

L' Ombre Emergente

Premier volet de la Campagne de l'Assemblée des Ténèbres

Par Alfred Nuñez Jr.

Edité dans sa version originale par John Foody et Jude Hornborg.

Matériel supplémentaire et assistance de Natascha Chrobok, Arne Dam, Timothy Eccles, et Anthony Ragan.

Carte de la ville d'Eppiswald par Henrik Grönberg. Toutes les autres cartes par Alfred Nuñez Jr.

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

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

Traduit par 'Captain Bug'

Je voudrais aussi remercier et saluer le travail d'Arne Dam, Tim Eccles, la Server Goddess, Ken Rolston, et Ryan Wileman, 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.....	3
<i>OBJECTIF.....</i>	3
<i>CONTEXTE DU SUDENLAND.....</i>	3
Contexte politique :	3
Le pays :	4
Commerce :	4
Les Gens :	5
Religion :	5
Transport :	6
<i>EPPISWALD.....</i>	6
Dirigeant des villages :	6
Jours de fête locaux :	7
Jours de Marché :	8
AVENTURE	9
<i>NOTES AU MJ.....</i>	9
Résumé de l'intrigue :	9
<i>COMMENCER L'AVENTURE.....</i>	9
<i>L'OMBRE EMERGENTE.....</i>	10
Trouver du travail :	10
« Vous aurez été prévenus... »	12
L'élection de l'Impératrice Magritta et la Guerre des Sorciers :	14
Un invité dans la nuit :	14
Dans la sombre forêt :	16
Explorer Dergenhof :	17
La colline a des yeux :	19
Attention au gardien :	21
La ruée vers la maison :	23
<i>POINTS D'EXPERIENCES.....</i>	24
APPENDICES	25
<i>APPENDICE 1 - NOUVEAUX CULTES.....</i>	25
Deanosus, Dieu du Vin, de la Vigne, et des Réjouissances :	25
Lacothea, Déesse Fluviale de la Söll :	26
Panasia, Déesse de la musique, poésie, et des arts :	27
Phaestos, Dieu des Artisans et Forgerons :	29
Le Pèlerin, Dieu Vagabond Halfling.	31
<i>APPENDICE 2 - PLANTES MEDICINALES ET POISONS DE L'EMPIRE.....</i>	33
Grottes.....	33
Forêts, conifères.	33
Forêts, mélangée.....	34
Prairies.....	35
Cimetières.	36
Collines.....	37
Marais (Tourbières, Marécages), Rives.....	37
Montagnes.....	38
<i>APPENDICE 3 - REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE DU SUDENLAND.....</i>	40
<i>APPENDICE 4 - DOCUMENTS.....</i>	46
<i>APPENDICE 5 - PERSONNAGES PRE-TIRES.....</i>	51

Introduction

Objectif.

La **Campagne de l'Assemblée des Ténèbres** vise à fournir une campagne de WJRF aux MJ et aux joueurs qui veulent jouer dans la période entre la Guerre Civile Impériale de 2514 (WJRF 1^{ère} Edition) et la Tempête du Chaos de 2521-2522 (juste avant la période où se joue WJRF 2^{ème} Edition). Avec quelques adaptations, cette campagne peut être déplacée dans la période postérieure à TdC, peut-être au printemps 2523.

Pour ceux qui découvrent l'univers de WJRF, la Guerre Civile Impériale est décrite dans le dernier volet de la Campagne de l'Ennemi Intérieur pour WJRF 1ère Edition. Il y a deux versions du final de cette campagne : l'Empire en Flamme¹, édité par Games Workshop, et l'Empire en Guerre², écrit par moi-même, avec l'aide d'autres personnes. EeG est disponible sur le site web 'Strike to Stun' (www.strike-to-stun.com).

Pourquoi m'embêter avec tout ce travail ? Et bien, c'est quelque chose que j'écris pour mon propre groupe de joueurs, quand c'est mon tour d'être MJ et que j'ai besoin d'avoir quelque chose d'original à jouer. Qui plus est, j'ai l'impression que Black Industries concentre ses efforts sur le développement du monde de Warhammer post-Tempête du Chaos, laissant les années entre les deux guerres relativement en l'état.

Cette campagne est écrite pour WJRF 1^{ère} Edition, car mon groupe joue toujours à cette version du jeu. J'espère que quelqu'un qui est plus familier que moi de la seconde édition se présentera et se portera volontaire pour convertir la campagne, afin de la rendre utilisable par ceux qui préfèrent la version de Black Industries. Le contexte sera aussi cohérent avec celui présenté dans EeG, qui a été prévu pour servir de transition en la campagne de 'l'Ennemi Intérieur' de la première édition, et la seconde édition de WJRF.

Par soucis de cohérence avec les campagnes publiées de façon officielles, des Personnages pré-tirés sont inclus à la fin de ce scénario d'ouverture. Ces personnages sont présentés avec leurs propres backgrounds, afin d'aider les joueurs dans leur rôleplay. Comme toujours, le MJ peut choisir de faire créer de nouveaux personnages à ses joueurs plutôt que de leur donner les pré-tirés.

Contexte du Sudenland.

La **Campagne de l'Assemblée des Ténèbres** commence dans la province du Sudenland (l'ancien Sölland) le 26 Jährdrung 2515, l'année suivant la Guerre Civile Impériale. A l'inverse du background présenté dans 'Les Héritiers de Sigmar' – et de façon plus cohérente avec le background de la première édition – le Sudenland est toujours une province électorale indépendante à l'époque de ce scénario. Ce qui suit fournit des informations sur le contexte afin d'aider le MJ à faire jouer le scénario.

