu'au village de Moosen. La région a un sol pauvre, et sa principale industrie sont les mines et les carrières dans les contreforts des Montagnes Grises. Les bandits attaquent régulièrement la zone, mais ils ne le font que quand d'autres régions sont trop dangereuses à piller pour eux. Il n'y a ici pas grand-chose de valeur à piller pour les bandits.

Hinkend [**Sombre Désespoir**, p. 56] est la plus grande communauté dans la baronnie, située là où la rivière Kaltlauf se déverse dans la Söll.

Allach :

Allach est un petit village de 52 habitants, situé à 19 Km en amont d'Hinkend, et 23 Km en aval d'Aying. Le village est entouré par un mur fait de calcaire gris, extrait de la carrière voisine. La Carrière Grillparzer, où travaille la plupart des hommes, se trouve à 1,5 Km du village. Elle appartient au baron Immanuel Grillparzer, et les recettes qu'elle génère représente une partie significative de ses revenus.

Tandis que les hommes travaillent de longues heures à la carrière, les femmes ont pris en charge la gestion du village, y compris la gestion des cultures et du bétail, ainsi que l'entraînement dans la milice. Une petite taverne, la *Pierre Ecrasante*, est dirigée par Karin Schnitzer et ses 5 filles – son mari et ses deux fils travaillent dans la carrière. La nourriture est assez bonne, et la bière maltée bourrative. Frau Schnitzer est aussi la chef du village.

Aying :

Aying est un village minier de 45 habitants, situé dans les contreforts des Montagnes Grises, à 23 Km d'Allach. Le principal métal extrait de la terre est le plomb, et il représente la principale source de revenue du village. Le plomb d'Aying est vendu jusque dans le Wissenland et Nuln, où des artisans l'utilisent dans la fabrication d'ustensiles en étain.

Comme Allach, Aying est protégé par un mur de pierre. Le village possède aussi une salle commune où les habitants se rassemblent pour les repas communaux. Ernst Bergmann est le chef du village.

Malfurt :

Le village de Malfurt se trouve à 27 Km d'Hinkend, 14 Km de Durbheim, et 18 Km de Pfeildorf. Les 42 habitants de Malfurt sont principalement impliqués dans l'élevage de chèvres et produisent un fromage de chèvre (le Malfurtois) destiné aux marchés de Pfeildorf et Hinkend. Le village possède une salle commune dans son centre, à côté du terrain communal. Boris Nernst est le chef du village.

Moosen :

Le ruisseau au nord de Moosen marque la limite entre la baronnie d'Herbolz et le comté de Liebewitz. Ce village agricole de 34 habitants se trouve à 19 Km de Pfeildorf, et 21 Km de Höslwang. Le village est récemment passé sous l'administration des Hôtelleries Ecclestein de Pfeildorf, qui ont acheté une charte au baron Immanuel Grillparzer pour une somme considérable.

Gregor Schlegel est le représentant des Hôtelleries Ecclestein [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p. 17] nommé pour faire en sorte que les fermiers de Moosen se spécialisent dans les cultures principalement utilisée dans la production de bière. En surface, ceux qui sont au courant de la charte croient que l'arrangement est un effort pour assurer un approvisionnement fiable en grains pour la Brasserie Schwarzbrunn [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p. 17]. Ceux qui attribuent des motivations malfaisantes à tout ce qu'entreprend Torsten Ecclestein s'inquiète à l'idée qu'il puisse y avoir plus dans la charte qu'un droit exclusif sur les grains.

Comme cela était aussi compris dans la charte, les Hôtelleries Ecclestein bâtissent une assez grande auberge pour remplacer la salle commune du village. L'auberge n'a pas encore de nom, mais l'idée générale est que Herr Schlegel dirigera l'établissement.

Wissenland Inférieur :

Le Wissenland Inférieur est considéré comme la zone la plus fertile de l'ensemble de l'Alt Wissenland (la partie de la province à l'ouest de la Söll et du Reik Supérieur en aval de Pfeildorf. Les terres sont généralement des prairies vallonnées menant aux Montagnes Grises.

Les bandits sur le Reik ou sur les routes sont la plus grande menace pour les voyageurs, à moins que l'on ne voyage à côté des Crêtes Noirs. La petite chaîne de montagne s'élève brutalement entre le Reik et la rivière Grissen, coupant la partie nord de la baronnie de Schwarzspitzen (y compris sa principale ville de Grissenwald) du reste de la province. C'est la demeure des restes de la tribu des Gueules Tordues. Cette tribu de gobelins mineurs est toujours en train de se remettre des pertes qu'elle a subies au combat quand elle a rencontré un groupe de passage qui recherchait la sorcière partie depuis longtemps, Etelka Herzen.

Les principales routes de la région – la Piste des Contreforts et la Route d'Übersreik – sont empierrées et bien protégées par des patrouilleurs ruraux. Ceux qui patrouillent la Route d'Übersreik de Nuln au carrefour près de Bad Deining portent le brassard noir et or avec le blason de la grande cité-état. Le reste de cette route et la totalité de la Piste des Contreforts sont arpentés par des patrouilleurs ruraux portant le sceau provincial du Wissenland et son brassard blanc aux bordures rouges.

Haigerbach :

Haigerbach est un pauvre village de 48 habitants situé sur la rive est du ruisseau Haiger, à 45 Km de Pfeildorf à vol d'oiseau, 29 Km de la confluence des ruisseaux Haiger et Dottern (dont le mélange des deux cours donne naissance à la rivière Dottern) et 56 Km de Weningen. Le village est protégé par un ancien mur de pierre de 4m de haut, dont on raconte qu'il a été construit par Ulric et Taal à l'aube des temps. Le fossé qui l'entoure est un ajout plus récent, et il a été entretenu par les villageois depuis l'Age des Guerres.

Peu de visiteurs – en dehors des colporteurs et collecteurs d'impôts – s'arrêtent dans ce coin reculé du comté de Liebewitz. Les villageois vénèrent Taal, Rhya, Ulric et Mórr dans un grand temple circulaire à l'intérieur de la salle commune du village. Uhler Steiner est le chef du village et le prêtre de Taal.

Weningen :

Le village agricole de Weningen a 43 résidents, et il se trouve à 29 Km de Wissenburg, 47 Km de Dotternbach et 56 Km de Haigerbach. Weningen est aussi l'un des deux centres de production de moutarde de la région. On raconte que la Brune de Weningen est le condiment favori à la cour de la Grande Comtesse à Nuln.

L'auberge de la *Graine de Moutarde* est le seul établissement de ce type dans le village, situé près des portes de la palissade entourant le village. Adam Buchner et sa famille dirige l'établissement, fournissant des lits propres aux voyageurs fatigués. La nourriture est bonne, la spécialité de la maison étant la truite marinée dans une sauce à la moutarde douce (un supplément de 4 pistoles en plus du prix d'un dîner). Les Buchner brassent aussi une pilsner très claire (1/2 la pinte). Gilda Franck est la chef du village et la matriarche de l'une des deux familles impliquée dans la production de moutarde. L'autre famille est celle des Buchner.

Une tour solitaire est bâtie sur une colline à environ 1,5 Km à l'ouest de Weningen. Le Ritter Joerg Böhme est le chef d'un contingent d'hommes d'armes responsable vis-à-vis de la Grande Comtesse de la sécurité dans la zone. Les hommes portent des tuniques blanches avec une bordure rouge, et un dessin du lion rampant provincial pour symboliser leur devoir vis-à-vis du Grand Comté de Wissenland.

Höslwang :

Höslwang est un petit village de 24 habitants cultivant les environs et pêchant dans le Reik Supérieur. Il se trouve à 21 Km de Moosen et 19 Km de Wissenburg. Comme c'est le cas pour les autres communautés le long de cette partie du fleuve, le village n'est pas entouré d'un ouvrage défensif. Höslwang possède une salle commune. Edgar Grimm est le chef du village.

L'auberge fluviale de la *Bonne Epouse du Vigneron*, de l'autre côté du Reik Supérieur par rapport à Höslwang, est à la périphérie du village averlandais de Ritterbach, lieu d'origine de l'ordre de templier sigmarite du Griffon Doré. Les bateliers qui travaillent s'arrêtent à la *Bonne Epouse du Vigneron* car elle se situe à peu près à une demi-journée de voyage en amont de Wissenburg, et à presque une journée en aval de Pfeildorf. L'auberge appartient à Götz Becker et à sa famille, et fait office de débouché pour toute une variété de vins régionaux Gutedel d'Averland (environ 20-23 pistoles la bouteille).

Dottrahof :

Situé de l'autre côté de la rivière Dottern par rapport à Wissenburg, le village de Dottrahof est le centre de fabrication de poterie et de carrelage de la région. Le carreau Dottrum a été utilisé pour pavé les sols de nombreux temples et églises dans la cité de Nuln, ainsi qu'à Wissenburg et Pfeildorf. De plus, le prix des carreaux a monté récemment, du fait de la demande croissante des familles nobles souhaitant les utiliser dans leurs demeures citadines à Nuln.

Un temple circulaire avec des murs recouverts de carreaux bleus se trouve près du bâtiment du bac. Le site sacré est consacré à la déesse locale de la rivière, Dottra, qui est honorée pour les riches dépôts d'argile le long de la rivière Dottern. L'argile est utilisée dans la fabrication des carreaux.

La taverne de la *Pierre Dure* sert les 68 habitants de Dottrahof, et elle est connue pour les divertissements (principalement des musiciens et des conteurs) qu'on y propose dans la salle commune. Kirsten Adler est à la fois la chef du village et la propriétaire de la *Pierre Dure*. Son fils, Hannes, est le maître brasseur de la taverne quand il ne fait pas traverser en bac la rivière Dottern aux gens ou aux chariots. Les tourtes à la viande sont la spécialité de la maison, avec la Plaisir Rouge de Dottra (1/3 la pinte) disponible pour ceux qui ont des goûts plus délicats.

Wissenburg :

Wissenburg est la capitale provinciale du Wissenland, et sa plus grande ville, avec une population de 9 000 personnes. Son importance est éclipsée par la très indépendante cité-état de Nuln, où la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz préfère tenir sa cour la majeure partie de l'année. Wissenburg est à 60 Km de Pfeildorf, 88 Km de Nuln, et 216 Km (en passant par le Reik Supérieur et la route Nuln-Übersreik) de Dunkelberg.

Schloss Liebewitz :

Le château de famille du clan von Liebewitz surplombe le reste de la ville depuis la falaise à l'ouest. Le nouveau château a été reconstruit sur les ruines de l'ancien, que les saccages orcs avaient détruit quand ces derniers ont envahi la cité il y a plus de huit siècles. On raconte que des parties du château, en particulier les vieilles caves, sont hantées par ceux qui sont morts en le défendant.

Le Schloss Liebewitz est l'actuelle résidence du comte Stefan von Windisch-Grätz, intendant et ancien favori de la Grande Comtesse. Le fait qu'il ait obtenu une position aussi importante politiquement tout en étant éjecté de son lit met en évidence les formidables compétences du comte Stefan comme diplomate et agent politique. On raconte aussi que le comte Stefan est l'un des rares hommes ayant compris que la Grande Comtesse Emmanuelle n'est pas la fêtarde imprudente que la plupart pense qu'elle est. Il sait que son image superficielle est soigneusement orchestrée par elle-même pour leurrer ses adversaires dans un faux sentiment de supériorité, tout en les manipulant de ses charmes.

Tempelplatz :

Cette grande place se trouve près du pied de la falaise où se dresse le Schloss Liebewitz. Nombre des plus grands temples de Wissenburg entourent la place. Les célébrations des jours saints se déroulent généralement sur la Tempelplatz, et beaucoup des habitants de la ville se rassemblent pour participer ou observer. Evidemment, de tels rassemblements attirent les voleurs à la tire et leur engeance.

L'église de Sigmar à Wissenburg est la plus grande du Grand Comté, en dehors de la Grande Cathédrale de Nuln. Ses murs octogonaux sont peints de couleurs vives et lourdement ornés de marteaux de pierre le long de son toit de tuiles blanches. Le but du toit blanc est de donner de l'éclat à la zone quand le soleil est au zénith. L'effet donne l'impression que la lumière de Sigmar brille sur ceux qui sont venus prier à l'église.

De l'autre côté de la Tempelplatz par rapport à l'église de Sigmar se dresse le temple d'Ulric. Le grand édifice est bâti dans le style tiléen, avec de hautes colonnades et une frise dominée par une représentation très fleurie du Dieu de l'Hiver entouré de ses troupes de vierges boucliers. Une inspection plus poussée des personnages des bas-reliefs révèle l'aspect sauvage des traits des vierges. Selon de très anciennes légendes, Ulric déploierait parfois ses vierges boucliers pour débusquer les proies quand il se joint à son frère Taal pour la Chasse Sauvage pendant la Geheimnisnacht.

Les temples de Véréna et de Shallya se trouvent aussi près de l'église de Sigmar. Les véréniens entretiennent une bibliothèque adjacente au temple. Le temple de Shallya se double d'un hôpital pour les moins fortunés. Un hospice dirigé par les shallyens se trouve à l'extérieur de l'enceinte de la ville, où il fournit un hébergement temporaire pour le voyageur indigent.

L'auberge de la Mitre se trouve près du temple de Véréna, et c'est un lieu de rassemblement populaire pour les prêtres, initiés, clercs, et tous ceux qui travaillent dans les divers temples sur la place. Beaucoup de prêtres visiteurs logent à l'auberge. L'hébergement est un des meilleurs possibles, avec des prix correspondants. *L'auberge de la Mitre* est aussi connue pour l'assortiment de divertissement se déroulant dans la salle commune tous les festag. Chanteurs, musiciens, acteurs et conteurs doivent d'abord passer une audition devant la famille Harrach avant de pouvoir programmer une représentation. Cette règle maison assure une meilleure qualité des animations.

La famille Harrach possède *l'auberge de la Mitre*, se la transmettant de génération en génération. Erwin Harrach est l'actuel propriétaire, et il entretient la réputation de l'auberge pour son excellente nourriture. La bière légère servie de façon classique est au mieux moyenne, mais la famille Harrach possède une excellente cave à vin, stockant principalement certaines des meilleures variétés produites par les vignobles le long de la Söll.

La Petite Remas est un restaurant dirigé par la famille Luciano, qui a émigré dans l'Empire depuis leur Remas natale il y a plusieurs générations. Salvatore Luciano est le chef principal, et le patriarche. Il prépare tous les plats dans le style réman, utilisant tout un assortiment de sauces et d'épices. Le vin servi à *la Petite Remas* est importé de la région autour de Remas. Malgré tout cela, les prix au restaurant ont tendance à être raisonnables.

Peu savent à Wissenburg que Salvatore est aussi le parrain de la vaste famille Luciano. Au fil des générations, les Luciano se sont imposés sur le territoire de la bande du Fluss Strasse, s'emparant de la Guilde des Dockers et se taillant une grosse portion dans les opérations de contrebande dans la ville. Le succès des Luciano peut être partiellement attribué à Karl Lansky, un ancien membre de la bande de Fluss Strasse qui a offert ses services à Salvatore contre un poste de pouvoir et a été l'instrument de l'expansion de leurs opérations à Pfeildorf [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p. 9]. Il y a eu des guerres occasionnelles entre les bandes rivales, bien qu'actuellement une trêve fragile soit toujours en place.

Marktplatz :

Marktplatz, la bien-nommée, est aussi l'endroit où le marché populaire de Wissenburg a lieu tous les markttag, backertag, et festag. Les fermiers locaux amènent leurs produits, et les pêcheurs étalent les prises du jour. De plus, il y a des mets cuisinés à vendre, ainsi que les produits des artisans locaux. Le marché est aussi un bon endroit pour apprendre les dernières nouvelles, rumeurs, ragots, et calomnies circulant en ville.

Un certain nombre de gardes sont aussi engagés par le Conseil Municipal pour limiter les activités des voleurs à la tire et les petits larcins. Des piloris se trouvent près du fleuve, où les voleurs capturés passent la journée en servant de cibles pour ceux qui ont des fruits et légumes pourris dont ils veulent se débarrasser.

L'Hôtel de Ville, un bâtiment de trois niveaux de couleur crème, domine la Marktplatz, situé au centre des berges de Wissenburg, légèrement en aval du confluent où la rivière Dottern se déverse dans le Reik Supérieur. Beaucoup des conseillers ont un bureau dans l'Hôtel de Ville, et ils se retrouvent une fois pas mois pour discuter des affaires de la ville.

Autours de la Marktplatz se trouvent d'autres bâtiments important de la ville, comme le Conservatoire, l'Opéra, le temple de Panasia [**Ombre Emergente**, p. 27-29] nouvellement bâti, et diverses maisons de guildes prospères. La ville possède aussi sa propre Guilde de Sorcier autorisée, qui est assez petite et actuellement dirigée par Janna Böhme, une sorcière d'Altdorf.

Les portes de la Guilde des Sorciers de Wissenburg ont ouverte en 2488 C.I., suite aux efforts du Grand Comte Konrad von Liebewitz pour accroître le prestige de la ville. Malheureusement, les locaux de la guilde font pale figure en comparaison de son magnifique homologue à Nuln.

La Guilde des Sorciers de Wissenburg a reçu une charte pour émettre des licences officielles à des sorciers accomplis. Malgré tout, la qualité des quelques étudiants qu'elle accepte est assez limité, car les plus prometteurs de la province sont envoyés à Altdorf ou Nuln, comme cela est spécifié dans l'Edit Impérial de l'Acte de Sorcellerie de 2328, qui amende les lois concernant les Collèges de Couleur d'Altdorf et ses membres.

Janna Böhme est une sorcière plus connue pour ses compétences d'administratrice et ses capacités à évaluer le talent que pour ses prouesses magiques. Janna a accepté sans hésiter ce poste, après que le précédent maître de la guilde fut pris à détourner les fonds de la guilde afin de pouvoir satisfaire sa dépendance au Plaisir de Ranald. Janna était très désireuse d'échapper aux manœuvres politiques de ses "compatriotes", qui font partie intégrante du paysage de la sorcellerie dans la capitale impériale. Janna s'inquiétait aussi que ce type d'ambition ne finisse par conduire à une confrontation perdue d'avance avec la puissante Eglise de Sigmar et ses répurgateurs.

La taverne du *Bouffon de Cour* est dirigée par Petra Winneburg et sa famille. Les repas sont préparés par la fille de Petra, Emilie, et sont assez bons. La bière et la bière légère servies à la taverne sont moyenne, au mieux. Malgré tout, l'emplacement du *Bouffon de Cour* sur la place est ce qui en fait la destination favorite de ceux qui vont au marché, ainsi que de ceux qui travaillent à l'Hôtel de Ville.

Petra a hérité du *Bouffon de Cour* quand son ancien mari, Leif, a disparu une nuit avec sa maitresse il y a plus d'un an. Du moins, c'est la rumeur dans la rue. En réalité, la disparition de Leif et de sa maitresse a plus à voir avec les diverses parties de leur corps éparpillées tout autours de la périphérie de Wissenburg. Petra a surpris les deux endormis ensemble dans sa chambre, et les a assassinés. Elle a ensuite associé ses deux fils adultes – Frederick et Kurt – au crime en leur faisant découper les corps et, sur plusieurs nuits, enterrer les morceaux ici et là. Les visages des deux victimes ont été soigneusement enlevés et enterrer séparément des cranes, pour éliminer les chances d'identifications s'ils étaient découverts.

Adolphus Ziegler a ouvert le Grand Magasin de Ziegler en 2504, avec l'intention de devenir riche avec dans le commerce florissant avec les Principautés Frontalières et la Tilée des artefacts, bibelots et objets exotiques rares. En fait, beaucoup des objets rassemble pour les vendre sont originaires d'Arabie et des Terres du Sud, d'où la rumeur prétend qu'ils font partie de trésors pillés par des explorateurs et d'aventuriers peu scrupuleux du Vieux Monde.

Bien que Ziegler n'ait pas encore réalisé ses rêves de richesse, il est content de son inventaire de curiosités. Ziegler prépare sa fille, Dagmar, pour qu'elle reprenne l'affaire de famille, car il commence à sentir le poids de son âge ces derniers temps. Il y a environ un mois, Ziegler a reçu une cargaison de plusieurs représentations de grenouilles bipèdes en ébène de près d'un mètre de haut, de la zone entourant la Colonie Pénitentiaire Leopoldheim dans les Terres du Sud [**Apocrypha 2 : Chart of Darkness**, p. 18-20]. Il a récemment remarqué que chaque matin, ces statuettes semblent se trouver à un endroit différent de celui où il se souvient les avoir laissées la nuit précédente.

Les digues :

Pendant son règne (2480-2503), le Grand Comte Konrad von Liebewitz fut la force motrice à l'origine de la modernisation de Wissenburg. En 2484, le Grand Comte passa un contrat avec des engingneurs nains de Nuln afin qu'ils rebâtissent le port de Wissenburg qui tombait en ruine et qu'ils résolvent le problème d'inondation qui se posait parfois pendant les crues de printemps.