Contexte politique :

Le Sudenland et le Wissenland sont les deux provinces impériales les plus au sud. Pendant la majeure partie de leurs histoires respectives, les deux territoires ont été des provinces séparées. Sölland est l'ancien nom des terres se trouvant entre le Reik Supérieur et la Söll. Depuis la fondation de l'Empire, le Sölland a été une province électorale indépendante, jusqu'au XVIII^{ème} siècle. A cette époque, le Seigneur de Guerre Orc Gorbad Griffefer envahit l'Empire depuis l'est, et détruisit l'armée de l'Electeur, ravageant toute la province et mettant Nuln à sac, avant d'être vaincu et tué à la Bataille de Grünburg.

Après la guerre, le Wissenland absorba ce qui restait du Sölland, et les deux restèrent réunis jusqu'à ce que ce dernier ne fasse sécession au XXIII^{ème} siècle. Il y a plus de deux siècles et demi, la famille von Mecklenberg parvint à séparer l'ancienne province du Sölland de sa voisine de l'ouest dominante. La séparation fut relativement amicale, selon les standards impériaux, et l'Empereur Magnus le Pieux officialisa la séparation en 2306. Après plus de 500 ans sous une unique famille régnante, les deux provinces ressemblaient plus à des couines qu'à des rivales.

A la fin du XXV^{ème} siècle, des rumeurs ont commencé à circuler au sujet de certains malheurs affectant la famille dirigeante von Mecklenburg. Le Grand Baron Johann von Mecklenburg fut souvent absent de la province pendant des semaines sur la fin, confiant l'administration du Sudenland à sa cousine, la Grande Baronne Etelka Toppenheimer (le Grand Baron n'avait aucun héritier direct, et il y avait des rumeurs qui circulaient sur l'esprit vide de son jeune frère). En 2510, le Grand Baron von Mecklenburg abdiqua brutalement et confia le gouvernement du Sudenland à la Grande Baronne Toppenheimer. Afin d'assurer sa propre succession, l'une des premières actions de la Grande Baronne fut de nommer le fils adoptif d'un parent éloigné, le Baron Olaf Sektliche, comme héritier.

Les tensions dans le nord de l'Empire éclatèrent en une brève guerre en 2514, qui menaça de s'étendre à l'ensemble du pays. Les provinces du sud échappèrent à toute implication dans le conflit du nord, à l'exception de troupes du Wissenland qui combattirent aux côtés de celles du Stirland dans le sud du Talabecand. Une des conséquences au niveau régional de la guerre fut la brouille politique entre la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz et son régent

¹ NdT : Edité en France par Descartes.

² NdT : Disponible au téléchargement en français sur le site de la Gazette de Nuln.

dans le Wissenland, le Comte Bruno Pfeifraucher. Le résultat final fut que la Grande Comtesse ré-exerça son autorité comme dirigeante du Wissenland, tout en maintenant sa cours dans la Freistadt de Nuln.

A la suite de la guerre dans les provinces du nord, la famine et la ruine économique se répandit dans de nombreuses parties de l'Empire. Avec la fin de l'hiver, un certain nombre de gens se déplacent, cherchant des pâturages plus verts, et un moyen d'échapper à leur existence morne. Beaucoup ne trouvent rien d'autre que la misère, particulièrement dans les cités et les villes surpeuplées de l'ouest. Certains trouvent la mort sur les routes et les fleuves d'un Empire fragile et désespéré.

Une autre conséquence de la paix fragile dans le pays est que des mercenaires sans emplois parcourent le pays, étant à peine mieux que des bandes armées de bandits, particulièrement ceux qui sont dans les provinces ravagées par la guerre. Des bandes de gobelins enhardis font des raids et terrorisent la population, depuis leurs repaires dans les forêts et les collines. Il y a même des rumeurs parlant de créatures encore plus corrompues et malfaisantes, tapies dans des lieux sombres et reculés, enlevant les voyageurs imprudents, qu'on ne revoit plus jamais.

A un niveau plus trivial, la réorganisation des frontières provinciales est une nouveauté, et elle entraîne beaucoup de confusion au sein de la population. D'anciens préjugés persistants, et des sentiments d'aigreur remontent sous la surface chez beaucoup de monde. Les événements ayant prétendument entraîné la Guerre Civile – comme la tentative de s'en prendre à la vie de l'Empereur – et les morts récentes du Grand Théogone et d'Ar-Ulric, ont rendu les habitants de l'Empire encore plus suspicieux et inquiet au sujet des ces individus 'dans l'ombre' qui chercheraient à tirer partie d'une telle anarchie. Beaucoup des autorités – comme l'Eglise de Sigmar et les Répurgateurs – tentent de traquer de d'amener devant la justice de tels individus.

La nouvelle s'est propagée jusque dans le Sudenland récemment que le Lecteur du Middenland a été choisi pour devenir le nouveau Grand Théogone, et qu'il a choisi le nom de Volkmar, pour marquer son règne sur l'Eglise de Sigmar. On raconte qu'il est même parvenu à un accord avec le Ar-Ulric de Middenheim pour mettre de côté leurs différences religieuses, et rediriger les activités de leurs cultes respectifs vers la traque des ennemis cachés de l'Empire.

Le pays :

Des éléments naturels délimitent les frontières du Sudenland [Carte 1]. A l'ouest, les fleuves Hornberg et Söll marquent la frontière avec le Wissenland, tandis que le Reik Supérieur sépare le Sudenland de l'Averland au nord et au nord-est. La province s'étend sur des prairies onduyantes entre ces deux fleuves – ce qui est idéal pour élever des moutons, pour leur viande et leur laine – jusqu'à ce qu'elle atteigne les Montagnes Noires au sud et au sud-est.

Il y a quelques petites régions de collines à l'intérieur de la province, ainsi qu'un certain nombre de petites forêts. L'une des plus grandes forêts est celle d'Eppiswald, une forêt mélangée de conifères et d'arbres à feuilles caduques, qui entoure la petite ville du même nom. Comme beaucoup de régions boisées du Sudenland, l'Eppiswald est une forêt ancienne, les restes de la grande forêt qui recouvrait cette partie de l'Empire bien avant la naissance de Sigmar. On raconte aussi qu'elle est hantée la nuit. Des voix fantomatiques sont audibles dans la brise qui semble toujours se lever en pleine nuit. Il a même été question d'arbres qui se déplaceraient de temps en temps pour boucher les chemins.