Les nains démolirent les murs d'enceinte de la ville le long du fleuve environ 1,50m au-dessus du niveau de la rue dans la ville, le mirent à niveau en réutilisant certaines des pierres des murs, et bâtirent un route le long de la berge. La route était prévue pour avoir un double usage : celui de remblai contre les crues, ainsi qu'être les fondations des nouveaux quais, qui furent bâtis avec les murs d'enceinte démolis de la ville. Des rampes et des escaliers relient la Route de la Digue surélevée au reste des rues de la ville.

De nouvelles lignes d'égouts furent construites pour tirer avantage de toute élévation dans le niveau de l'eau du Reik Supérieur et de la rivière Dottern. Les écoulements normaux vers le Reik Supérieur seraient fermés par ordre du maître du port et les vannes ouvertes à l'endroit où les flots du fleuve passent près de la ville, ainsi que l'écoulement plus loin en aval, de l'autre côté de Gravepierre Ville.

Les morveux qui infestent les égouts connaissent bien le bruit des canaux de crue en train de s'ouvrir. Les bruits très distinctifs qui résonnent dans tous les égouts pousse les morveux couverts de déchets à se disperser vers leurs abris afin d'éviter d'être emporté par l'eau.

Gravepierre Ville (Khazid Agruli) :

Etablie dans la partie nord de Wissenburg, le long du Reik Supérieur, Gravepierre Ville fut fondée comme une communauté naine pendant les dernières phases de l'Age des Guerres (autours du début du XIV^{ème} siècle). Au centre de la ville il y a une statue bâtie en l'honneur du comte Johannes von Starhemberg, qui en 1015 C.I. utilisa son armée pour bloquer l'avancée des troupes impériales sous le commandement de l'infâme Feldmarschall Rüdiger von Ossietzky. En faisant cela, il les empêcha de perpétrer le pogrom de l'Empereur Ludwig "le Gros" von Hohenbach contre les nains.

Ragnar Emmolson est l'Ancien de la ville. Le barbe-grise a 245 ans, et prétend avoir combattu aux côtés de Magnus le Pieux quand il n'était qu'une jeune barbe, pendant la Grande Guerre contre le Chaos.

Taverne du Maçon :

Gravepierre Ville est renommée dans le Comté de Liebewitz pour avoir la plus grande concentration de tavernes de toutes les agglomérations. Avec une population d'à peu près 210 personnes, la ville se vante d'avoir 10 de ces établissements, avec un total de 50 variétés de bières. Toutes les tavernes de la ville accueillent à la fois les nains et les humains. Un client elfe occasionnel est aussi toléré, en particulier du fait du souvenir honteux des pogroms de l'Empereur Ludwig.

La *Taverne du Maçon* est la plus grande des tavernes, et elle est dirigée par la famille de Malek Bromsson, du clan Flandefier. Malek est un Maître Brasseur, ayant atteint ce niveau de performance il y a plus de 50 ans. Ses spécialités sont des bières amères que Malek appelle simplement "Sombre", "Plus Sombre", et "Encore Plus Sombre" pour indiquer leur degré de coloration brune sombre. Malek sert aussi une bière maltée rousse sombre. Une pinte de chacune de ces bières coûte deux fois plus chères que celle de bière légère habituellement servie aux individus plus économes (radins). La nourriture à la *Taverne du Maçon* est honnête, mais le pain brun foncé et très bon.

Temple de Grungni :

Sous l'Hôtel de Ville, au centre de Gravepierre Ville se trouve une grande salle creusée par les nains, où un temple est consacré à Grungni. Une statue de Grungni tenant une pioche de 2,40m domine l'intérieur du temple. Des autels plus petits, dédiés aux autres Dieux Ancestraux se trouvent dans le temple, aux côtés de celui consacré aux ancêtres des nains de Gravepierre.

Les habitants nains se rassemblent dans l'Hôtel de Ville lors de chaque jour férié majeur consacré à Grungni, pour se souvenir de leurs ancêtres et célébrer leur héritage. Pendant le rassemblement, des groupes plus petits passent la porte à l'intérieur de l'Hôtel de Ville et descendent dans le temple pour présenter leurs respects.

Une épaisse paroi de chêne du côté opposé du temple conduit à un réseau de tunnels creusés par les nains peu après qu'ils aient établi cette communauté. Les tunnels représentent une précaution contre le moment où un autre Ludwig Hohenbach pourrait être élu Empereur. Il y a un certain nombre de passages, donc beaucoup sont de culs de sac. Le tunnel principal continu vers l'ouest, vers la campagne vallonnée. A la fin des tunnels se trouvent d'épaisses parois menant dans des cavernes naturelles. Les portes sont soigneusement ouvragées afin que quelqu'un entrant dans les cavernes ne soit pas capable de distinguer ces portes dissimulées des murs de pierre normaux.

Les nains de Gravepierre inspectent et entretiennent à tour de rôle ces tunnels. Ils le font en secret, poursuivant la tradition établie de longue date par leurs ancêtres.

Steinheim :

Steinheim est un village de 86 personnes, situé à 23 Km de Wissenburg. La plupart des villageois travaillent dans les carrières souterraines voisines, où des blocs de calcaire sont extraits pour être utilisés dans la construction de beaucoup de structures à Wissenburg, Nuln, et Pfeildorf. Le calcaire de Wissenburg est une pierre blanchâtre, avec des tâches d'une sorte de sulfate de cuivre implanté à l'intérieur. Normalement, les blocs de pierre restent grossièrement dégrossies, comme des blocs destinés à la construction de bâtiment, mais certaines pièces sont utilisées pour des sculptures et polis pour une finition plus brillante.

Des pierres de qualité moindre sont utilisées pour entourer le village et fournir aux habitants un certain niveau de protection. Les maisons et boutiques des villageois sont situées autour d'une petite colline qui forme le terrain communal et le centre du village.

La taverne de la *Pioche Brisée* est le centre social de Steinheim, elle se trouve près de son entrée principale. La taverne ne sert que de la bière légère, car les carriers préfèrent la quantité à la qualité quand ils ont besoin d'étancher leur soif. Le ragoût de viande est la spécialité de la maison, et il est à la fois nourrissant et épicé. Alfrida Ostwald est la propriétaire de la *Pioche Brisée*, et la chef du village.

Une chapelle consacrée à Steinmar, le Dieu de la Pierre, existe depuis longtemps dans la carrière de calcaire de Steinheim. Les rites dédiés au dieu sont pratiqués en secret par les carriers, et ont toujours lieu au cœur de la nuit, quand Mannslieb est pleine.

Dotternbach :

Dotternbach est un village de 95 habitants, situé sur la rive nord du ruisseau Dottern, à 19 Km de son confluent avec le ruisseau Haiger, 29 Km de Grätz sur la Piste des Contreforts, et à 47 Km de Weningen. Les villageois s'impliquent dans le commerce de la laine depuis l'élevage des montons jusqu'à la tonte de leur laine afin de la vendre au marché de Wissenburg. La tonte des moutons a lieu pendant le Schaffenfest local, qui a lieu tous les Mitterfrühl. La majorité de la laine est ensuite rassemblée en ballot et transportée par chariot vers les quais à Weningen, d'où elle est expédiée par la rivière Dottern. Certaines cargaisons voyagent par la terre jusqu'au marché de Dunkelberg.

L'auberge du *Mouton Tondu* est la seule hôtellerie dans le village, et elle assure l'hébergement pour les marchands de laine itinérants et leurs hommes. Ludolf Mlatzahn est le propriétaire du *Mouton Tondu*, laissant ses fils, Pieter et Ralf, s'occuper du troupeau familial. Comme on pourrait s'y attendre, le mouton est la viande principale dans la plupart des plats du *Mouton Tondu*. L'auberge propose aussi une pilsner pâle nommée le Choix du Berger (1/2 la pinte), ainsi que la même bière légère qu'on retrouve dans toutes les auberges et tavernes.

Dotternbach est entouré par une palissade en bois et un fossé, principalement pour protéger le bétail la nuit contre les voleurs de bétail. Le terrain communal recouvre une zone assez grande au centre du village, et il est clôturé pour servir d'enclos pour les moutons.

Andreas Wagner est le chef du village.

Grätz :

Protégé par sa palissade en bois et son emplacement sur une colline surplombant la Piste des Contreforts, Grätz est un petit village de chevrier avec une population de 32 habitants, situé à mi-chemin entre les villages de Windisch et Dotternbach, à 29 Km de chacun. Le village est seulement accessible de la route par un chemin étroit serpentant au flanc de la colline. Peu de voyageurs s'arrêtent à Grätz, en partie à cause de sa réputation d'être inhospitalier avec les étrangers. Le village possède une salle commune près du terrain communal. Les villageois sont des fidèles de la Terre-Mère, et vénèrent Gorsum, l'esprit à tête de chèvre des collines. Gerd Franck est le chef du village et son druide.

Auberge du Sommet de la Colline :

Située à mi-chemin entre les villages de Grätz et de Windisch (14 Km de chaque), l'*Auberge du Sommet de la Colline* est une enceinte fortifiée de bord de route, restaurant les marchands itinérants faisant du commerce entre Dotternbach et Dunkelberg, ainsi que leurs escortes. Le site fortifié est entouré par une palissade de bois et d'un talus de terre à l'intérieur du fort, permettant de renforcer la partie basse de l'enceinte. La porte est faite de pierre, et les visiteurs doivent traverser à pied un large corridor à l'air libre après avoir franchi la porte.

Konrad Mehlhorn et sa nombreuse famille possède et dirige l'auberge du *Sommet de la Colline*. Ses plus jeunes enfants, Walter (10 ans) et Anna (9 ans), sont les palefreniers s'occupant des éventuels chevaux présents dans les écuries. Les filles les plus âgées, Erika (15 ans) et Irina (13 ans), servent les clients dans la salle commune et aident leur mère, Marianna, dans la cuisine. Les fils aînés, Moritz (21 ans), Günter (20 ans), et Hals (18 ans), forment la petite milice de l'auberge, et assurent à tour de rôle la garde dans la tour de guet et aux portes, quand ils ne s'entraînent pas au tir à l'arc, à l'épée et à la lance. Les trois s'occupent aussi de tout fauteur de trouble dans l'enceinte, et aident Konrad à brasser deux bières de qualité qu'il propose à côté de la classique bière légère : une brune maltée (1/3 la pinte) et une ambrée amère (1/2 la pinte). L'auberge est aussi connue localement pour ses délicieuses tartes aux groseilles.

Edmund Schurz est le forgeron résident à l'auberge du *Sommet de la Colline*, et il a récemment épousé l'une des filles de Konrad, Elisa (17 ans), qui attend leur premier enfant. Edmund s'entraîne aussi avec la milice, tout comme Helmut Toller, le charpentier et tonnelier de l'auberge relais.

Pour arrondir le nombre d'habitants permanents de l'auberge du *Sommet de la Colline*, il y a aussi Isolde Lilienthal, la mère de Marianna Mehlhorn, qui est herboriste, guérisseuse et fromagère. Isolde fait bénéficier de ses compétences de soin les fermes voisines, en échange de produits, comme du lait pour sa crèmerie.

Une petite chapelle se trouve près de la demeure d'Isolde, où les habitants des lieux vénèrent et font des offrandes aux différents dieux impériaux et locaux, y compris Oermuth, l'ancien dieu du soleil.

Windisch :

Windisch est un pauvre village de 35 chevriers avec leurs familles, situé dans les collines au-dessus de la Piste des Contreforts à 29 Km de Grätz, et à 26 Km de Rohrhausen. Les villageois sont réservés, mais amicaux vis-à-vis des étrangers qui leurs rendent visite. Windisch est entouré d'une palissade, et possède une salle commune sur son terrain communal, près de là où les chèvres sont parquées la nuit. Comme ceux de Grätz, les villageois de Windisch sont des fidèles de la Terre-Mère, et vénèrent Gorsum. Aldhelm Kalb est le druide et le chef du village.

Rohrhausen :

Le village agricole de Rohrhausen se trouve sur la rive est de la branche orientale de la rivière Grissen, et sur la Piste des Contreforts à 26 Km de Windisch et 18 Km de la fin de la piste sur la route Nuln-Übersreik. Rohrhausen a une population de 90 habitants, et est un centre de production de vin dans la région du Wissenland Inférieur. Les Riesling et Gewürztraminer de Rohrhausen sont populaires dans la région, et représentent la principale source d'échanges du village.

Rohrhausen est entouré par des vignes et un mur de pierre, ce dernier servant de protection contre les raids de bandits et autres menaces potentielles. Un cairn nouvellement construit au milieu des champs a été consacré à Deanosus, le dieu de la vigne, du vin et des réjouissances. Il y a aussi une tour de pierre à proximité, où le Ritter Konrad Ebing et ses hommes résident. L'ancien templier sigmarite a été chargé par la Grande Comtesse de protéger les marchands et les villageois dans les environs.

L'auberge de la *Barrique de Vin* permet de loger les marchands de vin en visite, ainsi que les voyageurs. L'établissement est dirigé par Eduard Tieck, le chef du village, et son principal vigneron. La nourriture à l'auberge est bonne, en particulier le ragoût, car la femme et la fille d'Eduard – Gretchen et Martina – ajoutent une mesure d'un mélange soigneusement préparé (formule secrète) de vinaigre et d'épices dans le bouillon. Les Tieck servent une bière légère et un vin blanc maison au prix standard. Des vins plus chers sont uniquement vendus en quantité limitée à l'auberge, à 26 pistoles la bouteille. Le village vénère principalement Taal et Rhya. Une chapelle dédiée aux deux divinités a été construite au bout du terrain communal.

Waltershofen :

Waltershofen est un pauvre petit village de bord de rivière de 44 habitants, situé à 29 Km de Wissenburg et 23 Km de Maselhof. Les villageois vivent de la rivière et peuvent à la rigueur aider à rafistoler un bateau. Il y a une salle commune le long de la rivière. Ludwig Bloch est le chef du village.

De l'autre côté du Reik Supérieur se trouve le village averlandais d'Obernzen. Pendant les célébrations de Mitterfrühl, les deux villages opposent leurs deux meilleurs nageurs l'un contre l'autre dans une course pour traverser le fleuve. L'aspect délicat est que l'eau est généralement froide à cause du dégel de printemps et, parfois, le courant est fort. Il y a eu quelques concours où un ou même les deux concurrents ne s'en sont pas sortis vivants.

Auberge du Pirate Pendu :

L'auberge fluviale du *Pirate Pendu* se trouve entre Wissenburg et Nuln, environ à 14 Km de Waltershofen et 8 Km de Maselhof. La plupart des bateliers qui arpentent les eaux du Reik Supérieur préfèrent faire leur pause nocturne à l'auberge plutôt que dans l'un des petits villages d'un côté ou de l'autre.

Ludolf Butenandt et sa grande famille possèdent et dirige le *Pirate Pendu*. Ses fils aînés – Lukas et Joerg – assurent la garde le long des quais et dans la tour de guet près de la porte sud, aux côtés de ses beaux-frères, Edmund et Rolf Spengler, et des fils de ce dernier – Edgar et Ernst. Les autres fils de Ludolf – Barthold et Willibald – travaillent comme palefreniers dans les écuries et s'occupent des vaches laitières de l'auberge. La femme et les filles de Ludolf – Elsa, Anna, Gilda, et Karin – travaillent dans les cuisines, la salle commune, baratte le lait pour en faire du beurre, et aident à la production de fromage.

Edmund est aussi le forgeron des lieux, tandis que sa femme et ses filles – Agnes, Greta, et Rosa – s'occupent de brasser les bières maison du *Pirate Pendu*, la Sombre Amère du Capitaine (1/4 la pinte), la Blonde du Premier Lieutenant (1/2), et la Maltée du Marin (1/1). Les trois font aussi un délicieux cidre de pommes.

Rolf Spengler est le charpentier et le charpentier de marine de l'auberge, et sa femme, Helena, est la soigneuse et l'herboriste des lieux. Helena fait pousser nombre de ses plantes curatives et de saison dans un petit jardin devant leur maison dans l'enceinte des lieux.

Le frère de Ludolf, Thomas, et sa famille, s'occupe d'une ferme juste à côté du *Pirate Pendu*, où la majeure partie des produits de l'auberge sont cultivés.

Maselhof :

Maselhof est un pauvre petit village de 32 habitants, situé à 23 Km de Waltershofen, 11 Km de Kotzenheim et 37 Km de Nuln. Le village est protégé par un fossé qui est inondé d'eau du Reik Supérieur. La salle commune du village se trouve au bord du fleuve, près de la porte nord. Maselhof est l'une des rares communautés proches d'un axe majeur de commerce où la croyance en la Foi Antique est forte. Les villageois de Maselhof vénèrent aussi Masel, l'esprit aquatique de la partie du Reik Supérieur entre Wissenburg et Nuln. Helmuth Langwald est le chef du village et son druide.

Kotzenheim :

Kotzenheim est un village de marché prospère de 61 habitants, situé sur le Reik Supérieur à 26 Km de Nuln, 13 Km de Bleichdorf, 29 Km de Braundorf, 19 Km de Zecher, et 11 Km de Maselhof. La principale source de richesse de Kotzenheim provient du commerce, de l'agriculture, et de la pêche. Le village organise un marché en plein air au bord du fleuve tous les markttag, où beaucoup des habitants des villages, hameaux et fermes voisines se rassemblent pour échanger des ragots, organiser des mariages, et régler des disputes.

La Ligne de Transport et de Diligence de l'Impératrice est un petit service de diligence qui relie les petits villages autour de Nuln les uns avec les autres. La ligne de diligence transporte des passagers ainsi que des marchandises (le coût est de 1Co par tranche de 1,5 Km pour les passagers, alors que pour les marchandises, les tarifs sont meilleurs marchés à 1 pistole par tranche de 5 Kg). Sa principale base d'opération est l'auberge fluviale de l'Impératrice Magritta, qui appartient au chef du village, Jürgen Grauhund. Le service de bac adjacent appartient aussi à l'empire financier de Herr Grauhund, et coûte 5 pistoles par personne, 10 pour un cheval ou un chariot.

L'Impératrice Magritta est une grande auberge spacieuse, avec un grand entrepôt pour le stockage des marchandises, ce qui arrange les rares marchands et voyageurs pour préfèrent éviter les prix d'hébergement plus élevés et les tentations de dépense de Nuln. Les contrebandiers, en particulier, préfèrent opérer depuis cette distance plus sûre, organisant les mouvements de contrebande vers et depuis la cité.

La nourriture à *L'Impératrice Magritta* est bonne et variée, la spécialité de la maison étant le canard rôti en sauce aux prunes (un supplément de 8/1). En plus de la bière légère et des vins maisons, Jürgen propose une sombre amère (la Spéciale de l'Impératrice) à 1/3 la pinte, et une blonde dorée (le Plaisir de la Comtesse) à 1/2, ainsi que du Schwarzesling et du Gewürztraminer du vignoble Colloredo voisin (appartenant aussi à la famille Grauhund).

Bleichdorf :

Bleichdorf est un pauvre village de 32 habitants situé à 31 Km de Segeldorf, 13 Km de Kotzenheim, et 31 Km de Nuln (via Wahnfurt). Les limites du village sont marquées par un muret de pierre afin d'empêcher le bétail de s'échapper. Le village est placé au bord de la route de Kotzenheim, ce qui permet aux diligences des communautés plus prospères de passer devant Bleichdorf.

Le prêtre de Taal Hannes Bebel est le doyen de Bleichdorf, son guérisseur, et il entretient la salle commune se trouvant près du terrain communal.

Nuln :

Nuln est la troisième plus grande cité de l'Empire, avec une population de 85 000 habitants (ou 12 000 si on ne compte que les feux des foyers fiscaux [la méthode de recensement est décrite dans **Middenheim la Cité du Loup Blanc**]). Cette cité des plus cosmopolites se trouve à 200 Km de Kemperbad, 58 Km de Grissenwald, 127 Km de Dunkelberg et 88 Km de Wissenburg.

Les détails de la cité ont été décrits dans le supplément **Les Forges de Nuln** chez la *Bibliothèque Interdite*. Une source plus facilement accessible et détaillée concernant Nuln pourra être trouvée sur le site *Kalevala Hammer* (www.freewebs.com/kalevalahammer), qui comprend beaucoup de ce qui a été décrit officiellement sur la cité de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz.

Segeldorf :

Segeldorf est un village agricole de 48 habitants sur la route d'Übersreik, situé à 31 Km de Bleichdorf, 35 Km de Nuln, 21 Km de Konigsdorf, et 32 Km de Bad Deining. On peut toujours y voir les traces d'un ancien fossé défensif autour du village, mais la majeure partie de celui-ci a été laissée à l'abandon au cours des deux siècles écoulés depuis que l'Empereur Magnus le Pieux a réuni l'Empire de Sigmar. Theda Kirchner est la chef du village.