La plupart des communautés du Sudenland se trouvent le long des fleuves principaux. Même s'il est potentiellement cher, le voyage sur des péniches fluviales est considéré comme plus sûr que de se frayer un chemin sur les chemins étroits et irréguliers qui suivent la Söll et le Reik Supérieur. Il y a aussi des routes mal entretenues qui traversent la campagne, reliant les villages et les petites villes au cœur de la province. Les Patrouilleurs Ruraux patrouillent sur ces routes, dans un effort vain pour réduire la menace de banditisme et de raids de Gobelins.

Quand on se rapproche des Montagnes Noires, le pays devient plus sauvage, et se transforme pour devenir les contreforts de la chaîne de montagne. Malgré les revendications des Nains, la région entre Karak Hirn et Khazid Hafak n'est pas très sûre. Plusieurs petites tribus de Gobelins survivent dans la nature, et ils sont connus pour se rassembler de temps à autre en groupes plus importants. Il y a aussi des rumeurs circulant au sujet de petites bandes errantes de mutants dans la région, s'attaquent aux sans-défenses et aux imprudents.

Qui plus est, il y a toujours de tristes rappels du passé dans l'intérieur du Sudenland. Les ruines de nombreux villages et villes détruits par Griffefer gisent, en témoins silencieux de la dévastation que ses hordes de peaux-vertes ont entraînée. La plupart des gens évitent ces rappels de l'invasion, par respect pour les morts, ou par peur de leurs fantômes sans repos.

Commerce :

Le Sudenland est principalement une province agricole, exportant des matières premières, de la nourriture, et du vin vers les autres provinces, principalement l'Averland et le Wissenland, ainsi que vers les Forteresses et communautés Naines à proximité. En échange, le Sudenland importe des biens manufacturés de ces endroits.

De plus, le Sudenland est connu dans tout l'Empire pour l'excellente qualité de sa laine et de son industrie textile (tisserands et tailleurs). Piégé dans les Montagnes Noires (ou pochés, si on en croit les réclamations des Nains), le sable du Sudenland est très prisé dans les cercles à la mode de Nuln, Altdorf, et au-delà.

Même si le Sudenland n'a pas ressenti le choc des armées s'affrontant sur son paysage, la guerre a eu un impact sur son économie. La forte demande pour ses produits (dont une partie était basée sur la spéculation d'une guerre plus longue) a entraîné une hausse des prix et des pénuries dans la région. Cela a entraîné des rumeurs infondées sur une hausse des taxes à venir bientôt et des troubles potentiels.

Les Gens :

Les sudenlandais sont principalement des descendants des Avermanni du sud (l'une des tribus faisant partie de la confédération Brigundienne, et installée sur les rives du Reik Supérieur), des Menogoths, et des tribus Uissencten de l'est (le long de la Hornberg et de la Söll). Le nom de Wissenland dérive en fait du nom de la tribu Uissencten, qui était la tribu dominante de la vallée de la Söll jusqu'à ce qu'elle soit vaincue en bataille par les Merogens plus agressifs au cours de la décennie avant la naissance de Sigmar. Un essaimage d'autres tribus plus petites se trouvaient dans la région des contreforts près des Montagnes Noires.

Dans l'ensemble, les sudenlandais sont des gens simples et directs. Ils n'ont que peu de patience pour ceux qui les traitent comme des péquenauds de la campagne. Au niveau vestimentaire, les sudenlandais préfèrent les modes conservatrices et pratiques ; ils n'ont pas grand-chose à faire des dernières modes émanant de Nuln.

Les gens du Sudenland ont toujours eu de bonnes relations avec leurs voisins Nains, particulièrement les Royaumes de Karak Hirn et Karak Gantuk (qui incluent la communauté Naine de Khazid Hafak). Les hommes et les Nains de cette région ont répondu en grand nombre à l'appel aux armes de Sigmar, et se sont distingués dans la Bataille du Col du Feu Noir.

Etant donné sa situation le long des Montagnes Noires et Grises, un certain nombre de Nains se sont installés dans les villes et villages sudenlandais et le wissenlandais le long de la Söll. Beaucoup sont des Nains dont les ancêtres ont vécu au sein de l'Humanité depuis de nombreuses générations, certains depuis aussi longtemps que règne de Sigmar comme Empereur. Ces Nains – connus comme les 'expatriés', ou les 'Nains des Plaines' par leurs cousins des montagnes – ne sont pas aussi rigides sur les traditions que les immigrants récents venant des royaumes Nains voisins.

Les Elfes sont excessivement rares ; les rares rencontrés sont généralement des Elfes des Bois de la Forêt de Loren, en Bretonnie. Ces Elfes entrent dans l'Empire en passant par le Col Montdidier – qui traverse à la jonction entre la Voûte et les Montagnes Grises – et entrent dans la petite ville du sud du Wissenland de Kreutzhofen. Les Elfes de Loren sont des errants, restant rarement en place très longtemps.

Les Halflings sont aussi une vision rare dans le Sudenland ; la majorité d'entre eux sont installés dans la capitale provinciale de Pfeildorf. On a aussi parlé de clan de Halfling errant, ayant adopté un style de vie proche de celui des bandes de Striganes qui parcourent les routes impériales dans leurs caravanes colorées.

Depuis l'époque où l'Empereur Wilhelm le Sage a remplacé le disgracié Dieter IV, il y a eu un afflux régulier d'immigrés tiléens sur les terres le long de la Söll. Ces gens du sud ont tendance à s'installer à proximité les uns des autres dans les plus grandes villes et cités, en particulier dans la Freistadt de Nuln. Certains d'entre eux se sont aussi installés dans des fermes à proximité de villages plus petits.