Auberge de la Grenouille qui Coasse :

Les diligences de la Ligne de Transport et de Diligence de l'Impératrice de Kotzenheim, ainsi que les Voies Express Impériales de Nuln s'arrêtent à l'auberge de la *Grenouille qui Coasse*, à moins d'un kilomètre en dehors du village de Segeldorf. L'auberge appartient à Gretchen Hassler et à sa famille. La qualité de la nourriture qui y est servie est moyenne, bien que ses chaussons aux pommes et ses tartes aux groseilles soient très bonnes. L'auberge est aussi connue pour sa bière blonde corsée, la Choix du Voyageur, qui coûte 1/- la pinte.

La *Grenouille qui Coasse* est aussi la base des patrouilleurs ruraux qui arpentent les routes de Nuln à Bad Deining, et de Konigsdorf à Kotzenheim. La patrouille de huit porte un brassard noir et or, avec le blason de Nuln, ce qui les identifie comme des représentants du Ministère de l'Intérieur de la Staatstadt.

La patrouille est récemment passée sous le commandement du Capitaine Otto Waldersee, un vétéran expérimenté des guerres du nord, qui a remplacé l'ancien baron Marius von Kleist, un favori précieux et arrogant de la Grande Comtesse qui avait été assassiné dans une embuscade. Comme par hasard les auteurs – ils devaient être plus d'un – réussirent à s'échapper dans la confusion qui s'ensuivit. Le Capitaine Waldersee est un chef pratique pour les patrouilleurs ruraux, il est dur, mais juste. Bien que ses hommes ne l'aiment pas plus que leur ancien capitaine, tous ont peur de croiser le fer avec ce vétéran au visage couvert de cicatrices.

Konigsdorf :

Le village agricole de Konigsdorf se trouve à 21 Km de Segeldorf, 5 Km au nord de la route d'Übersreik, 50 Km de Biberdorf, et 16 Km de Bad Deining. Nombre des 52 habitants de Konigsdorf sont aussi impliqués dans le travail du bois, sa principale source d'échanges commerciaux. Les produits sculptés sont populaires dans les cercles sociaux de Nuln, allant des flûtes et autres instruments à vents, aux petites boîtes décoratives et jouets pour orner les meubles.

Le village est entouré par un fossé et remblai de terre, avec la route de Biberdorf passant à l'est. L'auberge du *Repos de l'Empereur* se trouve près du centre du village, sur son terrain communal. Le nom, et la prétention de l'auberge, viennent du fait que Magnus le Pieux y aurait passé la nuit une fois. L'auberge appartient actuellement au chef du village, Gottfried Dönitz, et à sa famille. La nourriture est bonne et la bière spéciale de la maison – la Plaisir de l'Empereur – est une excellente bière sombre maltée (1/3 la pinte)

Auberge du Taureau Enragé :

L'auberge du *Taureau Enragé* est une auberge relais située à 1,5 Km à l'est de Bad Deining, du côté Staatstadt de la frontière, et c'est un arrêt des diligences des Voies Express Impériales. Le *Taureau Enragé* appartient à Simon Behring et à sa famille, dont tous travaillent dans l'auberge et aux écuries. Sa femme, Elise, et ses filles – Elsa, Erike, et Etelka – travaillent toutes dans la cuisine et servent les clients dans la salle commune. Les fils – Samuel, Stefan, Sebastian, et Siegfried – travaillent dans les écuries et montent la garde pendant la nuit. Le mari d'Elsa, Moritz, est le forgeron et le charpentier de l'auberge. La mère de Simon, Marte, est l'herboriste et la guérisseuse de l'auberge, ainsi qu'une prêtresse de Dyrath (une des facettes de Rhya).

La nourriture à l'auberge est moyenne, bien que les paupiettes, qui sont la spécialité de la maison, soient assez bonnes. En plus de la bière légère, les Behring servent une bière blonde au goût assez fin, pour 1/2 la pinte.

Le *Taureau Enragé* tire son nom d'une légende locale sur un immense taureau saccageant tout dans la région lors des tout premiers jours de l'Empire. La bête assoiffée de sang et mangeuse d'hommes – qui, selon la légende mesurait 2,40m au garrot – a tué beaucoup de gens. Quand Sigmar entendit parler de ses ravages, plusieurs champions de l'Empereur furent envoyés pour abattre la bête, mais tous furent tués. Contre les avis de ses conseillers, Sigmar chevaucha vers la région depuis sa forteresse du Reikland, jusqu'à ce lieu. La bête attendait que Sigmar apparaisse et le chargea immédiatement. Sigmar descendit rapidement de cheval et utilisa Ghal-Maraz contre la créature qui l'attaquait. On raconte que la force du coup éclata le crane de la créature avec une telle force que beaucoup de gens, sur des lieues aux alentours, crurent avoir entendu le bruit du tonnerre.

Bad Deining :

La rivière coulant à la limite est du village de Bad Deining marque la frontière entre la Staatstadt de Nuln et le comté de Schwarzspitzen. Situé au sud de la route de Nuln, Bad Deining a une population de 42 personnes, et de se trouve à 32 Km de Segeldorf, 24 Km en amont de Dirnaich, et 24 Km de Kröning.

Le village est protégé par une ancienne enceinte de pierre couverte de lierre, dont beaucoup de monde pense qu'elle a été bâtie il y a longtemps par Taal, pour protéger les sources sacrées qui font la renommée locale du village. Le jour sacré de Sonnstill est marqué par le fait que les villageois et les visiteurs se baignent rapidement dans le bassin où l'eau de la source s'écoule. Considérée comme bénie, l'eau est assez chaude, même au plus froid de l'hiver. Depuis le bassin, les eaux de la source s'écoulent à travers un canal tortueux le long de la route principale du village, vers la rivière.

Marianne Berg est la prêtresse de Taal de plus haut rang dans le village, et elle est responsable de l'instruction des initiés aux mystères du culte. Le temple de Taal est bâti autour de la source elle-même, sur le terrain communal du village.

L'auberge des *Eaux de Taal* est le plus grand bâtiment de Bad Deining, restaurant les pèlerins venus profiter de la source thermale. Elle est dirigée par le chef du village, Niklaus Röntgen, et sa famille. La nourriture est moyenne, bien que la spécialité de la maison, le mouton épicé, soit bonne. Niklaus brasse aussi une pilsner pâle, dont la pinte coûte 1/2.

Kröning :

Kröning est un village pauvre de 23 habitants, situé près de la Route de Nuln, à 24 Km de Bad Deining, et 29 Km de Ruhfurt. Beaucoup de voyageurs passent par le village sans le voir, car il n'a pas grand-chose à proposer à ceux qui veulent faire du commerce. La majeure partie du surplus de production du village est en fait vendu à l'auberge de la *Traversée de Naila*, située à 8 Km à l'ouest. Le village est protégé par un fossé et un mur de torchis, et possède simplement une salle commune au centre de son près communal. Magda Berg est la chef du village.

Auberge de la Traversée de Naila :

Située à l'ouest de la rivière Grissen, là où ses branches est et ouest se rejoignent, et de l'autre côté de la rivière par rapport à la Piste des Contreforts et à la Route de Nuln, l'auberge de la *Traversée de Naila* est un autre arrêt des Voies Express Impériales de Nuln, située à 8 Km de Kröning et à 21 Km de Ruhfurt.

L'auberge est nommée d'après la déesse locale des rivières (y compris la Bechner) qui donnent vie à la Grissen. Le folklore local veut que Naila prélève une taxe chez tous ceux qui souhaitent traverser en toute sécurité la rivière. Le prix peut aller de quelques pièces ou d'une partie d'une marchandise à un sacrifice de plusieurs gouttes de sang ou une perte de vitalité (Eventuellement en satisfaisant les appétits charnels de la déesse). Les habitants du coin avertissent les voyageurs qu'ils doivent se méfier d'une femme solitaire vêtue d'une robe d'étoffe légère, se tenant près du bord de l'eau, car ce spectacle attirant pourrait être Naila quand elle est la plus dangereuse.

Un petit cairn de pierres près de la rivière est un autel dédié à la déesse. Les habitants du coin traversant la rivière y déposent des colifichets ou de petites portions de nourriture (en général un demi-biscuit) pour s'assurer un passage en toute sécurité, en particulier au printemps, quand la rivière monte à cause de la fonte des neiges dans les Montagnes Grises. Le passeur, le Vieux Bernd, lance un sous comme offrande quand il fait traverser la rivière à une diligence. Le droit de passage est de 5 pistoles pour un individu, 10 pistoles pour un cheval ou un chariot, et 1 Co pour une diligence (ces dernières nécessitant au moins deux voyages, un pour la diligence et l'autre pour l'équipage de chevaux).

L'auberge de la *Traversée de Naila* appartient à la veuve Alexa Schurz et à sa famille. Alexa reste elle-même dans la cuisine pour préparer les repas et brasser la bière, laissant la gestion de la salle commune et de l'auberge à son fils aîné, Ralf, et à sa femme, Natassia. Le second fils d'Alexa, Karl, est à la fois le charpentier et le forgeron de l'auberge-relais. La femme de Karl, Irina, et les petits-enfants d'Alexa, font le reste du travail nécessaire pour que l'auberge fonctionne avec succès.

La nourriture servie à la *Traversée de Naila* est bonne, la truite grillée étant la spécialité de la maison. L'Eau Douce de Naila, une pilsner très pâle, est la boisson caractéristique de l'auberge (1/2 la pinte).

Dirnaich :

Dirnaich est un village de pêcheurs et de bûcherons de 41 personnes, situé à 56 Km de Dunkelberg, 24 Km en aval de Bad Deining, et 51 Km de Grissenwald. Les bois autour de Dirnaich fournissent le bois, qui est transporté par flottaison en aval vers les chantiers navals de Grissenwald. On raconte que la forêt, appelée le Bois de Lenka, est protégée par la déesse du même nom. Les théologiens extérieurs qui ont entendu parler de Lenka la considèrent comme une facette de Rhya, bien que les villageois insistent sur le fait qu'elle est la fille de Rhya et Ulric, ce qui en ferait la sœur de Mórr. Une chapelle consacrée à la déesse se dresse à la lisière de la forêt, où les bûcherons font une petite prière de remerciement pour les bienfaits de ses bois.

L'auberge fluviale de la *Dame en Vert* est le plus grand bâtiment du village. Elle appartient à Götz Waldmann, qui est aussi le chef du village, et à sa famille. L'auberge produit un délicieux hydromel (5/1 la demi-pinte), ainsi qu'une bière maltée vert sombre appelée le Plaisir de la Dame en Vert (1/3 la pinte).

Les Crêtes Noires :

Les Crêtes Noires sont une petite chaîne de montagnes qui s'étend entre la rivière Grissen et le Reik, séparant les terres autour de Grissenwald du reste du comté de Schwarzspitzen. La chaîne et ses contreforts sont sauvages, et le territoire de la tribu de gobelins mineurs des Gueules Tordues. Des expéditions occasionnelles sont montées pour les déloger, mais avec peu de succès.

A un moment, un clan de nains (le clan Grundstok, dirigé par Gorim Grandmarteau) a creusé des mines dans les Crêtes Noires, car ils cherchaient désespérément de l'or. Les nains ont extrait du charbon pendant 27 ans, mais finirent par être obligés de vendre leur propriété. Il y a une tour bâtie par les nains récemment abandonnée dans les contreforts du nord.

D'après la rumeur, il y aurait des Aigles Géants qui fréquenteraient les Crêtes Noires, peut-être pour y nicher.

Grissenwald :

Grissenwald est une ville de marché de 4 500 habitants, et le siège du comté de Schwarzspitzen. Situé au confluent de la rivière Grissen et du Reik, Grissenwald se trouve à 58 Km de Nuln, 108 Km de Dunkelberg, 74 Km de Wittgendorf, et 142 Km de Kemperbad.

Le comte Bruno Pfeifraucher dirige le comté depuis le Schloss Schwarzspitzen, situé sur une colline le long du Reik, juste au sud de la ville. Le château est construit dans une pierre grise bleuâtre, tirée d'une carrière des Crêtes Noires voisines, et reste en bon état. Le comte Pfeifraucher est souvent à la cour de la Grande Comtesse à Nuln, bien que personne ne sache exactement à quelle fin. Le comte s'est récemment brouillé avec la Grande Comtesse, l'obligeant à renoncer à certains de ses offices dans le gouvernement provincial. Certains pensent que le comte cherche un retour en faveur, tandis que d'autres croient qu'il complot secrètement avec les ennemis de la Grande Comtesse.

Grissenwald est le centre de la construction de bateau dans la partie supérieure du Reik. La plupart de ces constructions ont lieu le long de la rivière Grissen, sur laquelle le bois de Dirnaich est descendu par flottaison. La plupart des bateaux construits à Grissenwald sont des péniches petites à moyennes, mais les Chantiers Navals Steinmetz sont connus pour la construction de navire de plaisance pour les classes les plus riches et la noblesse de Nuln. Les autres familles de charpentiers de marine – les Lastkahn et les Prahmhandler – se concentrent sur les navires de marchandises.

Les bâtiments les plus importants de Grissenwald entourent la Marktplatz au centre ville. Ici, on peut trouver l'Hôtel des Guildes, un grand bâtiment de trois niveaux de couleur jaune, d'où le Conseil Municipal dirige les affaires de la ville, à l'ouest de la place. Le temple octogonal de Sigmar se trouve de l'autre côté de la place, à côté d'un hospice dirigé par les shallyens. Sur l'extrémité nord se trouve le tribunal, dans lequel il y a une chapelle dédiée à Véréna.

L'auberge de *l'Ombre des Montagnes* est l'endroit où logent les visiteurs influents à Grissenwald. Situé dans la partie sud de la Marktplatz, l'auberge offre un jardin sécurisé à l'arrière, où les clients aisés peuvent profiter d'un repas, ou négocier des affaires en buvant quelque chose. Appartenant à la famille Münsterburg, *l'Ombre des Montagnes* est connue pour sa sombre amère, la "Grosse Brune" (1/3 la pinte), sa pilsner légère, "Le Délice de la Dame" (1/1 la pinte) et une schwarzsriesling au corps puissant, le "Crête Noire" (21/6 la bouteille). Cette auberge aux tarifs élevés emploie un cuisinier Halfling, Wertha Pantalover, pour s'assurer que les repas servis sont extras.

Pour les visiteurs aux moyens plus modestes, *l'Arrêt du Batelier* est une auberge où on peut profiter d'une bonne bagarre les soirs de festag. La clientèle courante de l'auberge est constituée de charpentiers de marine, ainsi que de ceux qui vivent de la rivière. L'auberge appartient à Heinz Schiller, et est située du côté de Grissen proche de la rivière. *L'Arrêt du Batelier* a une très grande salle commune car la plupart de ceux qui y restent pour la nuit peuvent seulement se payer un banc ou un dessus de table pour y dormir. La nourriture y est de qualité correcte. Mais la plupart des clients se nourrissent plutôt de la bière maltée (1/2 la pinte).

L'auberge du *Baron d'Eau* est un autre établissement de bord de fleuve, mais du côté Reik de la ville. Joachim Haber possède l'établissement, et son fils, Oswald, s'occupe du service de bac qui relie Grissenwald au *Nid de Cigogne*, une auberge relais de l'autre côté de la rivière, où la ligne de diligence des Voies Express Impériales s'arrête pour la nuit.

La nourriture au *Baron d'Eau* est bonne, et la truite et l'anguille grillées (quand c'est la saison) font partie des spécialités de la maison. L'auberge est aussi connue pour ses briques de fromage rouge, appelé le Rouge de Grissenwald, qui est échangé à *l'Ombre des Montagnes* contre de petits fûts de sa sombre amère. Le *Baron d'Eau* brasse aussi une bière blonde roussâtre appelée la "Compagnon Roux" (1/3 la pinte).

Le *Baron d'Eau* est aussi la base de la patrouille fluviale locale. Le Capitaine Alfred von Neurath dirige son équipage de huit combattants embarqués à bord du *Fléau des Pirates*. Le navire du Capitaine von Neurath est une péniche fluviale rapide, avec des fusils pivotant monté à la proue et la poupe. Son travail est de trouver et pendre n'importe quel pirate sur le Reik entre Grissenwald et Nuln.

Dans la partie sud de Grissenwald, le long de la rivière Grissen, se trouve le bidonville nain appelé "Khazid Slumbol". Le clan Grundstok a construit ce taudis en 2509 après avoir vendu leurs mines épuisées des Crêtes Noires à une femme nommée Etelka Herzen. Les nains ont rapidement dépensé l'argent qu'ils avaient reçu, et sont devenus des indigents. Le chef du clan, Gorim Grandmarteau, a toujours le respect de son clan, mais un certain nombre de membres – en particulier les plus jeunes – sont récemment parti pour essayer de tenter leur chance ailleurs. En 2515, seule une vingtaine reste avec Gorim.

Ruhfurt :

Faisant techniquement partie de la province du Wissenland, le village agricole de Ruhfurt est considéré comme faisant partie du comté de Schliestein dans le Reikland. Le village de 64 habitants se trouve près du gué qui traverse le ruisseau Ruh, ainsi qu'à 11 Km de Dunkelberg et 29 Km de Kröning. Une tour à proximité sert de logement pour le Ritter Lorenz von Schelling, le représentant local du comte Matthias von Schliestein, et ses huit hommes d'armes.

Un poste de péage sur le gué fournit des revenus à la fois au Ritter von Schelling et à son suzerain à Dunkelberg. Le péager et chef du village Hergard Bunsen collecte les droits de 4 pistoles par personne, 8 pistoles pour un cheval ou un chariot, et 16 pistoles pour une diligence.

Ruhfurt n'a pas d'auberge, car les diligences et les voyageurs passent rarement la nuit dans le village. Il y a la *Taverne du Fromager*, qui appartient à Martina Hegel, pour ceux qui ont besoin de se reposer un moment avant de continuer leur voyage. La nourriture dans l'établissement est de qualité moyenne, mais fromage bleu à croute fripée de Ruhfurt est très goûteux. Le fromage va bien avec les biscuits de Martina et le cidre de cerise (1/3 la pinte) qu'elle fabrique. Il y a aussi un Riesling local (20 pistoles la bouteille) qui va bien avec le fromage.

Comté de Schliestein :

Le comté de Schliestein est à l'extrême sud de la province du Reikland, couvrant la totalité de la frontière avec le Wissenland, depuis les Montagnes Grises jusqu'au confluent de la Grissen et du Reik. La terre y est très fertile, et il y a beaucoup de fermes au-delà des villages qui sont regroupés autour du siège du comté, à Dunkelberg. Les contreforts et la forêt de la Reikwald restent des zones sauvages où les hors-la-loi, les mutants, et les tribus éparses de gobelins sévissent.

Parmi les tribus gobelines, les Têtes Emplumées – nommées d'après leur pratique étrange consistant à fixer des plumes de faucons ou de hiboux sur leurs cuirs chevelus avec des boucles métalliques – sont courants dans l'extrémité sud de la Reikwald. Dans les Montagnes Grises, les Têtes Plates sont la tribu gobeline dominante. Les Têtes Plates tirent leur nom de leur coutume consistant à attacher des planches de bois au sommet de la tête de leurs jeunes, afin de leur donner une apparence aplatie une fois adulte. Les Têtes Plates font régulièrement des raids contre les fermes fortifiées des contreforts, près de Gemusenbad.

Dunkelberg :

La ville marchande de Dunkelberg a une population de 6 000 habitants et se trouve à 127 Km de Nuln, 108 Km de Grissenwald, et 101 Km de Stimmigen. La plus vieille partie de la ville et son quartier le plus huppé sont sur la colline de la ville, dans la partie ouest, avec le Schloss Schliestein au sommet, tandis que les quartiers les plus récents et les moins aisés de la ville fortifiée sont de part et d'autre de la Route Übersreik-Nuln. La position du château donne au comte Matthias von Schliestein, intendant de son cousin l'Empereur Karl-Franz Holswig-Schliestein, une vue imprenable sur la campagne environnante.

Quartier Althügel :

Dunkelberg est divisée en quatre quartiers. Le premier d'entre eux, Althügel, recouvre les pentes autour du château, où la ville d'origine se situait autrefois. Le Temple de Sigmar est le second plus grand édifice du quartier, bâti sur les pentes orientales. Le Temple de Mórr se trouve aussi dans Althügel, où il entretient les catacombes où tous les anciens Seigneurs de Schliestein sont inhumés. Il y a un autre temple plus petit, ainsi que les Jardins de Mórr, qui se trouve à côté de la Porte Stimmigen.

Pour les visiteurs aisés, l'*Auberge du Temple* propose les meilleurs hébergements. Justus Ostler dirige un établissement propre, avec une cave à vin très bien fournie, disposant des meilleurs vins produits dans la région du Wissenland Supérieur. La nourriture et la bière à l'auberge ont très bonne réputation, car Justus emploie une famille de Halfling, les Pomsauvage, comme cuisiniers et brasseurs. L'auberge vend aussi la meilleure bière de la Brasserie Pomsauvage voisine. Les prix vont de 1/4 la pinte de la Pomsauvage Amère à 1/2 pour la Blonde Légère Pomsauvage.