Une famille, les Giacomo, a apporté plusieurs boutures de vignes de choix de leurs anciennes terres près de Trantio, il y a 50 ans, et ils les ont plantées à côté du village de Hornfurt. La famille de vigneron produit plusieurs crus de vin rouge corsé. Le plus notable d'entre eux est le Délice Rubis de Rhya, dont on prétend qu'il fait partie des favoris de la Grande Comtesse von Liebewitz de Nuln et du Wissenland.

Peu de bretonniens, principalement ceux du Duché de Quenelles, ont fait le voyage à travers le Col Montdidier pour s'installer dans le Wissenland et le Sudenland. La plupart sont de simples fermiers cherchant un endroit sain où élever leur famille et une terre à travailler. En comparaison avec la noblesse belliqueuse et agitée de leur terre natale, les bretonniens trouvent la noblesse impériale plus tolérable, même avec leurs méthodes plus efficaces pour collecter les taxes et les loyers.

Même si les sudenlandais ont peu de vrais problèmes avec les individus venant des terres étrangères, ils ont tendance à considérer les deux groupes d'étrangers à travers la lentille des rumeurs mal informées et des stéréotypes. Les tiléens sont vus avec suspicion comme des voleurs sournois envisageant toujours de poignarder quelqu'un dans le dos et de la dépouiller. Au contraire, les bretonniens sont considérés avec un certain mépris comme des niais insolents et paresseux, qui souffrent d'un complexe mal placé de supériorité.

Religion :

La plupart des sudenlandais sont des gens pieux. Comme celles du Wissenland, les villes et villages du Sudenland contiennent de nombreux sanctuaires, chapelles et temples dédiés à tous les dieux reconnus de l'Empire, ainsi qu'à des divinités et des esprits locaux. Beaucoup des habitants de la région passent quelques minutes chaque jour à se rendre dans un temple ou une chapelle, en allant voir la divinité appropriée à leur besoin.

Le culte de Sigmar possède une importance particulière à Pfeildorf et dans les communautés le long du Reik Supérieur. Beaucoup des établissements locaux prétendent que Sigmar a dormi, mangé, ou s'est arrêté pour se reposer sur le site exact où ils se trouvent, quand il a conduit les tribus unies contre les hordes de peaux-vertes lors de la Bataille du Col du Feu Noir, ou lors de son chemin pour rendre son marteau de guerre runique, Ghal Maraz, aux Nains de Karaz-a-Karak, après son abdication.

Dans le reste de la province, Taal et Rhya sont les divinités les plus populaires, suivies par Mórr et Ulric (plus populaire à la fin de l'automne et en hiver que le reste de l'année). La vénération des autres divinités (Myrmidia, Shallya, et Véréna) est assez restreinte aux plus grandes villes, comme Pfeildorf, Geschburg, et Steingart. L'influence limitée de Shallya est intéressante, car nombre des fonctions 'normales' de son culte (par exemple les accouchements, les soins et l'alimentation des nouveau-nés) sont considérés comme faisant partie du royaume divin de Rhya.

Plusieurs divinités mineures venant de Tilée ont pris une certaine popularité dans la région, particulièrement le long de la vallée de la Söll. Les immigrés ont introduits le culte de Deanosus (Dieu du vin, des vignes, et des réjouissances), Panasia (Déesse de la musique, de la poésie et des arts), et Phaestos (le Dieu des artisans et des forgerons) auprès des sudenlandais. Ils n'ont pas tous adoptés ces nouveaux dieux, mais beaucoup de sudenlandais ne voient pas ce qu'il y a de mal à ajouter de nouveaux dieux à honorer.

Un certain nombre de dieux locaux sont aussi vénérés dans le Sudenland. L'une des plus connues de ces divinités, Lacothea, est la déesse de la Söll, et elle est vénérée par les sudenlandais et les wissenlandais dont le style de vie dépend du fleuve, de Sonnefurt à Meissen. Un autre dieu des fleuves reconnu est Teigue, qui est vénéré le long de l'Oggel et du Staffel, dans la partie est de la province. Beaucoup de chasseurs, et autres habitants ruraux de l'intérieur entre Pforzan et Erbshausen, vénèrent Haugoth, le dieu aux ramures de cerf des forêts et des collines.

Dans le sud profond du Sudenland, dans la région proche des Montagnes Noires, beaucoup vénèrent encore la Foi Antique, qu'on appelle aussi le Culte de la Mère. Les pierres dressées et les cercles de pierres sont courants dans cette région, dont certains sont partagés entre les Druides et le culte de Taal et Rhya. Il y a des rumeurs, cependant, d'anciens cultes sombres qui survivraient toujours dans les zones reculées du Sudenland, où les villageois sont encore plus distants que la normale, et les étrangers sont considérés avec la plus profonde méfiance.

Au sud-ouest de Steingart se trouve un grand cercle de pierres dressées, avec un cercle plus petit de mégalithes à l'intérieur. Il est appelé 'les Crocs de Taal', du fait de la finesse de l'anneau intérieur de pierres, et de leur ressemblance avec des dents cassées. Ni le culte de Taal, ni les quelques Druides locaux ne savent qui l'a bâti, ou dans quel but. Certain érudit de l'Université de Nuln l'ont étudié récemment, mais ils n'ont pas encore tirés de conclusion pour l'instant.

Transport :

Il y a peu de lignes de diligences circulant dans le Sudenland, et principalement le long du Reik Supérieur jusqu'à la ville de Steingart (Transports de Sigmar), et la partie nord de la Söll, depuis Pfeildorf jusqu'à Geschburg (Diligences du Cerf Blanc) Ces diligences font payer un tarif standard de 6 Co par jour de voyage pour chaque passager. Si la diligence est pleine, des places limitées sur le toit (pour 1 ou 2 voyageurs supplémentaires) sont parfois disponibles pour seulement 4 Co par jour.