Quartier Flussufer :

Le deuxième quartier, Flussufer, est la partie la plus pauvre de la ville, et beaucoup de ceux qui y habitent vivent de la rivière. Le quartier est sujet aux inondations lors des crues de printemps, car il s'étend dans la vallée fluviale inondable, en-dessous des autres quartiers inférieurs. Beaucoup des bâtiments dans ce quartier sont bâtis sur des pilotis, permettant à la majeure partie des structures d'éviter les dommages quand la rivière monte. Flussufer est aussi le centre de la criminalité à Dunkelberg. Les éléments criminels de la ville ne craignent pas grand-chose des autorités car le conseiller du quartier, Karl Ranke, n'est rien d'autre qu'un complice sur baron du crime local, Nikolaus Heides.

La *Taverne de la Crue de Printemps* est typique des bouges qu'on peut trouver à Flussufer. Le plafond est bas et l'intérieur généralement enfumé, avec des fenêtres crasseuses ne laissant qu'à peine entrer la lumière à l'intérieur. La taverne possède un certain nombre de salles privées à l'arrière, où les accords louches peuvent être passés par les contrebandiers et leurs semblables. La nourriture à la *Crue de Printemps* est à peine correcte, bien que personne ne fasse de commentaire grossier à son sujet, de crainte d'avoir affaire au cuisinier fou kislévite, Vlad "Regard Glacial" Putin. La seule qualité qui rachète la taverne est la vodka que Putin distille (25 pistoles la bouteille, 5 pistoles la demi-pinte).

La contrebande magique et les autres objets rares peuvent être obtenus au Grand Magasin d'Herpin, une boutique assez sombre et encombrée, située dans une ruelle près de la Route Übersreik-Nuln. Herpin Buchner est un petit homme à lunettes avec une énorme moustache, qui est connu dans les cercles criminels comme un receleur fiable et discret, qui peut se procurer même les objets les plus obscurs. Les clients potentiels d'objets rares (y compris les composants magiques) doivent s'attendre à payer une grosse somme.

L'ordre shallyen de la Colombe Miséricordieuse gère une soupe populaire et un hospice à Flussufer, près de la Route Übersreik-Nuln. La Grande Prêtresse Bianka Lang supervise officiellement les opérations, bien qu'elle soit rarement à la soupe populaire. La Grande Prêtresse est devenue une recluse au cours des dernières années, préférant rester dans sa maison, plus près du centre de la ville, à la suite de rumeur sur le fait qu'elle aurait contracté une maladie débilitante. Les sœurs à l'Hospice de la Dame Bénie continuent à démentir de telles rumeurs, déclarant que la Grande Prêtresse âgée communique tout simplement avec la déesse.

Le Bac de Ludendorf fournit le seul service de bac à Dunkelberg, et il appartient en partie à l'Empereur Karl-Franz, en sa qualité de Grand-Prince et d'Électeur du Reikland. Johannes Ludendorf et ses fils, Jakob et Kurt, s'occupent des deux bacs. Le tarif pour traverser la rivière Becher est de 5 pistoles par personne, 10 pistoles pour un cheval ou un chariot, et 1 Co pour une diligence (cette dernière nécessitant au moins deux voyages, un pour la diligence, et un autre pour l'équipage de chevaux). Ceux qui souhaitent traverser depuis le bord opposé de la rivière sont censés sonner la cloche située sur le débarcadère du bac.

Quartier Ladenbesitzer :

Le troisième quartier, Ladenbesitzer, se trouve près de la Porte Stimmigen, du côté nord de la ville. Le quartier est aussi appelé le Quartier des Marchands du fait de tous les commerçants qui y résident. Handlerplatz est le trait principal du quartier, où il y a un marché ouvert tous les markttag où les artisans du quartier vendent leurs marchandises. A la fois l'Hôtel du Conseil et la Salle des Guildes se trouvent sur la partie est de la place.

L'*auberge du Fil et de l'Aiguille* est typique des affaires familiales du quartier Ladenbesitzer, appartenant à Martin Kreisler et à sa famille. L'auberge possède six chambres individuelles à louer pour la nuit, ainsi qu'un dortoir pour les voyageurs cherchant un lit pour passer la nuit. Un petit salon se trouve à côté pour les hôtes souhaitant converser et manger des biscuits ou boire un thé. Tout hôte cherchant quelque chose de plus substantiel à manger et boire sera dirigé vers la *Taverne du Voyageur* voisine.

La *Taverne du Voyageur* appartient au frère de Martin, Waldemar, et à sa famille. La nourriture y est bonne, en particulier les tourtes et les chaussons aux pommes. La *Taverne du Voyageur* propose aussi une bière maltée (1/3 la pinte), du schnapps de poire (12 pistoles la bouteille, 2 pistoles la demi-pinte), et du cidre de pomme (8 pistoles la bouteille, 1/6 la demi-pinte).

Le *Cocheur Impérial* appartient aux Voies Express Impériales de Nuln et est dirigée par leur agent, Joerg Kuhn, et sa famille. Comme de nombreuses autres auberges, l'auberge relais possède des chambres privées disponibles pour les voyageurs aisés, et utilise sa salle commune comme hébergement pour les moins regardants. La nourriture est de bonne qualité. La femme de Kuhn, Anna, est la brasseuse de l'auberge, et sa bière personnelle, la Rouge Dunkel, est une affaire à 1/1 la pinte.

Quartier Bauerbezirk :

Le quatrième quartier, Bauerbezirk, s'étend dans la partie orientale de Dunkelberg. Nombre des habitants de ce quartier s'occupent de jardins communaux, vendant leurs produits sur la Marktplatz, aux côtés des fermiers provenant des hameaux et fermes voisines, à l'extérieur des murs de la ville. Ces marchés ont lieu quatre fois par semaine, les wellentag, markttag, bezahltag, et angestag. La Marktplatz se trouve près de la frontière du quartier avec Flussufer et la Porte Ostfluss, ce qui permet aux pêcheurs de vendre leurs prises, ainsi qu'aux bouchers leur viande. Les abattoirs se trouvent juste à l'extérieur de la porte.

L'Auberge de la Fille du Fermier est plus un restaurant qu'une auberge, car elle n'a que quatre chambres individuelles et un petit dortoir à l'arrière pour ses hôtes. La salle commune est grande en comparaison du reste de l'établissement, afin de servir ses nombreux clients. Luise Baeyer est à la fois l'aubergiste et la cuisinière. La spécialité de la maison est le canard rôti nappée de sauce aux abricots. Sa sœur, Carlott Hahnemann, est la maîtresse brasseuse de l'auberge, et sa pilsner, le Délice Doré (1/3 la pinte) est très demandée.

Une petite chapelle consacrée à Rhya et à son aspect de Dyrath (considéré par les autochtones comme la fille divine de Rhya) se trouve près de la Marktplatz. La chapelle sert de point de départ pour les célébrations lors des jours saints de la déesse de Mitterfrühl, Sonnstill, et Mittherbst. Conduit par la Grande Prêtresse Michaela Kotzebue, les célébrations des jours saints sont marquées par une fête sur la Marktplatz où de grandes quantités de nourriture et de boissons sont consommées. Les réjouissances comprennent des jeux de chance et d'adresse dans la matinée et un match de snotball en fin d'après-midi.

Barfsheim :

Barfsheim est un pauvre village de 52 habitants situé sur la rivière Becher, à 8 Km en aval de Dunkelberg et 10 Km en amont de Harke. Le village possède une salle commune le long de la rivière, où ses habitants se rassemblent pour les repas communaux lors des jours fériés, y compris les jours de fête de Naila, la déesse locale de la rivière Becher, qui tombent les 17 nachexen et 17 nachgeheim.

A côté de la salle commune du village se trouve la demeure de Samuel Albers, le chef du village, prêtre de Taal et Rhya, et passeur. Sa femme, Claudia, est la fromagère du village, ayant réussi à mettre au point un fromage assez relevé dont il faut clairement apprendre à apprécier le goût et le fumet. Les rares visiteurs qui ont goûté le fromage de Barfsheimer ont constaté que ceux qui n'avaient pas une constitution robuste réagissaient mal après avoir avalé le fromage. Samuel assure aussi un service de traversée de la rivière Becher pour 5 pistoles par personne, 10 pistoles pour un cheval ou un chariot.

Harke :

Harke est un pauvre petit village de 25 habitants, situé à 18 Km de Dunkelberg, 10 Km de Barfsheim, et 26 Km de Schattental. Comme le village plus en amont de Barfsheim, Harke possède une petite salle communale sur une falaise surplombant la rivière, où les habitants se rassemblent lors des différents jours fériés, y compris ceux consacrés à Naila. Wertha Bloch est la chef du village et sa prêtresse de Taal et Rhya. Son fils, Jürgen, assure le service de traversée de la rivière Becher en bac pour les rares voyageurs souhaitant le faire à cet endroit (4 pistoles pour un individu, 8 pistoles pour un cheval ou un chariot), sans poser de questions.

Steindorf :

Steindorf est un pauvre village de 47 habitants, situé à 1,5 Km en amont de Dunkelberg, et à 16 Km en aval de Gemusenbad. La salle commune du village se trouve sur son terrain communal, au centre de l'agglomération, afin d'éviter les inondations de printemps.

Gregor Hahn est le chef du village et son passeur (il fait payer 4 pistoles pour un individu, 8 pistoles pour un cheval ou un chariot). Il est aussi un prêtre autoproclamé de Naila, bien qu'il n'y ait pas de clergé formel de la déesse locale de la rivière, et il préside les cérémonies lors des jours fériés en son honneur. L'un des prêtres de Sigmar de Dunkelberg, en général le père Theobald, officie pour les célébrations qui ont lieu lors des jours fériés des principaux cultes impériaux.

Gemusenbad :

Le village de Gemusenbad est célèbre pour l'eau fraîche des sources qui se trouvent à sa périphérie. On raconte que les sources datent de l'époque de l'Empereur Sigmar, quand il affronta un dragon qui terrorisait la région. La bataille épique fut terrible, durant plusieurs jours, avant que le puissant Sigmar ne tue la bête d'un coup fracassant de Ghal Maraz. Brûlé à de nombreux endroits, l'Empereur épuisé tituba jusqu'à une colline voisine, et balança son marteau de guerre contre son flanc rocheux. De l'eau fraîche jaillit de la cavité créée par le marteau forgée par les nains, remplissant le creux, et permettant à Sigmar de se baigner dans l'eau et d'apaiser sa peau brûlée. Quelque temps après ces événements, un prêtre de Sigmar grava le texte suivant dans la roche au-dessus de la source :

*« Ici se baigna notre Glorieux Seigneur quand il vainquit le dragon en tant qu'Empereur mortel.
Qu'il veille éternellement sur ses enfants. »*

Gemusenbad a une population de 31 habitants et se trouve à 18 Km de Dunkelberg, 16 Km de Steindorf, et 21 Km de Schattental. La salle commune du village se trouve dans sa partie ouest, proche des sources. L'eau de la source est utilisée pour brasser une bière goûteuse, qui n'est bue que pendant les cérémonies religieuses. Klemens Nernst est le chef du village et un prêtre de Sigmar. Son frère, Anton, s'occupe d'un service de bac traversant la rivière Becher (4 pistoles pour un individu, 8 pistoles pour un cheval ou un chariot).

La Tour de Bärspitze se dresse au sommet d'une colline surplombant la rivière Becher à un moins d'un kilomètre à l'ouest de Gemusenbad. Dirigé par le Ritter Hulz von Stimmigen, une petite troupe montée de l'élite du Reikland est cantonnée à la tour pour servir de dissuasion et de force de frappe contre la tribu gobeline des Têtes Plates. Le Ritter von Stimmigen a reçu la pouvoir d'enrôler de force toute personne capable de manier une épée ou une lance pendant les excursions principales contre les gobelins.

Schattental :

Situé à un kilomètre au nord-est de la Route Übersreik-Nuln, le village agricole de Schattental se trouve à 21 Km de Dunkelberg, 26 Km de Harke et 21Km de Gemusenbad. Schattental a une population de 72 personnes.

La *Taverne du Bœuf et de la Charrue* est le lieu de rassemblement communal dans le village, où la plupart des gens célèbrent les jours fériés avec une pinte ou deux de bière sombre amère. L'établissement appartient à Viktor Raeder, le chef du village, qui le gère avec sa famille. Viktor est un vétéran ayant servi le long de la frontière entre le Stirland et la Sylvanie dans sa jeunesse. Il souffre de cauchemars occasionnels quand il revit certaines des horreurs qu'il y a vues.

Le village a aussi une prêtresse de Taal et Rhya, Ulrike Leibniz, qui préside les festivités des différents jours fériés. Parmi ses fonctions, il y a celle de bénir les plants de moutardiers, ce qui arrive tous les Mitterfrühl. La Moutarde Légère Jaune de Schattental est la principale denrée exportée par le village.

Duché de Falkenhayn :

Le Duché de Falkenhayn est traversé par la majeure partie de la rivière Hürth et la portion inférieure de la rivière Lauder, s'étendant vers l'est dans la forêt Reikwald. La terre est fertile et bien irriguée. De nombreuses fermes se trouvent entre les principales agglomérations du duché, celles qui sont le plus proche de la forêt étant protégée par des palissades en bois. Les principales routes du duché – la Route Übersreik-Nuln et la Route d'Auerswald – sont arpentées par des Patrouilleurs Ruraux de la province, portant des brassards arborant le blason et les couleurs du Reikland.

Les sentiers moins importants sont patrouillés par les hommes d'armes du Graf Heinrich von Falkenhayn. Ils occupent aussi la série de tours de guets le long des limites de la Reikwald, afin de limiter les attaques de bandits et de gobelins. La tribu des Têtes Emplumées est celle qui pose le plus de problèmes parmi les tribus de gobelins des forêts.

Auberge du Chêne Ombrageux :

L'Auberge du Chêne Ombrageux marque la frontière du Duché de Falkenhayn avec le Comté de Schliestein, et elle se trouve sur la Route Übersreik-Nuln à 50 Km de Stimmigen et Dunkelberg. L'auberge appartient aux Voies Express Impériales de Nuln, après une prise de contrôle forcée sur son précédent propriétaire il y a 20 ans. Personne ne parle véritablement du précédent propriétaire, le Vieux Konrad. Il a quitté l'auberge pour aller à Nuln afin de régler d'affaire avec la ligne de diligence une bonne fois pour toute, et il a tout simplement disparu. Certains soupçonnent un mauvais coup, mais la compagnie a engagé la veuve de Konrad, Hilda Fechner, pour gérer l'auberge.

Aujourd'hui c'est la famille de "Gros Lou" Ludolf et son frère, Ernst, qui dirigent l'auberge-relais, ayant pris la succession de leurs parents. La famille Fechner brasse une bière rousse maltée qu'ils appellent affectueusement la "Vieux Konrad" (1/3 la pinte) et un schnapps à la pêche (12 pistoles la bouteille, 2 pistoles la demi-pinte). La nourriture à l'auberge est très bonne, en particulier les Käsekrainer (une saucisse remplie de viande et de fromage) et la femme de Ludolf, Margarita, cuisine une excellente tarte aux pêches.

Basés au *Chêne Ombrageux*, le sergent Raphael Becker et son escouade de 10 patrouilleurs ruraux sont responsables de la sécurité sur la route entre Stimmigen et Dunkelberg. Ils se séparent souvent en deux groupes afin de couvrir plus de terrain. L'auberge fournit une structure ressemblant à un casernement, juste à côté de la cour, qui sert de quartier pour les patrouilleurs ruraux.

Pfeiffer :

Pfeiffer est un pauvre petit village de 42 habitants, situé juste à côté de la Route Übersreik-Nuln, à 13 Km de Stimmigen, et 89 Km de Dunkelberg. Le village est entouré par un fossé et peut être atteint en traversant la chaussée. Un petit autel consacré à Taal et Rhya se trouve sur le terrain communal du village, à côté de sa salle commune. Karoline Kusch est la chef du village et la prêtresse.

Stimmigen :

Stimmigen est une ville de marché de 1 750 habitants, et le siège du Duché de Falkenhayn. Elle se trouve à 101 Km de Dunkelberg, 40 Km d'Auerswald, et 71 Km d'Übersreik. L'imposant Schloss Falkenhayn se trouve sur une colline à l'extrémité est de la ville, d'où le graf peut garder un œil sur son peuple. Les blocs de grès brun utilisés pour la construction du château et des murs de la ville proviennent d'une carrière dans les contreforts des Montagnes Grises.

Le centre de la ville est dominé par la grande Grafplatz à ciel ouvert, où se tient le marché de Stimmigen tous les jours, sauf bezahltag. Le bâtiment de deux étages, de couleur jaune pâle, de l'Hôtel des Guildes, ainsi que l'Eglise de Sigmar richement décorée se dresse sur la bordure orientale de la place, tandis que le bâtiment plus petit du Palais de Justice se trouve de l'autre côté, à côté des temples dédiés à Ulric et Véréna.

Un certain nombre d'auberges et de tavernes se trouvent aussi sur les bords de la Grafplatz. L'*Auberge de la Baronne Chanceuse* est une auberge-relais dans le coin sud-ouest de la place, et un arrêt de la ligne des Voies Express Impériales venant et partant pour Nuln. L'auberge appartient et est dirigée par Theresa Otterbein et sa famille, avec une participation minoritaire de la compagnie de diligence. Le bon-à-rien de mari de Therese s'est enfuit il y a des années pour échapper à la justice, quand il fut découvert qu'il détournait les profits destinés à la compagnie de diligence. Il finit par être arrêté condamné à aller à la célèbre prison du Donjon de Mundsén, à Altdorf. Frau Otterbein a depuis remboursé les dettes de son mari.

La *Baronne Chanceuse* est connue pour sa bière brune, une sorte de bière maltée amère. La bière légère est vigoureuse est vendue à 1/4 la pinte. L'auberge est aussi connue pour ses gâteaux aux noix, ainsi que pour le pain brun fait avec une sorte de grain utilisé pour le brassage de sa bière maison. Les écuries clôturées à l'arrière de l'auberge son gérée par le fils aîné de Therese, Martin.

Célèbre pour ses bagarres du festag au soir, la *Taverne de l'Homme dans Sa Coupe* est un bouge situé dans une ruelle près de la bordure nord de la place. La taverne est le lieu de rassemblement favori des membres des guildes des charpentiers et des charretiers. Les clients sont bruyants et odieux comme on peut s'y attendre, en particulier après avoir reçu leur paye. Beaucoup de jeux de hasards s'organisent dans la salle commune, où les accusations de tricherie sont systématiquement lancées. Berthold Brandt emploi Fritz Kollwitz et Siegfried Rilke comme videurs, les deux se délectent de mettre à la porte les causeurs de troubles et les étrangers (les non-reiklandais). La nourriture à *l'Homme dans Sa Coupe* est correcte. Les boissons favorites des clients réguliers de la taverne sont la Cœur Enflammé – une pilsner rouge-orangée (1/1 la pinte) – et le Fléau de Rhya – un puissant gin (14 pistoles la bouteille, 4 pistoles la demi-pinte).

Le *Wurst et Bière* est une autre taverne située près du coin nord-ouest de la place, et l'endroit préféré des clerks et scribes qui travaillent au Palais de Justice et à l'Hôtel des Guildes et qui veulent se détendre après une journée de travail. C'est aussi le quartier général secret de l'Ombre, l'organisation criminelle de Stimmigen. Malgré son nom grandiose, l'Ombre est une équipe assez petite qui contrôle toutes les activités illégales – depuis le racket et la contrebande jusqu'à l'extorsion et le kidnapping – dans la ville. Werner Klasen est un boucher dont la boutique se situe près du *Wurst et Bière*, le propriétaire de la taverne, et le chef secret de l'Ombre. Le travail de jour de Werner lui donne un moyen unique de se débarrasser des ennemis de l'Ombre.

Eduard Steuben "le Gros Eddie" est le barman et le brasseur du *Wurst et Bière*, ainsi que la façade de Werner et le principal homme de main de l'Ombre. Malgré tout, le Gros Eddie dirige un établissement propre et brasse une bière rousse légère, la Meilleure Wurst (1/2 la pinte) qui accompagne merveilleusement les spécialités de la taverne, des plats de bratwurst, käsewurst, ou weisswurst.

L'Auberge du Nid d'Aigle se trouve à côté du Temple de Sigmar, et accueille les dignitaires et les prêtres en visite. Le prix du logement et de la nourriture est un peu plus élevé que ceux des auberges accueillant des roturiers et des voyageurs. Katarina Becker est la vive propriétaire du *Nid d'Aigle*, et elle s'assure que ses employés soient charmants – et parfois plus qu'agréables – avec les pensionnaires spéciaux. Le service fournit par Katarina n'est pas sans conséquence pour ses pensionnaires. Katarina est un membre de haut rang de l'Ombre, spécialisé dans la récolte d'informations pour l'organisation criminelle.