Les diligences sont généralement suffisamment robustes pour faire le voyage du début à la fin, mais peuvent avoir des pannes de temps à autre car leur maintenance n'est pas exactement parfaite. Pour le moment la ligne de diligence des Quatre Saisons n'a pas encore atteint le Sudenland depuis Reikland.

Il n'y a pas de compagnie de transport fluviale régulière que ce soit sur la Söll ou en amont du Reik Supérieur. Tous ceux qui préfèrent voyager sur ces fleuves peuvent le faire en négociant avec les marchands et les bateliers qui y travaillent. Comme le voyage fluvial est considéré comme plus sûr que par la route, les prix sont généralement plus élevés qu'en diligence, en général 7-8 Co par jour de voyage (même si les bons capitaines sont capables de négocier des prix plus élevés). La plupart des capitaines de bateau ne prennent généralement pas plus de 2 passagers en même temps afin de s'assurer que tout client indiscipliné puisse être rapidement maîtrisé et jeté par-dessus bord par les hommes du capitaine.

Eppiswald.

Le Lecteur Sigmarite du Sudenland absent, Raphaël von Mauchen, dirige l'Enclave Lectoriale d'Eppiswald, la ville de marché du même nom, et les villages voisins de Gutach, Klufftern, Lenzfeld, et Todtmoos, quand il n'est pas dans sa résidence à Pfeildorf. La terre du Lecteur comprend aussi la forêt d'Eppiswald, connu pour ses essences de feuillus autant que pour sa réputation d'être hantée. Les charbonniers, chasseurs, paysans et forestiers ne s'aventurent que rarement seuls dans la forêt.

La vie dans l'enclave est dure pour ceux qui n'ont pas beaucoup d'argent ou de pouvoir, même si la terre est assez fertile et le fleuve nourricier. Nommé par le Lecteur von Mauchen, l'Abbé Klemens Dürer et son équipe sont très minutieux dans leur gestion des ressources ; extrayant chaque parcelle de leur revenu des habitants. Une bonne partie de cet argent va à l'entretien de la maisonnée du Lecteur et de l'abbaye, ainsi qu'à la suite d'hommes d'armes qui protègent l'enclave. Cette dernière est devenue particulièrement importante étant donné la paranoïa sur les ennemis cachés qui s'est développée à la suite de la récente guerre civile.

Même si elles sont hautes en comparaison avec les comtés et baronnies voisines, les taxes du Lecteur ne sont pas suffisamment élevées pour provoquer des troubles dans l'enclave, du moins jusqu'à présent. Plusieurs guildes et les prêtres de l'abbaye d'Eppiswald ont reçu des exemptions de taxe, même si les premières prélèvent un droit sur leurs membres pour les coffres du Lecteur.

Dirigeant des villages :

A l'instar de nombreux villages dans la province, un Chef est sélectionné tous les deux ans parmi les anciens des familles résidentes pour diriger chacun des villages et leurs milices respectives. Le Chef est considéré comme l'homme du Lecteur, et présente toutes les doléances ou inquiétudes que pourrait avoir le village au Lecteur (ou, en son absence, à l'Abbé). Ces audiences ont lieu pendant les fêtes du Sonstill (Solstice d'été), même si le Chef peut demander un rendez-vous n'importe quand dans l'année.

Jours de fête locaux :

Comme beaucoup de régions du sud de l'Empire, les gens de l'enclave d'Eppiswald respectent les jours saints des différents dieux et déesses qu'ils vénèrent. La plupart des festivités ont lieu dans la ville d'Eppiswald et sont présidées par le Lecteur ou l'Abbé. Le ton des festivités dépend de la divinité qui est vénérée le jour en question. Pour aider le MJ, ce qui suit correspond aux jours de fêtes célébrés le long de la Söll :

Jour du Calendrier	Divinité(s) concernée(s)	Raison de l'observance / célébration
Hexenstag	Phaestos, Smednir	Les artisans Humains et forgerons Nains marquent la finalisation de leur ancien ouvrage et le début du nouveau.
17 Nachexen	Lacothea	Le premier jour du printemps et marque le début du dégel de printemps. Des guirlandes de fleurs sont jetées dans la Söll par des jeunes filles, en hommage à la déesse, tout en la suppliant pour minimiser les crues du printemps.
Mitterfrühl	Deanosus, Taal & Rhya, Ulric, Valaya	Equinoxe de printemps. Marque le début de la saison des semences. Fête de la salaison, du pain, des gâteaux, et des fruits secs. La Reine de Printemps est choisie. Feux de joie dans les collines.
33 Pflugzeit	Grungni	Bénédictio des champs de houblon et d'orge.
18 Sigmarzeit	Sigmar	Premier jour de l'été. Marque à la fois la date du couronnement de Sigmar et de son abdication. Procession dirigée par les plus hauts prêtres de Sigmar.
Sonnstill	Taal & Rhya	Solstice d'été. Grande fête marquant le milieu de l'été.
33 Vorgeheim	Deanosus, Grungni	Bénédictio des fûts de bois pour la fermentation du vin et de la bière.
Geheimnistag	Panasia, Phaestos	Jour des Mystères. Foire des arts et de l'artisanat pendant la journée, des enfants costumés rassemblant sucreries en début de soirée.
1 Nachgeheim	Mórr	Jour des Morts. Des musiciens déguisés en squelettes jouent de leurs instruments et font une Danse Macabre tout en paradant dans les villages en l'honneur du Dieu des Morts.
10 Nachgeheim	Deanosus	Les vendanges commencent. Cérémonie pour bénir les vendanges.
17 Nachgeheim	Lacothea, Rhya	Premier jour de l'automne. Les moissons commencent et des chutes de neige apparaissent sur les hauteurs des montagnes, inaugurant le moment où la Söll va refroidir. Des festivités et l'élection de la Reine des Moissons marquent la cérémonie.
Mittherbst	Taal & Rhya, Ulric, Valaya	Equinoxe d'automne. Marque la fin des moissons. Abattage du bétail. Festivité et boissons.
33 Brauzzeit	Grungni	Le dernier fût de bière est scellé et béni.
Mondstille	Ulric	Solstice d'hiver. Des festivités ont lieu dans la plus grande zone dégagée – place ou salle commune – dans chaque communauté (selon ce que permet le temps).
33 Vorhexen	Grungni	Ouverture du premier fût de bière de l'année.