La nourriture est très bonne au *Nid d'Aigle*, le porc salé étant particulièrement goûteux. En plus des meilleures bières de Stimmigen – obtenue dans certaines des brasseries locales – et du Riesling du Wissenland, Katarina propose un petit verre (8 pistoles) de brandy bretonnien importé (...en contrebande) à ses clients.

Il y a une taxe à payer pour tous ceux qui utilisent le pont de pierre pour traverser la rivière Hürth, au tarif de 10 pistoles par personnes, 1 Co pour les chevaux, chariots, ou charrettes, et 2 Co pour les diligences. Le péager Johannes Kirchhoff la collecte auprès des voyageurs venant de l'est arrivant à Stimmigen, tandis que le collecteur d'impôt Gerd Hassler la collecte à la porte Brücke auprès de ceux qui quittent la ville. Une grande partie de la taxe alimente les coffres du Graf von Falkenhayn. Le refus de payer la taxe est considéré comme un crime sérieux.

Lachenbad :

Le pauvre village de Lachenbad a une population de 58 habitants, et se trouve à 5 Km à l'est de Stimmigen. Le village a une unique taverne, les *Enclumes Jumelles*, qui appartient à Anton Lessing, le brasseur et le chef du village. Anton brasse une bière légère brune (1/2 la pinte), qu'il sert avec une bière légère habituelle pour la plupart des villageois.

Sigmar et la Terreur :

Sur le terrain communal se Lachenbad se trouve une source que, selon la légende, Sigmar aurait visité pendant sa chasse de la "Terreur de la Reikwald", une immense créature mangeuse d'homme ayant l'apparence d'un sanglier, d'une grande force. Selon cette même légende, Sigmar épuisé fut séparé de sa suite et vint près de ces eaux pour se reposer pour la nuit. Le chef d'alors des Unberogens se débarbouillait avec l'eau fraîche quand il entendit du bruit venir vers lui de la forêt (la Reikwald s'étendait alors tout le long de la rivière Hürth). Bondissant sur ses pieds, Sigmar saisit sa lance Keilertod et chargea vers le bruit. A quelques pas, la Terreur émergea de la forêt la bouche écumante, lâcha un rugissement et chargea. Tandis que la créature bondissait pour tuer, Sigmar chargea, et d'un puissant élan transperça la créature à la gorge, et poussa la lance jusqu'à son cœur. Sigmar s'écarta rapidement tandis que l'élan de la créature mourante la conduisait dans un grand chêne, qui tomba quand sa tête en enfonça le tronc. Le bruit fut tellement fracassant que les compagnons de Sigmar furent en mesure de retrouver leur chemin vers lui.

Un petit autel dédié à Sigmar commémorant l'évènement a été érigé près de la source il y a tellement longtemps que son inscription érodé par les intempéries est difficile à lire. Le prêtre de Taal et Rhya du village protège l'autel de la pagaille, mais pas du vieillissement naturel.

Misthausen :

Misthausen est un pauvre village de 32 habitants, situé à 19 Km en amont de Stimmigen. La *Taverne de la Rivière Brumeuse* est le lieu de rassemblement pour les habitants du village, en particulier quand ils célèbrent les jours fériés. La taverne est dirigée par Marlene Tieck, la chef du village. La nourriture est bonne à la taverne, tout comme la pilsner qu'elle brasse (1 pistole la pinte).

Le fils de Marlene, Amschel, assure le service de bac à travers la rivière Hürth pour 2 pistoles par personne, et 4 pistoles pour un cheval ou un chariot.

Naffdorf :

Naffdorf est un pauvre village de bord de rivière de 52 habitants, situé à 8 Km en aval de Stimmigen et 19 Km en amont de Gladisch. La *Taverne de l'Eau Scintillante* sert aussi de salle commune du village et de lieu de rassemblement pour les rites religieux. L'auberge appartient à Selena Bethe, brasseuse d'une pilsner blonde légère (1/1 la pinte) et distillatrice d'un cidre de poire (10 pistoles la bouteille, 3 pistoles la demi-pinte).

Diehl Auerbach est le passeur du village, facturant 2 pistoles pour un individu, et 4 pistoles pour un cheval ou un chariot qui voudrait traverser la rivière Hürth. Johannes Spindelegger est le prêtre de Taal et Rhya du village, ainsi que son chef.

Merrethem :

Le pauvre village fermier de Merrethem se trouve juste à côté de la Route Übersreik-Nuln, et proche de la frontière entre les duchés de Falkenhayn et Holswig, à 11 Km de Stimmigen et 47 Km de Halheim. Merrethem est entouré d'un fossé de 4m de profondeur que ses 48 habitants entretiennent. Les villageois ne sont pas très amicaux vis-à-vis des étrangers, en particulier parce que peu d'entre eux s'arrêtent dans leur bourg. La salle commune du village est le plus grand bâtiment de Merrethem, et principalement utilisé pour les célébrations religieuses. Lotte Kossel est la chef du village.

Duché d'Holswig :

Le Duché d'Holswig est composé d'une terre assez riche et fertile, s'étendant de la partie supérieure des rivières Teufel et Lauder dans les contreforts des Montagnes Grises. Il y a un certain nombre de fermes entre les plus grandes communautés, principalement près de la capitale du duché : Übersreik. Les routes sont bien arpentées par les patrouilleurs ruraux portant les couleurs et le blason du Reikland.

Des décennies de campagnes par les Ducs d'Holswig ont à peu près éliminé la menace des gobelins des frontières de ces terres, ainsi que dans la majeure partie du Col de la Dame Grise, qui traverse les Montagnes Grises vers la Bretagne. Le succès de ces efforts contre les diverses bandes de bandits est plus mitigé. Actuellement, la plus grande menace pour les marchands empruntant la route commerciale est l'impitoyable chef rebelle connu sous le sobriquet de "Karl Œil-Fou", surnommé ainsi du fait des globes aux couleurs différentes (et parfois aux motifs étranges) qu'il arbore là où se trouvait son œil gauche.

Auberge du Voyageur :

L'*auberge du Voyageur* est l'un des arrêts des diligences des Voies Express Impériales. L'auberge-relais se trouve à 23 Km à l'est d'Halheim, 16 Km à l'ouest de la frontière délimitant les duchés d'Holswig et Falkenhayn, et à 24 Km à l'ouest de Merrethem. Un certain nombre de fermes se trouvent près de l'*Auberge du Voyageur*, assurant un approvisionnement régulier clients et de nourriture.

Le *Voyageur* appartient à Hans Röhm et à sa famille, alors que la famille dirigeante von Jungfreud possède des parts minoritaires. La nourriture à l'auberge est au-dessus de la moyenne, avec d'excellents desserts : tarte aux mûres et tarte aux pommes. Gilda Röhm, la femme de Hans, fait un délicieux fromage doux rougeâtre, selon sa propre recette, que les habitants du coin appellent le Fromage Röhmer. Ce fromage est aussi le favori du Graf von Jungfreud, en particulier quand il est fourré dans une käsekrainer (saucisse garnie de viande et de fromage).

Hultz Röhm, le plus jeune frère de Hans, est le maître brasseur de l'auberge. Ses spécialités sont une bière légère couleur cuivrée qu'il appelle "Moisson de Taal" (1/3 la pinte), une bière maltée du nom de "l'Ecume d'Ulric" (1/2 la pinte), et une pilsner claire, "le Remontant de Rhya" (1/2 la pinte). Hultz distille aussi deux excellentes variétés de schnapps : pomme-cerise et abricot (un bouteille de l'une ou l'autre variété coûte 12 pistoles ou 4 pistoles pour une demi-pinte).

Gretchen Renner est la sœur de Gilda, ainsi que l'herboriste et la sage-femme de l'auberge. Elle est souvent absente pendant la journée, en train d'aider les fermiers locaux. Son mari, Samuel, est le charpentier et le forgeron de l'auberge.

A côté du *Voyageur* se trouve un long bâtiment qui héberge le capitaine Otto von Hase, le sergent Pieter Berliner, et un contingent de 12 patrouilleurs ruraux. Le capitaine von Hase est le commandant des patrouilleurs ruraux du sud du Reikland, et il report directement aux commandants von Kleist, qui est basé à Altdorf. Le capitaine préfère rester loin de la politique et des coups en traitres d'Altdorf. Il chevauche parfois avec ceux qui sont sous ses ordres pour assurer un minimum de professionnalisme.

Le sergent Berliner et ses hommes sont responsables de la sécurité de la route entre Stimmigen et Übersreik. Il sépare souvent sa compagnie en deux groupes pour couvrir plus de route, leur permettant d'accroître leurs chances de repérer et s'occuper des problèmes.

Halheim :

Le pauvre village de fermier et de pêcheurs d'Halheim a 30 habitants, et il est situé le long de la rivière Haselnuss, un affluent de la rivière Teufel, et juste à côté de la Route Übersreik-Nuln. Halheim est à 13 Km d'Übersreik, 16 Km de Messingen, 5 Km de Buchendorf, 45 Km de Streche, et 47 Km de Merretheim.

Le village possède une salle commune le long de la rivière, où les assemblées et les célébrations religieuses sont organisées. Solveig Loewi est la chef du village et la prêtresse de Taal et Rhya.

Schelling :

Schelling est un petit village agricole de 45 habitants, situé juste à côté de la Porte de Dunkelberg d'Übersreik. *L'Auberge du Faucon de Chasse* est le terminus de la ligne de diligence des Voies Express Impériales de Nuln. Les passagers débarquent à cet endroit, et doivent entrer dans Übersreik à pied.

Erika Witt est la propriétaire du *Faucon de Chasse*, un agent de réservation pour les Voies Express Impériales, et la chef du village de Schelling. Elle dirige l'établissement avec une efficacité qui lui vient d'avoir été intendante militaire du château Reiksgard dans sa jeunesse. La menue Erika a été libérée du service de l'Empereur après le vilain incident avec l'avidé Baron Erwin von Kaunitz (que Sigmar et Mórr apaisent sur son âme).

Le fils aîné d'Erika, Jürgen, est le barman et le brasseur de l'auberge, tandis que sa fille, Andrea Bruckner, en est la cuisinière. La spécialité de la maison est le ragoût de lapin (l'auberge élève ses propres lapins) avec ses riches portions de légumes et sa sauce épaisse. La bière rousse-brune, l'Amère de Witt, a un arrière-goût de noisette (1/3 la pinte) et c'est la favorite des cochers qui ont fait le voyage depuis Nuln. Le *Faucon de Chasse* sert aussi un schnapps aux pêches (11 pistoles la bouteille, 4 pistoles la demi-pinte).

Johann Bruckner, le mari d'Andrea, est en charge des écuries où les voyageurs montés venant à Übersreik peuvent laisser leurs chevaux pendant leur propre séjour en ville. Johann est aidé par ses trois enfants les plus âgés – Hans (17), Eva (15) et Matthias (13).

Übersreik :

Übersreik est le siège provincial du Duché d'Holswig, et la demeure de la puissante famille von Jungfreud. Situé à l'embouchure du Col de la Dame Grise, cette ville de 3 500 habitants se trouve à 64 Km d'Auerswald, 71 Km de Stimmigen et 201 Km de Bögenhafen. La position d'Übersreik sur la rivière Teufel en fait un port important pour les habitants des contreforts et des montagnes qui veulent faire transiter leurs marchandises par la rivière.

Les murs d'Übersreik sont épais et ont été élargis par endroits afin que des canons puissent y être placés afin de défendre la ville. La grande forteresse du Rocher Noir (*Schwarzfels*) se dresse à l'extrémité ouest d'Übersreik, positionnée là pour protéger la ville d'une invasion bretonnienne. Les murs d'enceintes de la forteresse ont été élargis et inclinés pour protéger la ville des bombardes bretonniennes. Le Rocher Noir est aussi la demeure du Graf Sigismund von Jungfreud.

Le Bourgmestre Ernst Maler dirige le conseil municipal d'Übersreik, qui est composé des 7 chefs des guildes majeures, avec les grands prêtres des Eglises de Sigmar (nommé par le Lecteur du Reikland) et de Véréna comme conseillers, aux côtés du chef de la Guilde des Sorciers. Le conseil a aussi étendu une invitation ouverte aux trois représentants des clans nains locaux, avec l'intention de désamorcer toute dispute sur les droits d'exploitation minière. Les Mines d'Hügeldal sont les plus grandes de la région, mais il y a un certain nombre de mines plus petites dans tous les contreforts des Montagnes Grises.

Avec quelques modifications à prendre en considérations par rapport aux informations du supplément **Les Héritiers de Sigmar** pour *WJRF 2^{ème} édition*, ce qui suit est censé s'ajouter à ce qui apparaît dans le scénario de *Fantasy Flight Games The Edge of Night* pour *WJRF 3^{ème} édition*.

Quartier Teufelufer :

Übersreik est placé sur un grand méandre de la rivière Teufel, où le courant qui coule habituellement d'ouest en est tourne pour entrer dans la ville par le sud, et la traverser en direction du nord, avant de virer à nouveau pour se rediriger vers l'est. Le quartier Teufelufer recouvre les deux rives de la rivière Teufel, et est relié par le Teufelbrücke (simplement appelé "Le Pont"). C'est le quartier le plus pauvre d'Übersreik, et beaucoup de ses habitants travaillent comme dockers le long des appontements de la ville.

Le *Perchoir du Héron* est un bouge teufelfois typique, avec un plafond bas et un intérieur faiblement éclairé, rempli de fumée à l'odeur fétide. Une arrière-salle de la taverne a été disposée pour les clients réguliers qui préfèrent fumer de la Poussière d'Etoile [**Middenheim, la Cité du Loup Blanc**, p. 91] à l'aide de pipes à eau, avec d'autre "fumeurs d'étoiles", plutôt que de s'imbiber de façon sociale avec les autres alcooliques. Gertrude Hess est la propriétaire du *Perchoir du Héron*, ainsi qu'un indic pour la bande Schurz. La nourriture servie dans la taverne est de mauvaise qualité, et généralement froide. La clientèle du *Perchoir du Héron* préfère le tord-boyau.

La *Taverne du Hibou Blanc* est un autre bouge du quartier, mais un où la bande Schurz se réunit de façon régulière tard dans la nuit pour échanger des informations et prévoir les activités illégales. Le boss, Hermann Schurz, arrive toujours tard à la réunion. Beaucoup de membre de la bande pensent que le boss surveille en fait le *Hibou Blanc* en avance de la réunion à titre de précaution. La dernière chose que Herr Schurz (comme tous les membres de la bande appellent le boss) veut, c'est une mauvaise surprise.

Kriegerbezirk :

Simplement appelé "le District", le Kriegerbezirk est le quartier militaire d'Übersreik, où nombre des membres de la garnison et de la garde de la ville vivent, à côté des services en question. La Porte Bögenhafen (ou du Nord) se trouve dans ce quartier, avec les routes conduisant à la ville impériale du nom ainsi qu'au Col de la Dame Grise.

Alturm est le plus grand et le plus vieux bâtiment du quartier. Surplombant le Champs de Mörri à l'ouest, cette austère tour de pierre est ce qui reste du château du XIV^{ème} siècle qui fut abandonné quand le Rocher Noir fut construit à la fin du XX^{ème} siècle. La tour fut transformée en une prison pour débiteurs peu après que la famille régnante d'alors des von Holswig (les ancêtres de l'Empereur Karl-Franz) aménagèrent dans le nouveau château. Richard Stinnes est le directeur actuel, très connu pour les fêtes opulentes qu'il organise dans sa maison citadine de Hügelpark. Ce qui n'est pas connu, c'est que le Directeur Stinnes est aussi impliqué dans le commerce illégal de morceaux de cadavres, qu'il récupère sur les criminels exécutés, ainsi que sur ceux qui périssent de façon inopinée en faisant leur temps en prison.

L'Auberge de l'Épée et de la Charrue se trouve près de la Porte de Bögenhafen, ce qui en fait l'auberge où ceux voyageant sur la ligne des Diligences Cartak d'Altdorf séjournent pour la soirée. La véritable station où les passagers embarquent ou débarquent des diligences se situe en dehors des murs d'Übersreik, près des écuries. Gottfried Adenauer est le propriétaire de *l'Épée et de la Charrue*, ainsi que l'agent des lignes de diligences Cartak. La nourriture de l'auberge est bonne, la spécialité de la maison étant la soupe de jarret de porc. La bière servie ici provient de la Brasserie Löwenherz : une pilsner dorée pâle, appelée l'Aube Lumineuse (1/3 la pinte) et une sombre amère, la Nuit Amère (1/2 la pinte). Le fromage servi à l'auberge est un fromage doux et jaune, appelé le Holswigeois.

L'Auberge du Cocher se trouve de l'autre côté de la rue par rapport à *l'Épée et la Charrue* et ce sont les bureaux des Diligences des Quatre Saisons. L'ancien propriétaire, Philip Waldheim, est maintenant le gérant du *Cocher* et l'agent des Quatre Saisons, ayant vendu son affaire il y a 7 ans à la ligne d'Altdorf qui s'étendait rapidement. La nourriture est bonne à l'auberge, et la bière qui y est servie provient aussi de la Brasserie Löwenherz. Au lieu de l'amère, le *Cocher* propose la sombre forte, la Lune Sombre (1/3 la pinte).

Zentralbezirk :

Le Zentralbezirk recouvre le cœur d'Übersreik. La principale caractéristique du quartier est la Marktplatz, la plus grande place de la ville. Des marchés se tiennent ici tous les jours, sauf les bezahltag, de 8 à midi, ce qui par incidence non intentionnelle fournit de belles occasions aux tire-laines et autres coupeurs de bourses. Le bétail est amené au marché tous les markttag.

L'Hôtel de Ville (*Rathaus*) de couleur bleu à un étage où se réunit le conseil d'Übersreik pour décider de l'avenir de la ville se dresse sur le côté nord de la Marktplatz. Il y a des rumeurs que le Conseil est en train de préparer une proposition pour présenter au Graf une charte faisant d'Übersreik une Freistadt. Récemment, la petite Guilde des Engingneurs nains ("récemment" établie en 2322 C.I. comme une branche de la guilde de Nuln) a installé une horloge sur le vieux clocher de l'Hôtel de Ville.

La garde entretient une série de cellules de détention dans les sous-sols de l'Hôtel de Ville. Les prisonniers sont gardés dans les cellules jusqu'à ce que leur procès puisse être organisé au tribunal. Les procès sont des affaires assez rapides à Übersreik, en particulier si on est un pauvre ou un étranger. Les gibets sur la Marktplatz sont bien entretenus, afin que le spectacle des criminels pendus puisse être organisé rapidement.

Un bâtiment trapu aux murs de pierres (avec un grand sous-sol) près de la Marktplatz est la demeure de la Guilde des Sorciers et Alchimistes d'Übersreik. La guilde fut fondée en 2457 C.I. par décret du Graf Siegfried von Jungfreud, après une dispute avec les dirigeants des écoles d'Altdorf. Le maître actuel de la guilde est Luitpold Eiger, un homme au tempérament ombrageux, mais un théoricien très lu de la sorcellerie et de ses applications. Le Maître Sorcier Luitpold a peu de temps à consacrer à ses homologues sans imagination, à l'esprit étriqué et aux ambitions politiques d'Altdorf. Il refuse leurs nombreuses demandes de participer à un symposium dans la capitale impériale pour discuter de ses théories, principalement parce que Luitpold est certain qu'ils souhaitent le faire arrêter sur de fausses accusations une fois qu'il sera loin de la protection du Graf von Jungfreud.

La Taverne du Scribe Troublé est l'endroit sur la Sigmarplatz où beaucoup de ceux qui participent au gouvernement de la ville et à son système juridique se retrouvent pour partager une pinte ou deux après une rude journée de travail. L'établissement appartient à Ephraïm Hörmann, un ancien avocat qui a découvert qu'il préférerait brasser sa bière personnelle, la Sombre Forte (1/3 la pinte) que persécuter les membres de la bande criminelle Schurz. La nourriture au *Scribe Troublé* est moyenne, mais la bratwurst et la weisswurst sont assez bonnes.

De l'autre côté de la Marktplatz se trouve ce qui est officieusement appelé le quartier Tempelhof, car c'est l'endroit des lieux de culte de la ville. Les trois principaux temples sont regroupés autour du Heilige Gründen Park. Certains disent que le parc est en fait hanté par le fantôme d'une jeune femme ayant été assassinée à l'intérieur il y a plus d'un siècle par un homme se faisant passer pour un prêtre (certains disent même qu'il s'agissait du Lecteur sigmarite de l'époque, Sebastian Brüning).