L'Enclave Lectoriale d'Eppiswald :

En théorie, l'enclave est une terre indépendante des Grands Barons du Sudenland, et elle ne prête allégeance qu'à l'Eglise de Sigmar. Encore mieux, cette récompense particulière de terre n'a pas été accordée par le Grand Théogone à un allié important, mais elle a été léguée aux ancêtres du Lecteur actuel (le poste étant héréditaire) par le Baron Wolf von Mecklenberg de Pfeildorf à la fin de la Guerre des Sorciers (1881-1893 C.I.).

Le détail exact des circonstances ayant entraîné ce don a été perdu avec le temps, mais beaucoup pensent que cette terre a été octroyée en reconnaissance de services dans l'élimination d'un convent de sorciers responsables d'indicibles horreurs ayant ravagées le territoire et massacré les habitants. Que ces pratiquants de la magie soient des démonistes, des nécromants, ou les fidèles d'une ancienne et sombre religion dépend totalement de celui qui fait le récit. Même les registres entretenus par l'Eglise de Sigmar ne sont pas clairs sur le sujet, et ne parlent que du fait que le répurgateur sigmarite Gottfried von Mauchen a sauvé la Grande Baronnie d'un mal indicible.

Il est intéressant de noter que cette lignée familiale se trouve en contradiction directe avec l'Edit de l'Eglise de 2197 C.I. dans lequel l'Eglise a décidé que tous les Lecteurs devaient être célibataires. L'Edit souhaitait empêcher que les propriétés et richesses de l'Eglise ne soient compromises par ses membres supérieurs qui utiliseraient leur position pour obtenir des avantages personnels ou familiaux.

Quand cette terre a été léguée à l'origine, le poste dans l'Eglise de Sigmar était celui d'un Capitulaire, ce qui est une position inférieure à celle du Lecteur, et qui n'est pas couverte par l'Edit. Avec le temps, la famille devint tellement bien installée que quand son responsable fut élevé au poste de Lecteur, le Grand Théogone et son conseil décidèrent de faire du poste du Sudenland une exception. Cette décision dépendait de deux conditions : (1) que le Lecteur ne cherche pas à obtenir plus d'avancement au sein de l'Eglise et (2) que tout échec dans l'exécution correcte de ses devoirs dans ledit poste, ou l'accomplissement d'un acte insultant ou déshonorant entraînerait l'annulation immédiate de cette exception de l'Edit de 2197.

Jours de Marché :

Sans surprise, les jours de marché tombent le Marktag. Ce jour-là, chaque semaine (sauf en hiver), le marché d'Eppiswald est ouvert aux gens de l'enclave, ainsi qu'aux colporteurs des autres régions, rassemblé pour vendre de la nourriture, du bétail, de l'artisanat, et des marchandises. C'est aussi le moment où les gens des divers villages se rassemblent pour échanger des nouvelles et des ragots les uns avec les autres.

La Croix du Marché marque le centre du marché à ciel ouvert. La Croix provient à l'origine des pratiques pré-sigmarites des villageois locaux qui se rassemblaient et tenaient leur marché à un carrefour des environs. Un piquet était alors dressé avec un drapeau ou une bannière marquant le site pendant cette période. Au cours des siècles, le piquet a évolué pour prendre la forme d'une croix, et devint un élément plus permanent quand la ville grandit.

Par temps rigoureux, des couverts sont utilisés pour protéger les vendeurs et les clients. Les marchés sont annulés quand il devient trop orageux.

Connaissances populaires sur la forêt d'Eppiswald :

Tous les villageois de l'enclave lectoriale connaissent la réputation hantée des bois environnants. Ils savent que la forêt est relativement sûre tant que personne ne s'aventure plus profond que la Piste des Bûcherons. Même les chasseurs et trappeurs locaux ne franchissent pas cette 'ligne rouge'.

Personne n'est sûr de quand la forêt est devenue hantée ; des histoires sur des esprits agités et vindicatifs étaient transmises d'une génération à l'autre bien avant l'époque de leurs grands parents. Beaucoup de villageois ont entendu des voix de morts dans la brise qui se lève en pleine nuit. Les rares étrangers et sceptiques de l'enclave prétendent que ces 'voix' sont en fait dans les têtes des autochtones superstitieux.

Il y a eu les disparitions mystérieuses de ceux qui se sont aventurés plus profondément dans la forêt. Le plus récent était le tristement célèbre bandit de grand chemin, Martin 'l'Ecarlate', qui a franchi la Piste des Bûcherons près du ruisseau Schaller il y a 6 ans, le Capitaine Heinz Weill des gardes du Lecteur à sa suite. Selon l'histoire, le Capitaine Weill s'est arrêté environ 30 mètres après la piste, quand il a remarqué que la forêt devenait étrangement silencieuse. L'air était immobile et on n'entendait aucun oiseau émettre le moindre son. Un hurlement perçant a été entendu dans la partie la plus profonde des bois anciens. A ce moment, le Capitaine Weill est reparti, sachant que Martin l'Ecarlate avait rencontré un destin pire que ce que quiconque aurait pu imaginer. Quelques-uns pensent que le rusé bandit de grand chemin a simplement traversé la forêt et qu'il s'est échappé de l'autre côté. Ceci-dit, Martin l'Ecarlate n'est jamais revenu.