Le plus grand des temples est la Cathédrale de Sigmar, qui est aussi le plus grand lieu de culte de la divinité protectrice de l'Empire du Reikland en dehors d'Altdorf. L'édifice octogonal est bâti en grès gris-brun extrait de la carrière Quidde, situé à environ 6 Km au nord-ouest de la ville. Übersreik est aussi le siège du Lecteur du Reikland, dont la résidence se trouve en face de la Cathédrale.

Le Temple de Véréna et sa bibliothèque adjacente se situent près de la Cathédrale. Les deux sont bâtis en style tiléen, avec des colonnades soutenant des frises. La bibliothèque contient une grande collection d'objets et de rapports écrits depuis l'Age des Guerres (mi-XII^{ème} à mi-XIII^{ème} siècle) jusqu'aux Ages Sombres (fin du XX^{ème} à début du XXIV^{ème} siècle). Beaucoup d'érudits véréniens étudiant ces périodes historiques ont passé un temps considérable dans la bibliothèque.

Le Temple de Shallya est l'Hospice adjacent de la Sainte Larme se trouve de l'autre côté du parc par rapport à la Cathédrale, près de Hügelpark. Les shallyens sont assez populaires auprès des pauvres de la ville et des habitants bretonniens, pour leur charité et le fait qu'ils organisent une soupe populaire dans les parties les plus pauvres d'Übersreik.

L'Auberge de l'Empereur Magnus est nommée ainsi d'après l'homme qui a réuni l'Empire de Sigmar en 2303 C.I. et elle se situe dans le coin ouest du Heilige Gründen Park, en face du temple de Véréna et de la Guilde des Médecins. *L'Empereur Magnus* appartient à Erwin Carstens et à sa famille, et est populaire auprès des prêtres et dignitaires religieux en visite. La nourriture servie à la taverne est bonne. Erwin sert aussi une bière légère rousse-brune mousseuse qu'il appelle le "Choix de l'Empereur" pour 1/3 la pinte.

Handwerkerviertel :

Le Handwerkerviertel est le quartier des artisans d'Übersreik, et il recouvre à la fois les parties des artisans et des marchands. Les plus proches de la rivière sont les travailleurs du métal, dont les produits sont fabriqués à partir des lingots de métal de Messingen, ainsi que du minerai raffiné provenant des petites mines dans les collines voisines. Les forges rendent ce quartier plus chaud que le reste de la ville, et plus enfumé.

La Compagnie Minière Hügeldal a ses bureaux dans un bâtiment à étage de couleur verte ternie, à côté de l'Hôtel de la Guilde des Marchands. La compagnie minière est un consortium des principales maisons marchandes d'Übersreik et Bögenhafen, et l'une des principales entreprises de la ville. Les Exploitations Hügeldal sont actuellement dirigées par Tunsten Murnkassen, un nain connu pour sa patience, son caractère calme et son sens des affaires. En plus de ses parts dans les Mines Hügeldal, la compagnie minière possède soit totalement, soit des intérêts majoritaires dans les diverses mines établies dans les collines environnantes. Les Exploitations Hügeldal sont très jalouses de leurs concessions, et poursuivront vigoureusement, par tous les moyens nécessaires – légaux ou pas – pour décourager les parasites.

La Compagnie Fromagère Holswigeoise se trouve plus près de Zentralbezirk. La compagnie appartient et est gérée par la famille Halfing de Ludolf "Lou" Gateaudeson, un membre de la très grande famille Gateaudeson, bien qu'il ne soit pas de la même lignée que la famille de contrebandiers Gateaudeson [Voir La Mangeoire de Gateaudeson, **Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, p. 23]. Lou dirige un établissement honnête, et il évite d'avoir affaire avec les membres de sa famille qui sont du mauvais côté du chemin. Son fromage Holswigeois est très populaire dans les diverses auberges, tavernes et restaurants avec lesquelles il a un contrat. Le Teufel Rouge au goût prononcé et le Bleu des Montagne friable (un fromage blanchâtre et bleu) se vendent aussi bien.

La Brasserie Löwenherz alimente la plupart des tavernes non-naines d'Übersreik avec ses bières de qualité. Le surplus de brassage est combiné avec de l'eau pour fabriquer la bière légère qui est normalement vendue dans les nombreuses auberges et tavernes de la ville. La Brasserie Löwenherz distille aussi un excellent whisky appelé le Délice du Marteau (14 pistoles la bouteille), ainsi qu'un tord-boyau très alcoolisé appelé le Feu du Soleil (8 pistoles la bouteille), ce dernier étant vendu dans nombre des bouges le long de la rivière Teufel. Le Maître Brasseur Arnem Damensk, ancien du clan nain Cavenpierre, est le maître de la Brasserie Löwenherz. Ses apprentis englobent autant des membres de sa race que tout humain ayant fait la preuve d'un dévouement semblable à celui des nains vis-à-vis de l'art du brassage. Pour le moment, Anton Röntgen, Stefan Marketender et Natalie "Nat" Chrobok sont les seuls humains étudiant sous les ordres du maître nain.

La *Taverne du Choix du Cordonnier* est typique des petites tavernes dans le Handwerkerviertel qui s'adresse à une clientèle précise de des environs immédiats – dans ce cas, les bottiers et tanneurs. Heinrich Schuhmacher est le propriétaire du *Choix du Cordonnier*, et ce depuis plus de 20 ans. La nourriture servie à la taverne est moyenne à bonne, bien que la plupart des clients viennent pour boire et rencontrer des gens avant de rentrer dans leurs demeures au-dessus des boutiques. Heinrich sert de la Vieille Mousseuse (1/2 la pinte), une bière maltée brassée par la Brasserie Löwenherz, ainsi que de la bière légère, du whisky, et le tord-boyau de la même brasserie. Il sert aussi de la Vieille Souterraine (1/4 la pinte) de la Brasserie Borgun. Les clients fréquentant le *Choix du Cordonnier* snoberont certainement les étrangers – ainsi que leurs concitoyens pratiquant un autre métier.

La *Forge* est une petite taverne située dans la partie de Handwerkerviertel où on travaille le métal. Elle appartient à Irina Leutze et sert les ouvriers métallurgistes. La qualité de la nourriture et le type d'alcool vendu est à peu près le même qu'au *Choix du Cordonnier*. La *Forge* est aussi un endroit fréquenté par Gregor Steuben, un même de haut rang de la bande criminelle Schurz. Gregor s'arrête en général ici quand il cherche des gros bras supplémentaires pour l'aider à récolter l'argent de la protection de la part des boutiquiers réticents.

Altbezirk :

Appelé par ses habitants Khazid Singald ("Ville de la Récompense" en Khazalid), le quartier nain d'Altbezirk est en fait plus vieux que ce qu'on imagine la plupart des Übersreikois. La population naine actuelle remonte à l'époque de Magnus le Pieux, quand le Sauveur de l'Empire de Sigmar a envoyé une demande personnelle aux nains pour qu'ils aident à rebâtir Übersreik.

C'est en 1013 C.I., quand l'Empereur Ludwig II le Gros a lancé un pogrom contre les nains après qu'un nain anonyme du Wissenland ait échoué à l'assassiner. Les nains prévoyants d'Übersreik s'inquiétaient de la corruption et de l'avidité de la maison de la Drak Wald des Hohenbach, et ils avaient construit de nombreux tunnels d'évasion sous les rues et les murailles d'Übersreik, au cas où la population humaine se retourne contre eux. Bien qu'un certain nombre de nains mourût quand la foule enragée apparut avec des torches et des lances, beaucoup disparurent dans les tunnels et purent s'enfuir en sécurité. Quand ils furent découverts par les autorités de la ville, ces tunnels nains furent effondrés.

La *Lance et le Bouclier* est une taverne qu'on trouve à la limite de l'Altbezirk, à l'opposé de la Brasserie Borgun. Son propriétaire, Marek Brasfort, pense que la revendication de Borgun d'une parenté lointaine avec Josef Bugman est une escroquerie utilisée pour vendre ses produits clairement de qualité inférieure aux humains crédules. En fait, toute personne prétendant que la Bière de Borgun Fendeuse de Crane est aussi bonne que la Noir Sombre Amère de Marek (1/5 la pinte) pourrait bien se retrouver jeté à la rue par le nain costaud.

Quartier Hügelpark :

Le quartier Hügelpark est le quartier le plus riche d'Übersreik, recouvrant la majeure partie de la partie est de la ville, près de la Porte Dunkelberg (ou Sud). Le quartier tire son nom du parc sur la colline qui borde les deux côtés de la Route de Dunkelberg pour séparer les passants de cette artère importante des maisons citadines des classes aisées d'Übersreik. Quand on descend la colline vers la Teufel, les maisons ont plus de chance d'être les résidences des marchands et artisans modérément aisés.

Buchendorf :

Buchendorf est un village agricole et de pêcheurs de 58 habitants, situé sur la rive nord de la rivière Teufel, à 13 Km d'Übersreik, 5 Km d'Halheim, 35 Km de Streche, et 29 Km de Geissbach. *L'auberge fluviale du Pêcheur Chanceux* est le plus grand bâtiment de Buchendorf, elle appartient au chef du village, qui est aussi son brasseur, Joachim Mommsen. Le *Pêcheur Chanceux* propose de l'anguille et de la perche fumée comme spécialité de la maison, accompagné d'une bière légère maltée de couleur dorée nommée la Vieille Ecumante (1/4 la pinte).

Frank Schnitzer est le passeur de Buchendorf, ainsi que son prêtre de Taal et Rhya. Il fait payer 5 pistoles pour un individu et 10 pistoles pour un cheval ou un chariot, pour faire traverser la rivière Teufel.

Récemment, le Graf von Jungfreud a autorisé la construction d'une tour de guet sur une colline à moins d'un kilomètre à l'est de Buchendorf. Le Ritter Hals Spengler a reçu le commandement d'une suite de 6 hommes d'armes pour patrouiller la région le long des limites de la forêt de la Reikwald, car les raids de bandits semblent augmenter dans cette partie du duché. Tout en supervisant la construction de la tour, le Ritter Hals et ses hommes campent avec le maître bâtisseur Grun Maneksson et son détachement de charpentiers, ouvriers, forgerons, et maçons. Les hommes d'armes de repos passent souvent une partie considérable de leur temps au *Pêcheur Chanceux*.

Messingen :

Messingen est un village agricole de 80 personnes, connu aussi pour les ouvrages métalliques qui y sont faits. L'agglomération se situe dans les contreforts des Montagnes Grises, à 13 Km d'Übersreik, 16 Km d'Halheim, 23 Km de Flussberg, et 6 Km des Mines Hügeldal. Le minerai des mines est amené à travers la rivière Haselnuss jusqu'à Messingen, où il est raffiné pour en faire des lingots qui peuvent être vendus. Le village est généralement enfumé, à cause des forges situées dans la partie aval de la rivière.

L'Auberge du Mineur se trouve au cœur du village, sur son terrain communal. En général, l'auberge est un lieu paisible où les villageois discutent avec les mineurs de repos. Il y a des moments, cependant, où les deux camps ne peuvent pas se supporter à cause d'une dispute, et il y a du rifting. Il y a une sorte d'accord tacite sur le fait que les armes ne doivent pas être utilisées dans ce genre de bagarre. Les marchands en visite ont tendance à aller dans leurs chambres privées pour éviter d'être pris dans les rixes, bien que leurs gardes personnels puissent se trouver aspirer dans une bagarre générale.

Frederick Wagner "Freddy le Maladroit" est le propriétaire de *L'Auberge du Mineur*, et celui qui s'interpose généralement pour mettre un terme aux bagarres, le plus souvent en tapant les combattants jusqu'à l'inconscience, puis en les jetant hors de son établissement. La nourriture servie à l'auberge est au mieux moyenne. Frederick distille aussi deux variétés de whisky. Le tord-boyau bon marché est à 8 pistoles la bouteille, tandis que le bon, "le Choix de Freddy", coûte 12 pistoles la bouteille.

La Tour de Sauschädel est perchée sur une colline, qui lui donne un excellent point de vue sur Messingen et la vallée de la rivière Haselnuss. Le Ritter Konstantin von Humboldt dirige le contingent de 8 hommes d'armes en charge de la protection du village et des mines contre les bandits et les rares raids de gobelins venant du sud. Le Ritter von Humboldt et ses hommes passent la majeure partie de leur temps à *L'Auberge du Mineur*.

Hügeldal :

Les Mines Hügeldal se trouvent dans les contreforts des Montagnes Grises, à 6 Km de Messingen. La mine appartient conjointement au Graf von Jungfreud et à la Compagnie Minière Hügeldal. Le cuivre et le fer sont les productions principales, bien qu'il y ait aussi d'autres minerais et gemmes en plus petites quantités.

Les mineurs sont constitués d'un mélange d'humains et de nains, travaillant pour Marius Heidegger, le gérant des Mines Hügeldal. Marius est assisté par trois contremaîtres : Axel Grimm, Fritz Ostwald, et Durim Grominsson. Durim fait aussi office de commandant du camp, si les mines devaient être défendues contre des raids de bandits. Quand ils ne travaillent pas dans les mines, un certain nombre de mineurs entreprennent des exercices militaires afin d'être prêts au cas où ils soient appelés pour défendre les mines.

Flussberg :

Le village de Flussberg se trouve sur la rive sud de la rivière Teufel, à 21 Km en amont d'Übersreik, et 23 Km de Messingen. Il y a longtemps, le village de Flussberg était en fait bâti sur une colline, entourant la Tour Grauhüter, qui avait été construite pendant l'Age des Guerres. Certains historiens disent que les fondations de ce donjon maintenant en ruine sont bien plus anciennes, datant de l'époque de l'Empereur Sigismund le Conquérant, si ce n'est Sigmar.

Les apparitions fantomatiques dans le vieux donjon sont devenues plus fréquentes pendant la Guerre des Sorciers (1983-1991 C.I.), terrifiant la population. Sans la permission du graf, les villageois ont descendu la colline virtuellement en une nuit, et se sont installés le long de la rivière, où ils sont restés depuis.

Les 62 habitants de Flussberg vivent de la pêche et de l'élevage. Les excédents sont vendus ou échangés contre d'autres marchandises au marché d'Übersreik. *L'Auberge de la Tour en Ruine* est le plus grand bâtiment de Flussberg, appartenant au chef du village et brasseur local, Oskar Klasen. La nourriture à l'auberge est bonne ; les spécialités de la maison étant la truite panée et les concombres marinés. En plus de la bière légère, la *Tour en Ruine* vend aussi une pilsner blonde claire (1/2 la pinte).

En plus de son rôle comme l'un des pêcheurs du village, Martin Hutten assure un service de bac traversant la Teufel, il fait payer 5 pistoles pour un individu et 10 pistoles pour un cheval ou un chariot.

Château de Graustark :

Le Château de Graustark se trouve au sommet d'une colline surplombant le Col de la Dame Grise, à 23 Km en amont d'Übersreik, et à 1,5 Km de Flussberg. La construction de l'imposante forteresse a commencé il y a près de 90 ans – en réaction à l'indépendance des Wastelands – afin d'assurer une défense supplémentaire contre toute invasion potentielle venant de Bretonnie. Le baron Manfred von Jungfreud, le fils aîné du graf et l'héritier du duché, est le commandant du Château de Graustark et de sa garnison de 120 soldats, dont 25 sont des Reiksgards d'élite du chapitre d'Übersreik. Son équipe de 4 officiers est dirigée par le Capitaine Lorenz von Hardenburg, un vétéran des escarmouches frontalières avec la Bretonnie.

Une petite ville fortifiée a poussé dans l'ombre de la forteresse. Grauwasser a une population de 125 habitants et répond aux besoins du château, fournissant aux soldats des produits, de la viande, et d'autres produits de première nécessité. Quand ils ne fournissent pas leurs services à la garnison, les deux forgerons de la ville s'occupent de fabriquer des objets métalliques pour le commerce.

L'Auberge du Soldat Vigoureux est le plus grand bâtiment en ville, situé à côté du bordel, le *Rideau de Velours Bleu*. Ursula Grüber est la propriétaire des deux établissements, ainsi que la chef de la ville. Si des problèmes se présentent qu'elle ne peut pas régler raisonnablement, Ursula présente le problème à son contact dans le château, le sergent Maximilian Haydn.

Le *Soldat Vigoureux* est géré par Viktor Tieck, un grand ex-gladiateur, et l'homme d'Ursula. Viktor est aussi l'homme fort de l'auberge, agissant souvent comme son propre videur quand la situation se durcit. Nikolas Gateaudeson "Petit Nicky" est le cuisinier et le brasseur de l'établissement, ainsi qu'un membre secret du vaste réseau de contrebande familial des Gateaudeson. La nourriture est bonne au *Soldat Vigoureux*, en particulier la tarte à la crème préparée par Petit Nicky. Le Halfling distille aussi un whiskey de couleur sombre très fort (12 pistoles la bouteille, 4 pistoles la demi-pinte) et du schnapps à la cerise (10 pistoles la bouteille, 3 pistoles la demi-pinte).

Il y a 4 filles au *Rideau de Velours Bleu* – Alexa, Beatrix, Emilie, et Marte – qui passe aussi du temps comme serveuses au *Soldat Vigoureux*, pour accroître les affaires.

Rumeurs :

En voyageant vers Übersreik, les PJ sont susceptibles de passer par de nombreuses auberges, tavernes, et salles communes de villages, en cours de route, que ce soit pour trouver le courage de continuer à avancer ou pour rassembler des informations sur les nouvelles qui circulent. Cette partie réparti les rumeurs / nouvelles / ragots répandues dans la région. Par exemple, ce qui intéresse les habitants le long de la Söll Supérieure ne va pas vraiment poser de soucis à ceux qui vivent dans le sud du Reikland.

C'est au MJ de déterminer lesquelles des rumeurs et nouvelles sont vraies, et lesquelles ne sont rien de plus que des croyances locales.

Sud du Wissenland :

- L'été frais et sec dans l'Averland et le nord du Wissenland signifie qu'il y aura une pénurie de blé l'hiver prochain. Les prix vont certainement monter... à nouveau.
- La famine et les mauvaises récoltes faisant suite à la guerre de l'an dernier ont frappé des parties de l'Ostland et du Hochland, ce qui a entraîné des émeutes dans certaines villes.
- Les tribus gobelines dans les régions vallonnées deviennent plus audacieuses, ou plus désespérées.
- Il y a des forces obscures à l'étranger. Vous n'avez pas remarqué comme Mórslieb n'a pas été pleine au cours des 5 derniers mois ?
- Il y a trop de tiléens qui voyagent sur les routes de nos jours, beaucoup prétendent chercher du travail. On ne peut pas faire confiance à ces fauteurs de trouble basanés.

- Les nains dans les montagnes manigancent quelque chose. Ils achètent des céréales et d'autres aliments à des prix relativement bas étant donné qu'ils payent avec de l'argent sonnante et trébuchant plutôt qu'avec ces papiers impériaux de crédits qui ne valent rien. Il ne restera rien pour les honnêtes habitants de l'Empire.

Centre du Wissenland :

- Un inquisiteur est en route pour Eppiswald afin d'enquêter sur les accusations d'hérésie dans l'enclave lectoriale. [entendu à quelques jours de voyage en aval de cette ville].
- On raconte que le Lecteur von Mauchen est sous le coup d'une enquête à cause des crimes commis par les moines de St. Ewald.
- Il paraît que les assassins du prêtre sigmarite à Pfeildorf ont fui vers les montagnes, afin d'essayer d'atteindre les Principautés Frontalières où il n'y a pas de lois.
- Un batelier voyageant près de Salmhügel tôt un matin a entendu les lamentations de fantômes. Ecoutez-moi bien, ça va empirer au fur et à mesure qu'on se rapprochera de la Geheimnisnacht.
- Les officiels des guildes des marchands et des colporteurs se rendent à Nuln pour exiger que la Grande Comtesse envoie des soldats pour nettoyer la région des gobelins ce printemps. Si vous voulez mon avis, la Grande Comtesse aurait dû agir pour nettoyer cette menace croissante il y a déjà des années.
- L'été frais est une bénédiction pour la vendange du Riesling cette année.

Nord du Wissenland :

- On raconte que le baron Sektliebe est toujours en cavale. Certains pamphlétaire sans-cœurs essayent de faire de ce salaud un champion du peuple. Son crime ? J'ai entendu parler de détournement de fonds, bien que certains parlent de meurtre.
- Le Lecteur von Mauchen est parti à Nuln pour des affaires urgentes. L'Eglise pourrait-elle chercher à forcer le vieil homme à prendre sa retraite ?
- Quelque chose se trame. C'est le troisième prêtre de Sigmar qui est passé par ici en pèlerinage vers le sud du Reikland. [Entendu à Pfeildorf et dans les agglomérations en aval]. Jamais entendu parler du moindre endroit sacré dans la région.
- Les moissons dans le Wissenland inférieur seront bonnes cette année. La Grande Comtesse lutte contre les pressions du Graf de Middenheim et le Grand Duc du Talabecland pour envoyer plus de blé à crédit à ces provinces ruinées. Pourquoi est-ce qu'on devrait souffrir pour ces va-t-en-guerre ?
- La rumeur prétend que la Grande Comtesse cherche à accroître le nombre de patrouilleurs ruraux provinciaux arpentant les routes et les pistes entre Wissenburg et Nuln. Les voyageurs les plus honnêtes vont être plumés par ces "protecteurs".

Sud du Reikland :

- L'Empereur a émis un édit exigeant une augmentation des envois de blé à Altdorf de la part des fermiers reiklandais, dans l'espoir de remplir les greniers de la cité. Je m'attends à des troubles sur cette histoire. Les fermiers sont encore ébranlés par les exigences de l'année dernière.
- Beaucoup de voyageurs sur la route d'Übersreik récemment. Il y a une fête dans cette ville ?
- Je ne sais pas trop qui a fait chier les dieux, mais cet été a été trop frais et humide à mon goût. Certaines de mes cultures sont déjà foutues.
- J'ai entendu qu'un groupe de patrouilleurs ruraux a disparu sans laisser de traces près des ruines du château Wittgenstein. L'endroit est maudit d'après ce que disent les gens.
- Certains voyageurs prétendent que la neige est déjà tombée sur les plus hauts sommets des Montagnes Grises. J'ai dit à ces dingues qu'il est bien trop tôt pour la neige. Peut-être dans un ou deux mois.
- Les bandits deviennent plus audacieux sur la route de (Bögenhafen, Kemperbad, ou Nuln). Voyagez soit en grand groupe pour vous protéger, ou trouvez un batelier qui vous emmène là où vous voulez aller. Si je pouvais me le permettre, je choiserais cette dernière option. Même voyager en diligence n'est pas sûr.

Appendice 2 – Les nuits de l'effroi.

Geheimnisnacht et Hexensnacht sont les deux nuits de l'année qui remplissent nombre des habitants du Vieux Monde d'effroi. La croyance populaire veut que pendant ces nuits, les frontières entre la vie et la mort, la nature et le Chaos, soient brouillées, permettant aux imprudents et aux dangers de passer d'un royaume à l'autre.

La lune du Chaos :

Ces Nuits de l'Effroi sont les seules nuits où on peut observer la lune du Chaos – Mórrslied – dans sa phase pleine. Mannslied – parfois appelée la lune blanche – étant dans sa phase de nouvelle lune, les nuits de Geheimnisnacht et Hexensnacht sont éclairées d'une lumière rougeâtre étrange, allant d'un couleur de rouille terne et apathique, à un rouge sanguinolent sombre. L'illumination de la plus petite des lunes distord la vision en brouillant le contraste entre la lumière et l'ombre, ternissant la première et approfondissant la dernière.

Bien que sa phase soit une constante pendant les Nuits de l'Effroi, le parcours de la lune du Chaos dans le ciel est tout sauf constant. La lune peut se lever de n'importe quelle direction, et se placer où et quand ça lui plait. La lune du Chaos peut aussi rester en place pendant plusieurs heures avant de se déplacer dans une autre partie du ciel. L'orbite et le comportement erratique du corps céleste trouble facilement le sens de la direction et du temps qui passe d'un individu.

En accord avec sa nature bizarre, la lune du Chaos peut être vue dans différente partie du ciel par différents observateurs au même moment. Lors de la Geheimnisnacht de 2510 C.I., un observateur à Middenheim a noté que la lune du Chaos était dans la partie nord-est du ciel à 22h, tandis qu'un altdorfois l'a noté dans la partie sud à la même heure.

Il y a de nombreuses histoires d'un visage animé apparaissant sur la lune du Chaos quand elle est pleine. Les "expressions" les plus souvent rapportées sont des sourires ou des grimaces, comme si la lune réagissait à un événement qu'elle "observait". Un certain nombre d'érudits explique ce phénomène comme n'étant rien d'autre qu'une illusion que seules quelques personnes ont perçu à un moment donné.

La lune du Chaos fait des ravages sur les créatures garous. Normalement, les changeformes ne sont affectés que par la phase pleine de Mannslied, mais à Geheimnisnacht et Hexensnacht, c'est l'influence de Mórrslied qui force les garous à prendre leurs formes animales.

Geheimnisnacht :

La Nuit des Mystères est la plus tristement célèbre des Nuits de l'Effroi. Elle tombe au moment du déclin de l'été et, le plus souvent, marque un changement dans le climat. Les températures de la journée lors de la Geheimnisnacht sont généralement assez chaudes, et tout à coup se rafraichissent quand une brise se lève pendant la nuit. Ceux qui nient la véritable nature de la nuit prétendent que c'est cette baisse soudaine de la température qui donne la chaire de poule aux hommes, et pas l'effroi de la nuit.

Dans beaucoup de lieux du Vieux Monde, la Geheimnisnacht est marquée par des fêtes ou des festivités de village, où les familles se rassemblent pour préparer la nuit. C'est aussi le moment où ceux qui fabriquent ou vendent des amulettes de protection font le plus de profits. Les premières heures de la Geheimnisnacht sont aussi le moment où les enfants sont habillés de costumes pour aller de maisons en maisons pour rassembler des bonbons qui dureront toute la nuit.

Quand les rayons du soleil disparaissent au-delà de l'horizon, les volets et les portes des maisons et des auberges sont fermés et barricadés. Les villages fortifiés et les auberges-relais condamnent leurs portails et allument de grands feux de joie à l'intérieur de la cour pour maintenir les créatures de la nuit à distance. Les bateliers travaillant sur les rivières trouvent eux-aussi un endroit sûr pour jeter l'ancre (parfois au milieu d'une rivière) et ferment les écouteilles avec une prière aux dieux pour survivre en toute sécurité à la nuit.

Seuls les inconscients ou les suicidaires osent voyager sous le regard de la lune du Chaos. La plupart des communautés ont des histoires d'amants imprudents qui ne sont jamais rentrés chez eux après une nuit à dépraver la femme d'un autre, ou la disparition d'un guerrier impulsif qui avait plus confiance en son épée qu'en les avertissements sur les dangers de la nuit de ses camarades. On raconte dans les plus grandes villes que les meurtres et les mutilations ont plus de chance de se produire pendant la Geheimnisnacht que pendant toute autre nuit de l'année.

Les médiums, les sorciers, et les fous sont très sensibles aux effets de la Geheimnisnacht. Le sentiment d'effroi – et, dans le cas des plus déments de cette population, d'euphorie – ressenti par ces gens est accru une fois que la lune du Chaos projette sa lumière rouge sur le paysage. Les sanatoriums à Altdorf et dans d'autres grandes villes conservent des gardes supplémentaires de garde en cas d'explosion de violence de leurs patients, tandis que de nombreux sorciers sont connus pour faire preuve d'extrêmes précautions. Les sorts lancés pendant la Geheimnisnacht ont généralement un degré plus important de succès spectaculaire ou d'échec catastrophique qu'à tout autre moment de l'année, à part Hexensnacht.

Hexensnacht :

Il y a moins d'histoires horribles associées au fait d'être dehors pendant l'Hexensnacht plutôt que la Geheimnischnacht, pour la simple raison que moins de monde a tendance à sortir pendant cette froide nuit d'hiver.

La Nuit des Sorcières est le moment favori des convents de sorcières et autres praticiens de la magie noire (démonistes, nécromants, pour en citer deux) pour se réunir, car il y a moins de probabilité d'être découverts. Ces rassemblements ne sont pas dénués de risques. Un petit nombre de répurgateurs sont connus pour être de sortie pendant cette nuit glacée, ainsi que des groupes de mutants et d'hommes-bêtes affamés, tous préférant se nourrir de ces sorciers maléfiques se rassemblant plutôt que de s'allier à eux.

Les fermes et petits villages isolés sont aussi des cibles potentielles pour les raids de ces créatures affamées, en particulier dans les provinces du nord de l'Empire ravagées par la guerre. Beaucoup des communautés passent le Nouvel An (Hexenstag) à consolider leurs défenses et à aiguiser les armes, tout en priant les dieux qu'ils puissent survivre à cette longue nuit.

Appendice 3 - PNJ typiques.

Cette partie est destinée à aider le MJ au cas où les PJ choisissent d'interagir avec tout PNJ générique n'ayant pas été décrit spécifiquement dans ce scénario.

Artisan, (Forgeron, Charpentier, Charron, Cordonnier, Aubergiste, Potier, Tailleur, Tanneur).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	4	4	8	50	1	52	40	29	40	40	40

Compétences : Alphabétisation (aubergiste) ; Art (potier) ; Calcul Mental (aubergiste) ; Chimie (potier/tanneur) ; Conduite d'Attelage ; Confection (cordonnier/tailleur) ; Connaissance des Parchemins ; Fermentation (aubergiste) ; Langage Secret : guilde ; Pictographie : artisan ; Sens de la Magie ; Travail du Bois (charpentier/charron) ; Travail du Fer (forgeron).

Possessions : Couteau, Arme simple, Outils appropriés, Maison/Atelier.

Apprenti Artisan.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Conduite d'Attelage ; Endurance Accrue (25% de chance) ; Force Accrue (25% de chance).

Possessions : Couteau, Arme simple, Outils appropriés.

Batelier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	39	29	29

Compétences : Canotage ; Construction Navale (25 % de chance) ; Endurance à l'Alcool (25% de chance) ; Force Accrue (25% de chance) ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Possessions : Arme simple, Gilet de cuir.

Berger.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	45	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : fronde ; Connaissance des Plantes (75% de chance) ; Dressage (50% de chance) ; Empathie avec les Animaux ; Endurance Accrue (75% de chance) ; Musique (instrument à vent) ; Soins des Animaux.

Possessions : Arme simple, Flute de pan, Fronde, et bâton.

Chasseur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	45	4	3	8	40	1	29	29	29	29	39	29

Compétences : Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Immunité aux Poisons (25% de chance) ; Langage Secret : forestier ; Pictographie : bûcheron ; Pistage.

Possessions : Arme simple, Arc ou Arbalète.

Citadin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Commerce ; Evaluation.

Possessions : Dague ou canne, Bourse (2d10 pistoles).

Cocher.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Compétences : Arme de Spécialisation : arme à feu ; Conduite d'Attelage ; Equitation ; Musique (cor de cocher) ; Soins des Animaux.

Possessions : Cor de cocher, Tromblon, Arme simple, Chemise de maille.

Colporteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	39

Compétences : Arme de Spécialisation : poing ; Astronomie (10% de chance) ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Evaluation ; Pictographie : colporteurs ; Soins des Animaux.

Possessions : Chariot et chevaux, Lanterne, Matelas et couvertures, Briquet, Casseroles et poêles, Corde, Petits couteaux, Rubans colorés, Epingles, autres marchandises.

Domestique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Au choix du MJ.

Possessions : Au choix du MJ.

Fermier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	39	29	39	29	29	29

Compétences : Agriculture ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Identification des Plantes ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Possessions : Charrue, Pelle, Gilet de cuir.

Forestier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	39	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : deux mains ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Identification des Plantes ; Langage Secret : forestier ; Pictographie : bûcheron (75% de chances) ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Gilet de cuir, Hache de bûcheron à deux mains.

Garde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	2	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants.

Possessions : Matraque, Perche et lanterne, Gilet de cuir, Chemise de maille (25% de chance).

Sergent de la Garde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	35	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

Possessions : Epée, Dague, Chemise de maille, Casque.

Herboriste.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Connaissance des Plantes ; Langue Hermétique : druidique ; Pathologie ; Traumatologie.

Possessions : Pilon et Mortier, Sac de plantes séchée, Couteau.

Hors-la-loi (bandit).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	8	40	2	29	29	29	39	29	29

Compétences : Adresse au Tir (25% de chance) ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage (75% de chance) ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation (75% de chance) ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles ou des voleurs ; Pictographie : bûcheron (25% de chance) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux (50% de chance).

Possessions : Arc, Bouclier, Arme simple, Gilet de cuir (50% de chance).

Chef hors-la-loi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	55	4	6	11	50	3	39	60	39	39	29	39

Compétences : Adresse au Tir (25% de chance) ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage (75% de chance) ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Identification des Plantes ; Langage Secret : jargon des batailles et des voleurs ; Pictographie : bûcheron (25% de chance) ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux (50% de chance).

Possessions : Arc, Bouclier, Arme simple, Chemise de maille.

Marchand.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	3	7	30	1	29	29	39	29	29	39

Compétences : Baratin (25% de chance) ; Commerce ; Evaluation ; Législation (25% de chance) ; Numismatique.

Possessions : Dague, Gilet de cuir, Bourse (2d6 Co).

Milicien.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	2	29	29	29	29	29	29

Compétences : Conduite d'Attelage (50% de chance) ; Coups Puissants ; Equitation (25% de chance) ; Esquive ; Soins des Animaux (25% de chance).

Possessions : Arc ou Arbalète, Chemise de Maille, Bouclier, Lance.

Péager.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Commerce ; Evaluation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Chemise de maille, Bouclier, Epée, Casque.

Pêcheur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	4	3	7	30	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Cartographie (5% de chance) ; Construction Navale (25 % de chance) ; Natation ; Navigation ; Pêche ; Potamologie (50% de chance).

Possessions : Gilet de cuir, Bateau (25% de chance).

Patrouilleur Rural.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Equitation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Cheval, Selle et harnais, Chemise de maille, Corde (10m), Bouclier, Epée, Casque.

Sergent Patrouilleur Rural.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Equitation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Cheval, Selle et harnais, Chemise de maille, Corde (10m), Bouclier, Epée, Casque.

Voleur de bétail.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : forestier (50% de chance) ; Soins des Animaux (20% de chance).

Possessions : Cheval et chariot, Armes simples, Lanterne, Corde (10m).

Voleur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Evaluation (25% de chance) ; Langage Secret : jargon des voleurs ; Pictographie : voleurs.

Possessions : Dague ou Epée courte.

Trappeur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : forestier ; Orientation ; Pictographie : bûcheron ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Arc ou Arbalète, Chapeau de fourrure et peaux de bêtes.

Villageois.

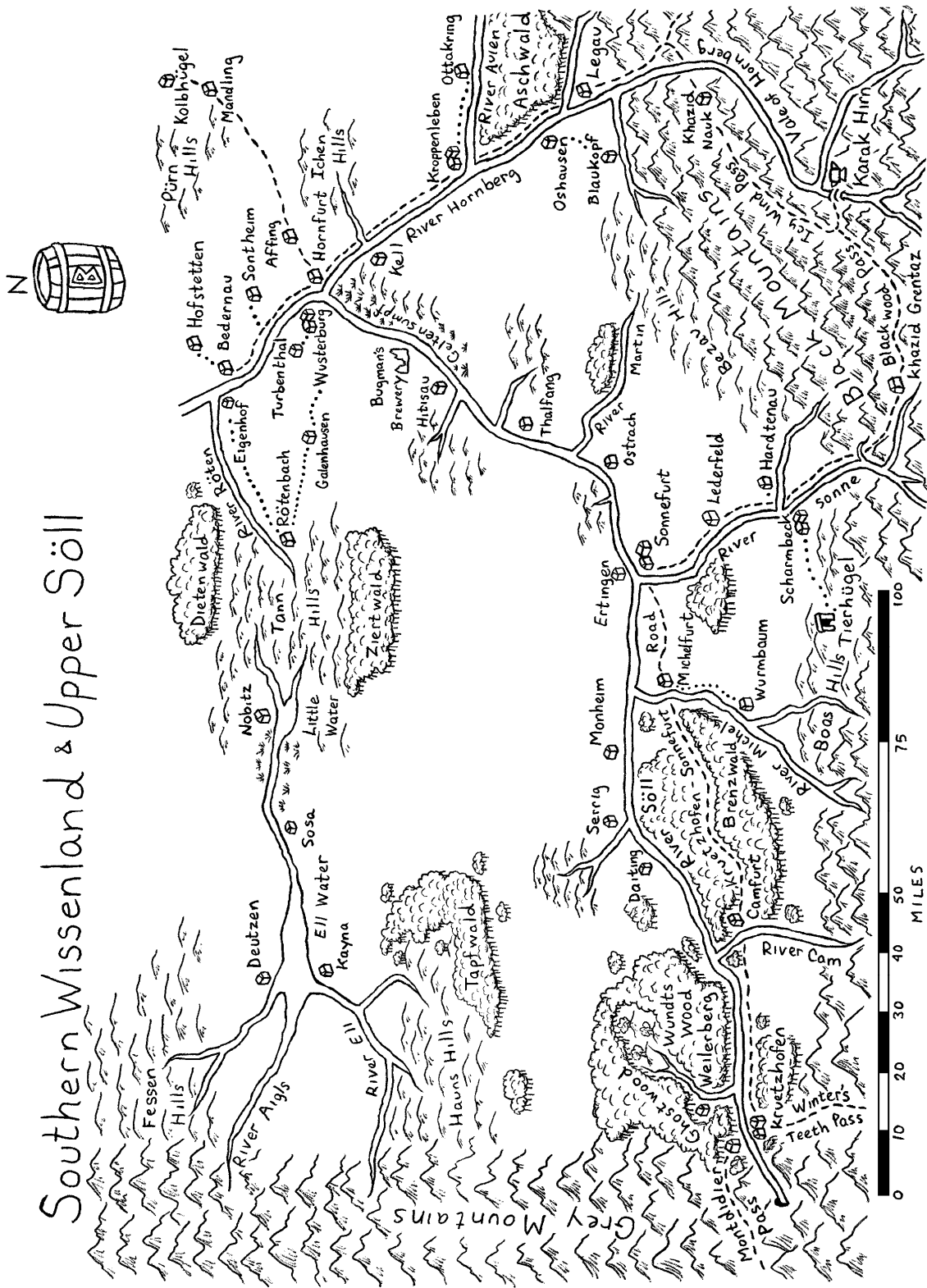
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Bagarre (25% de chance) ; Conduite d'Attelage ; Soins des Animaux.

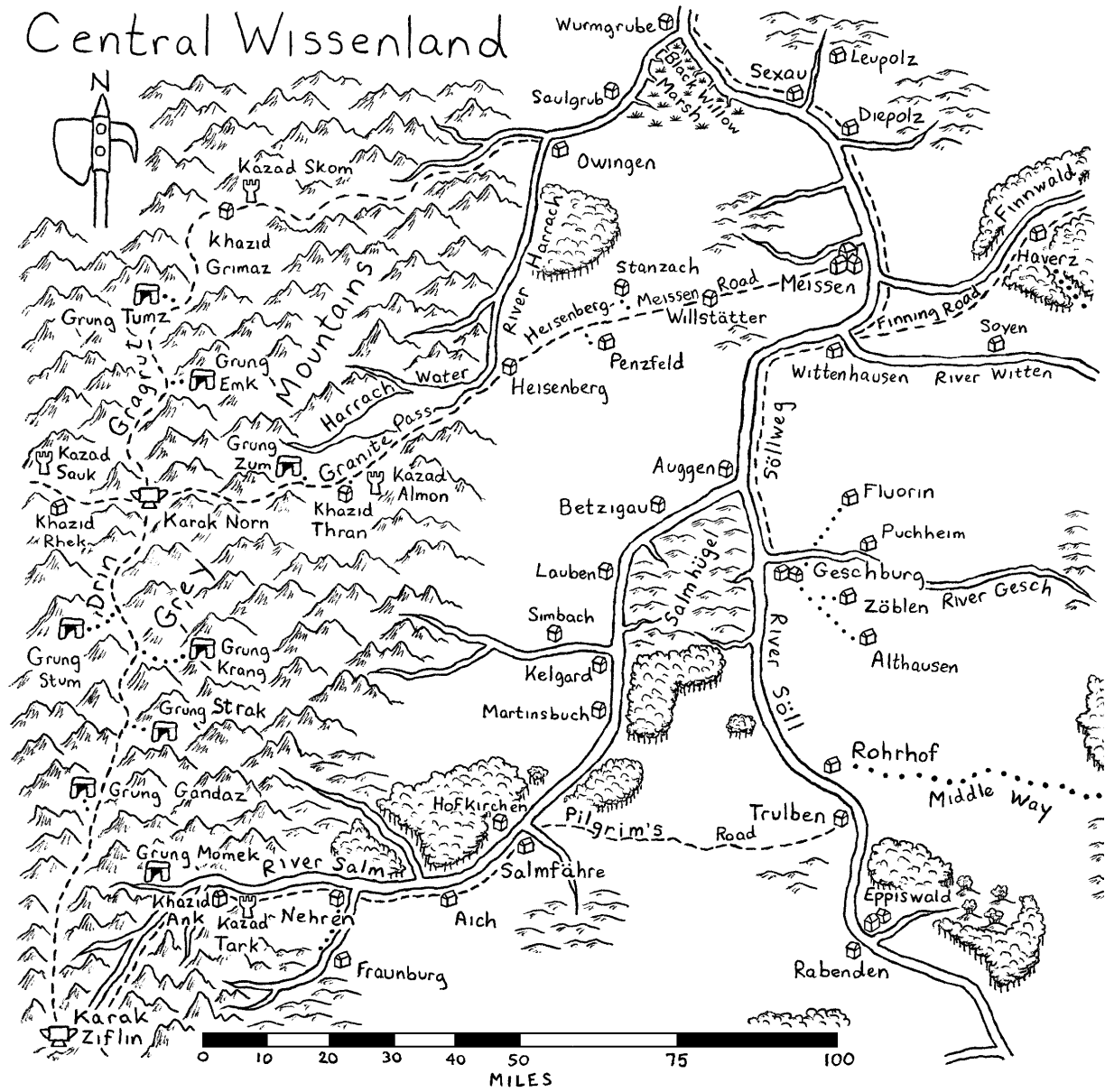
Possessions : Dague ou gourdin.