D'autres histoires de la Forêt d'Eppiswald sont bien connues. Une rumeur raconte que les arbres sont enchantés et prennent vie pendant la phase de la nouvelle lune de Mannslied - particulièrement si l'erratique Mórrslied est pleine - et se déplacent pour cacher les pistes d'animaux. D'autres histoires parlent de cavernes où d'anciens guerriers attendent l'appel d'un roi oublié depuis longtemps, afin qu'il les relève et combattent son ennemi immortel. Il y a aussi cette histoire isolée sur un esprit ancien résidant dans la forêt, et attendant d'attraper les imprudents pour son dîner.

Aventure

Notes au MJ.

En tant que volet initial de la Campagne de l'Assemblée des Ténèbres, le scénario de **L'Ombre Emergente** est prévu pour des personnages dont c'est la première aventure. Des personnages pré-tirés sont inclus à la fin de cet ouvrage au cas où le MJ et les joueurs voudraient se plonger dans le scénario avec un effort minimal. Il est aussi fourni au MJ des informations de base pour les joueurs qui préféreraient créer leurs propres personnages depuis le début, y compris ceux qui viennent de cette zone. Au moins un des personnages devrait maîtriser la compétence *Alphabétisation*.

Résumé de l'intrigue :

L'Ombre Emergente commence avec les PJ se voyant offrir l'opportunité de trouver un emploi sérieux auprès du culte de Véréna. Tout ce qu'ils doivent faire est d'enquêter sur la disparition potentielle d'un érudit de Nuln dans l'Eppiswald hantée, et de rapporter leurs découvertes dans les deux semaines à une prêtresse à Pfeildorf.

Commencer l'aventure.

Le scénario débute dans l'auberge en bord de fleuve du Roi Crapaud, à Eppiswald. L'auberge est assez grande, car il s'agit de la pension principale de la ville de marché, ainsi que le point d'arrivée et de départ pour l'enclave lectoriale. L'aubergiste est Hilda Böhme, une femme approchant de la fin de la trentaine, qui a repris la direction de l'établissement après que son mari, avec lequel elle était depuis 20 ans ne soit mort entre les mains d'un bandit il y a environ 3 ans. Le Roi Crapaud est une affaire de famille, et Hilda est aidée par ses 6 enfants dans les tâches quotidiennes. Il y a Wenzel (19 ans), Hals (17), Alfrida (16), Anna (14), Käthe (13), et Gebhard (11). Beaucoup des habitants d'Eppiswald passent du temps au Roi Crapaud à bavarder avec leurs voisins et à essayer d'apprendre des nouvelles du grand monde extérieur (ou bien au moins d'autres endroits le long de la Söll) des étrangers qui passent par la petite ville. Les visiteurs allant et venant de l'abbaye sigmarite locale de Saint Ewald (communément appelée l'abbaye d'Eppiswald) passent aussi par la taverne.

L'Histoire du Roi Crapaud :

L'Histoire du Roi Crapaud est bien connue par ceux qui ont grandi à Eppiswald et dans les baronnies et comtés voisins sur la Söll.

« Il y a longtemps, il y avait un roi Merogen nommé Odocer, qui était si malpoli, difforme et malodorant que beaucoup de gens de cette époque préféraient rester hors de son chemin. Le problème était que ce roi épouvantable croyait fermement dans l'exercice du 'Droit de Cuissage', la coutume qui autorisait le roi à passer la nuit de noce avec toute nouvelle mariée avant que son mari ne puisse jouir de son droit. Beaucoup des jeunes mariées sont allées rendre visite à la sage-femme du village aux premières lueurs de l'aube pour chercher les herbes leur assurant que la graine du roi ne porterait pas ses fruits tordus en elles.

« Un jour de printemps, le roi chassait du gibier d'eau avec ses affreux sbires quand il fut le seul à entendre un bruit d'éclaboussure à proximité, suivi par un petit rire virginal. Peu désireux de partager un plaisant repas avec ses compagnons, le Roi Odocer se fraya un chemin à travers les roseaux le long de la berge, jusqu'à ce qu'il repère une vision magnifique : la déesse Lacothea se baignait devant lui.

« Le roi pu à peine contrôler sa joie, et essaya sans succès de réprimer son gloussement depuis l'endroit où il s'était dissimulé dans les roseaux, tout en observant la déesse.

« La déesse sourit. 'Ton attention envers ma forme m'amuse. Le prix de ton plaisir si évident sera que je t'octroierai une forme plus en accord avec ce que tu es vraiment intérieurement, ce qui devrait aussi te permettre de te laisser aller à tes caprices dans ma véritable forme à chaque printemps.'

« Sur ces mots de la déesse, le roi fut transformé en le plus gros et le plus vilain crapaud jamais vu le long de la Söll. Le Roi Odocer était devenu le Roi Crapaud. »

La nourriture au Roi Crapaud est standard. Les petits déjeuners sont généralement constitués d'un bol de gruau, d'un morceau de fromage, et d'un morceau de pain brun avec une pinte de bière standard (coupée à l'eau) pour 1/6. Au tarif de 2/-, le déjeuner est un bol de ragout de légumes avec à l'occasion un morceau de mouton, une part de fromage, un peu de pain brun, une tranche de fruit (en général des pommes ou des poires, parfois confites) et une pinte de bière. Le souper/dîner peut coûter entre 3 et 6 pistoles, et il est constitué de la même façon que le déjeuner, avec une portion supplémentaire de légumes (carottes, raves, pommes de terres) et une tranche de mouton, porc, ou poulet. Pour 8/- de plus, un client peut obtenir un rôti de viande, un demi-poulet, ou trois œufs.