Appendice 4 - Cartes.

Carte 1. : Sud du Wissenland & Söll Supérieur



Carte 2 : Centre du Wissenland

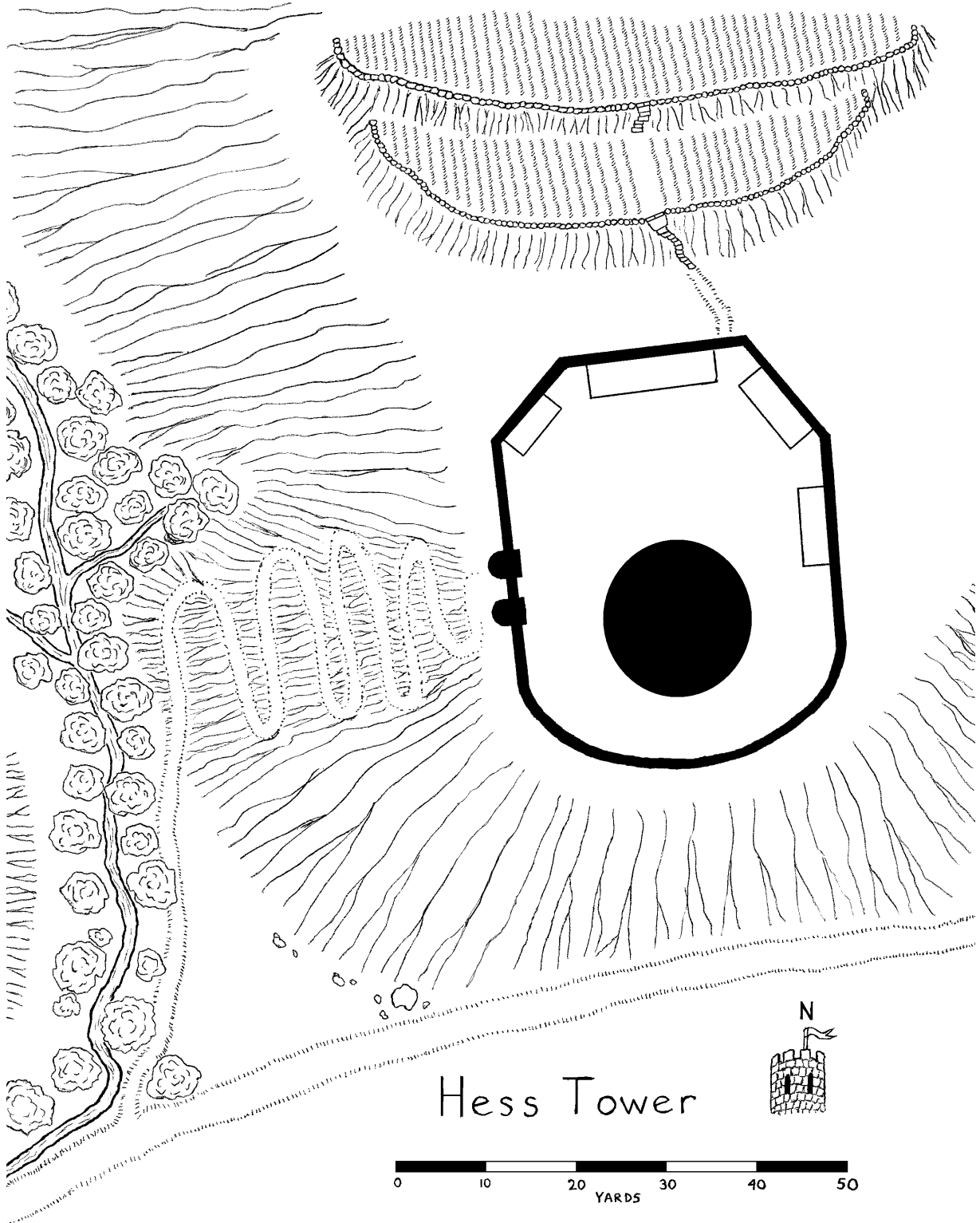


Carte 3 : Nord du Wissenland & Nuln

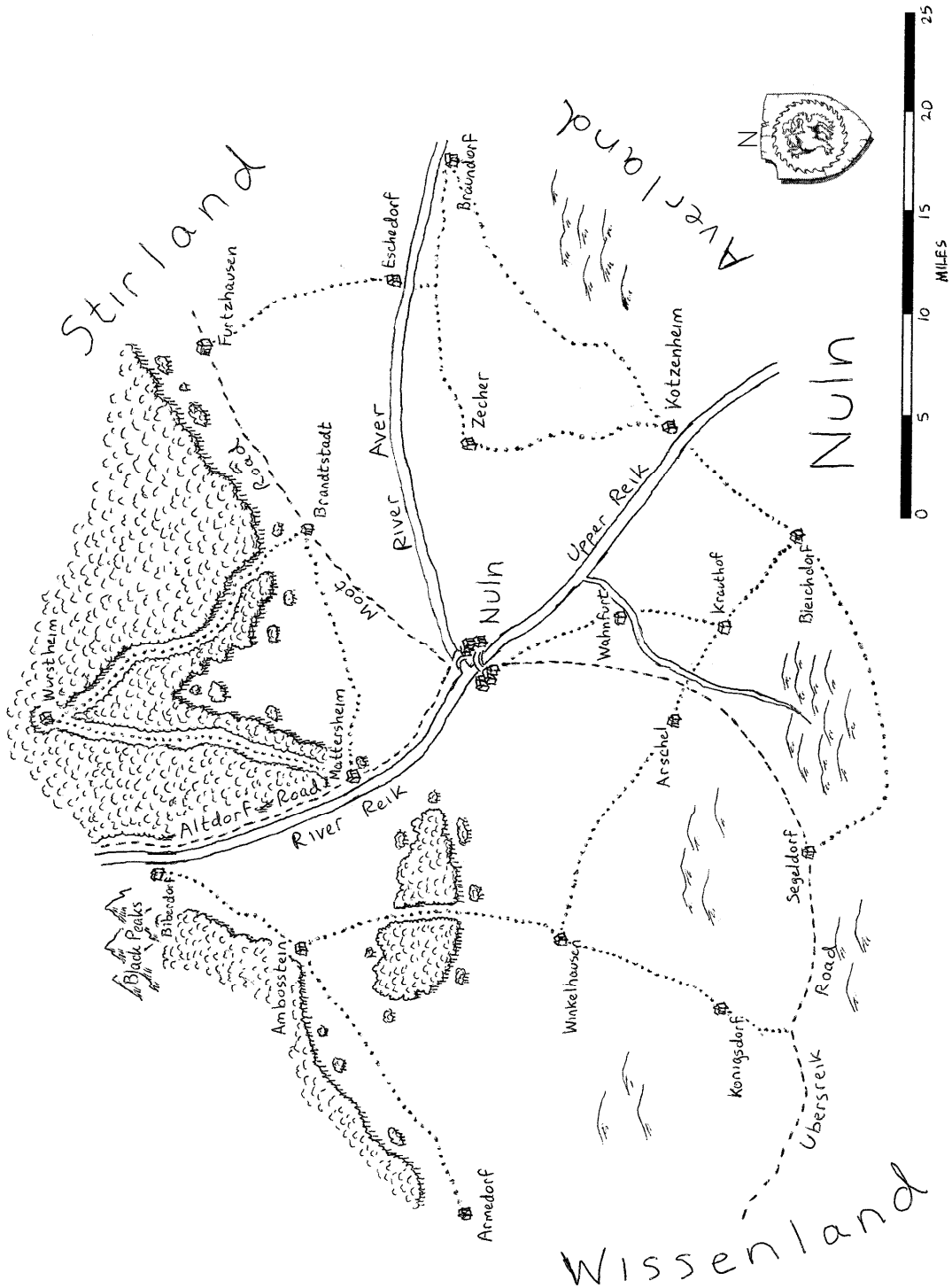
Northern Wissenland and Nuln



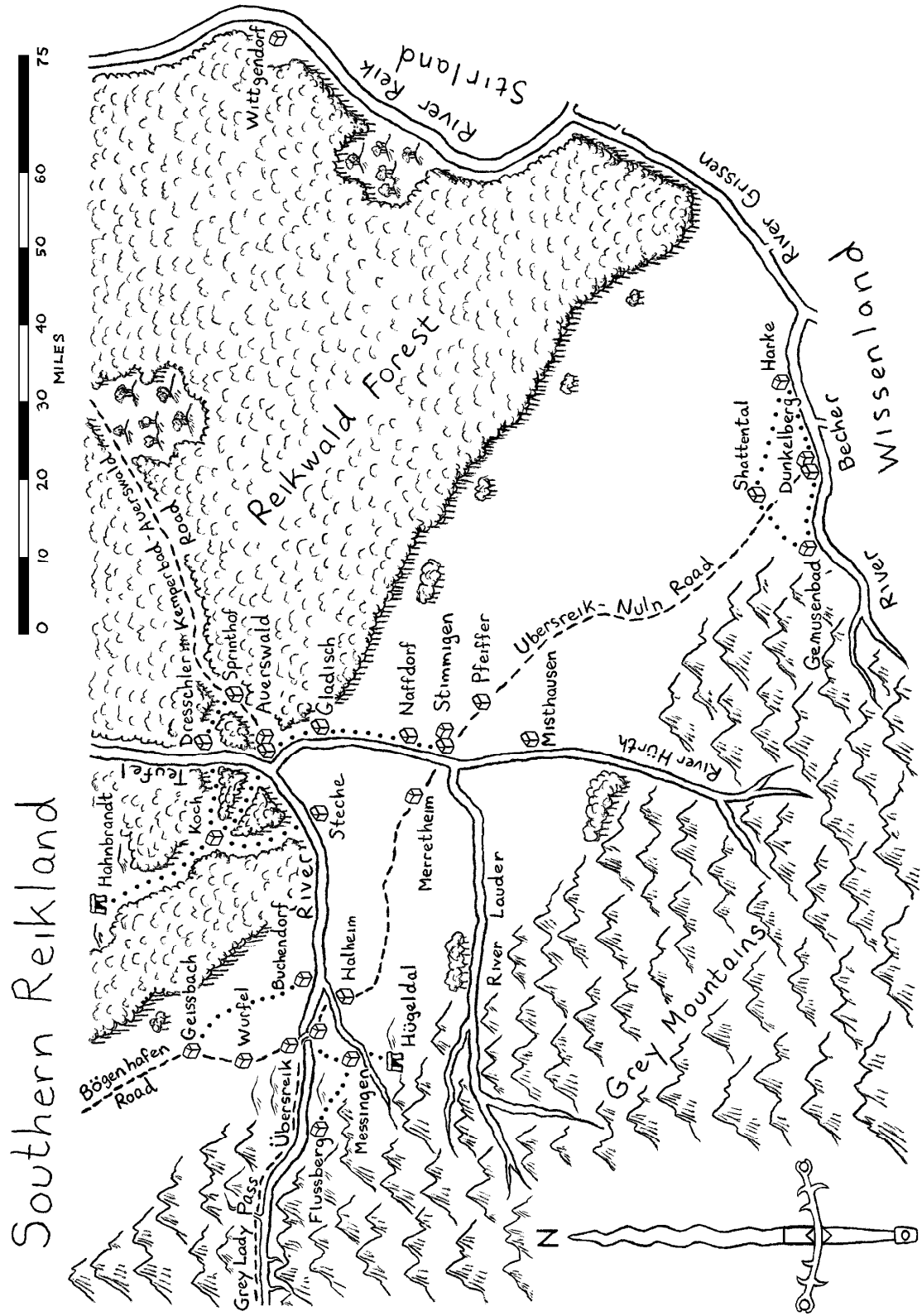
Carte 4. : Tour Hess



Carte 5. : Cité-Etat (Staatstadt) de Nuln

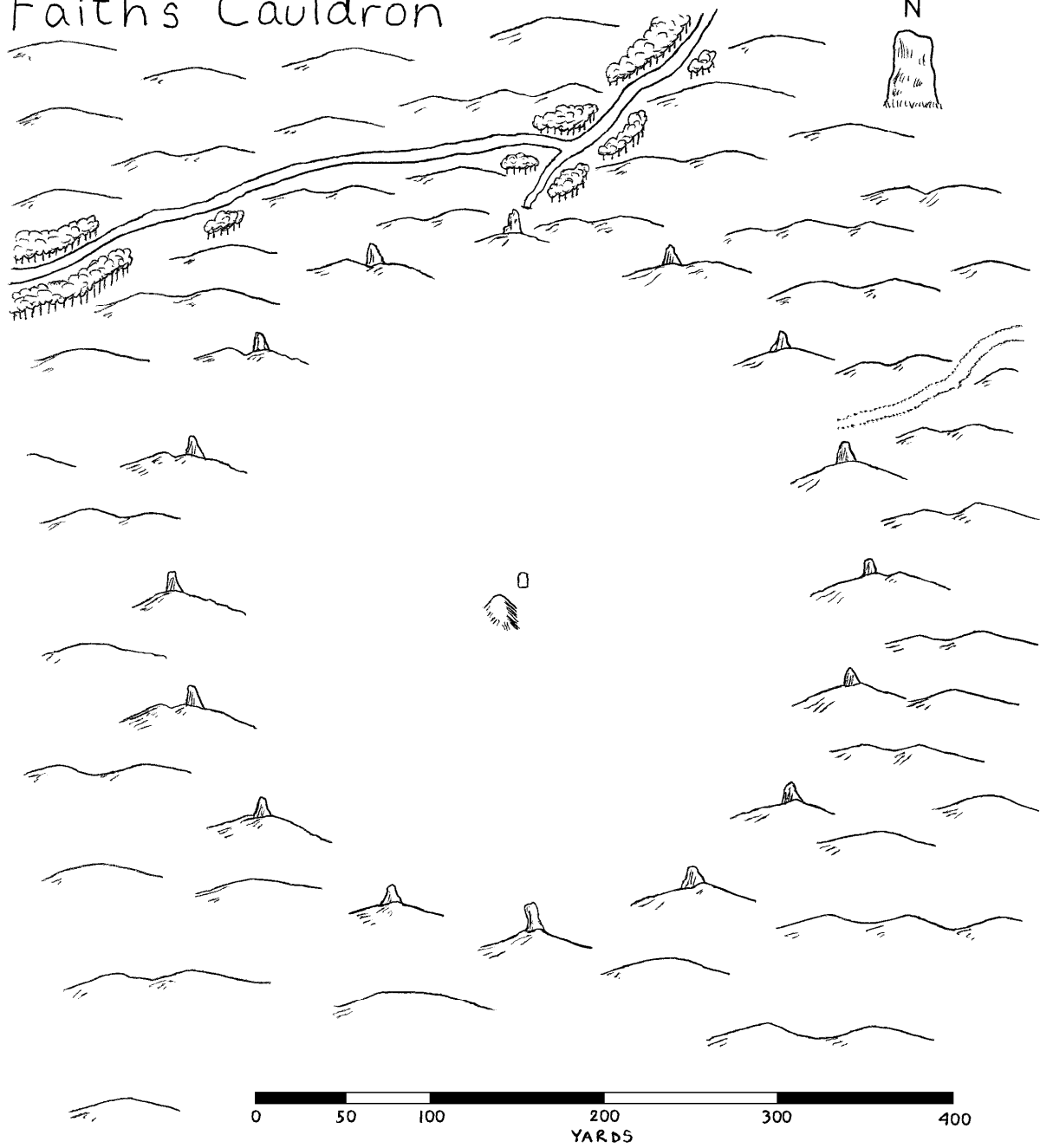


Carte 6. : Sud du Reikland

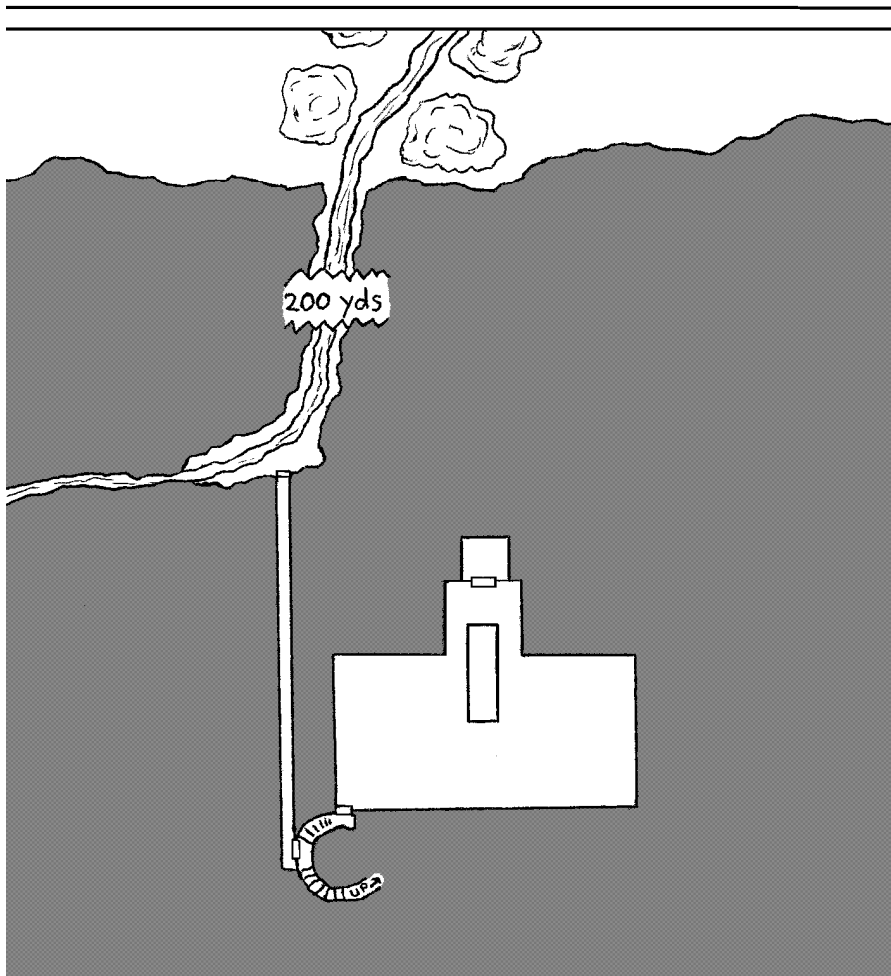
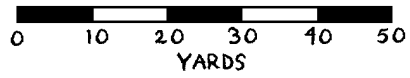
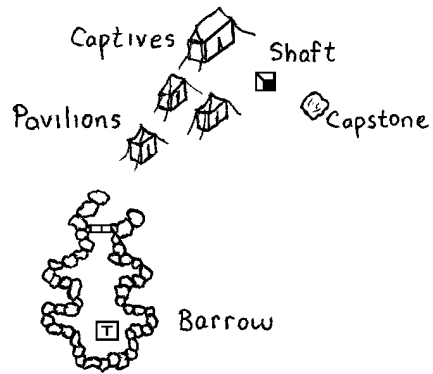


Carte 7. : Chaudron de la Foi

Faith's Cauldron



Carte 8. : Affrontement Final



*Appendice 5 - Documents.**Pierres Dressées de Steinbrecken,*

Un site des plus inhabituel, situé à une trentaine de kilomètres à l'ouest, sud-ouest d'Übersreik à vol d'oiseau. Des mégalithes gris tachetés de bleu-vert, de près de 5 mètres de haut, grossièrement taillés, le long du sommet d'une élévation de terrain, formant un périmètre autours d'une grande dépression en forme de cuvette, d'à peu près 400 mètres de diamètre. Une grande pierre plate est placée près du fond de la cuvette, près d'un antique et long tumulus. L'entrée du tumulus s'est apparemment effondrée dans l'antiquité. L'utilisation de baguettes de divination indique une petite quantité de magie ambiante, indiquant peut-être qu'une ligne de magie passe par ce site. Aucun signe d'occupation récente, pas même d'un camp de bandits ou de gobelins.

Mon guide du village voisin de Steinbrecken a fait remarquer que le site est hanté. Il indique que lors de certaines nuits de nachgeheim, on peut entendre ce qui ressemble aux chocs d'armes dans une bataille.

Document 1