Comme la plupart des tavernes et auberges de qualité, le Roi Crapaud s'enorgueillit des bières de qualité qui sont plus coûteuses qu'une pinte de bière standard : l'Ambre de la Söll (1/- la pinte) et la Brune Amère d'Eppiswald (1/4). De plus, le Roi Crapaud bénéficie d'un vignoble local poussant dans l'enclave. En plus du vin maison (un mélange rosé qui coûte 12/6 la bouteille), Hilda a plusieurs caisses de Gewürztraminer du Sudenland (25/-), de Grüner Veltliner du Lecteur (24/6), et d'Eppiswald Zweigelt (26/-).

Loger à l'auberge du Roi Crapaud est variable. Il y a 7 chambres à l'étage, avec assez de place pour faire dormir 4 personnes à 1 Co la nuit. Toute personne souhaitant rester à un tarif moins élevé peut payer 2/- la nuit pour dormir sur une table dans la salle commune, et 1/- la nuit pour avoir de la place sur le sol ou dans les écuries. La salle commune est généralement fermée à minuit, et rouvre à 6h du matin.

L'Ombre Emergente.

Trouver du travail :

Aldebrand Mössbauer entre dans le Roi Crapaud quelques heures avant l'arrivée des PJ. Il est arrivé de Pfeildorf à la recherche d'individus pour accomplir une tâche pour la Prêtresse Gretchen Herzberg du culte de Véréna. Les ressources du culte sont actuellement très maigres, car une bonne partie a été envoyée dans les provinces du nord pour aider les magistrats locaux à régler les nombreuses réclamations territoriales et autres entraînées par la guerre récente.

Le culte cherche une aide extérieure afin de trouver l'un des leurs, un érudit porté disparu répondant au nom de Professeur Friedermann Lessing. Il y a plus de deux ans, Herr Doktor Lessing a obtenu une autorisation pour conduire des recherches sur les événements se déroulant dans le sud-ouest de l'Empire au cours du règne de l'Impératrice Magritta, à la fin du XX^{ème} siècle. Le culte n'est pas très sûr de l'endroit où il a disparu, mais ses notes restées dans sa maison de la capitale du Sudentland ont laissé entrevoir un certain nombre d'emplacements possibles. Malheureusement, la situation en pleine détérioration des dernières années dans les provinces du nord a empêché le culte d'agir plus tôt.

Une fois qu'il a arrangé son hébergement, Aldebrand commande un repas, et commence à chercher des gens compétents à embaucher, de préférence du genre sacrificable et discrets, ainsi que tous ceux qui connaissent bien cette région du Sudentland. Aldebrand pense qu'il est un bon juge du caractère, et il a été autorisé à payer 1 Co par jour par personne – deux fois plus que les gages en vigueur pour un artisan compétent. Le culte de Véréna attend beaucoup de la part de ceux qu'Aldebrand va engager, et il exige d'eux qu'ils signent un contrat, afin de s'assurer qu'ils feront de leur mieux.

Qu'ils fassent cela individuellement, en petits groupes, ou ensemble comme une bande autoproclamée d'aventuriers (ou de passage s'ils ne sont pas originaires d'Eppiswald ou des villages alentours), Aldebrand évalue les PJ quand ils rentrent dans l'auberge. Ses efforts sont assez évidents pour tous ceux qui jettent un regard dans sa direction. Si les PJ ne l'abordent pas dans les minutes suivantes, Aldebrand demandera à l'un des enfants de Frau Böhme de leur transmettre son invitation à discuter d'une offre de travail potentielle aux différents PJ (un à la fois), ou au chef apparent du groupe. Si besoin est, il leur offrira une pinte de l'une des meilleures bières de l'auberge.

Il est possible que les PJ n'aient pas confiance dans les motivations d'Aldebrand. C'est Warhammer après tout, et ceux qui font trop facilement confiance ont tendance à rencontrer une fin très brutale et horrible assez rapidement. Aldebrand sait qu'il est un étranger ici, et qu'il sera considéré de façon suspicieuse par les autochtones. Son approche sera, par conséquent, d'être aussi ouvert que possible, sans lâcher trop d'informations.

Aldebrand est prêt à donner aux PJ les informations suivantes dans sa tentative pour les embaucher :

- Il est au service du Temple de Véréna de Pfeildorf, et représente la Prêtresse Herzberg.
- Le culte est à la recherche du Professeur Friedermann Lessing, un professeur d'histoire de l'Université de Nuln, qui a disparu il y a plus de deux ans en menant des recherches sur le terrain [Aldebrand prétend ne pas être tout à fait sûr de ce que cela implique].
- L'érudit était un homme à la carrure légère, plus petit que la moyenne, avec des cheveux brun mi-long tirant sur le gris, et des yeux bruns.
- Eppiswald est l'un des nombreux emplacements où le Herr Doktor pourrait avoir disparu.
- Les ressources du culte sont trop restreintes pour qu'il mène les recherches lui-même.
- Au nom du culte, Aldebrand propose de payer plus que ce que les PJ seraient susceptibles d'obtenir ailleurs, étant donné leur manque apparent d'expérience.
- Le travail implique d'enquêter, suivi par un rapport sur ce que les PJ auront découvert – ainsi que tout indice qu'ils pourraient trouver.
- Aldebrand est autorisé à donner aux PJ cinq jours de salaire d'avance, et le reste à l'achèvement du rapport à Pfeildorf.
- Aldebrand s'attend à ce que les efforts des PJ prennent moins de deux semaines, et arrangera un transport pour les amener à Pfeildorf à ce moment.
- Si les PJ sont d'accord avec ces termes, le culte de Véréna demande aux PJ de prêter serment de mener leur tâche au mieux de leurs compétences et de signer (ou de faire une croix pour les illettrés) un contrat les liant au service du culte de Véréna.

Nous, soussignés, sommes d'accord sur les termes présentés par Aldebrand Mössbauer, représentant de Sa Sainteté, la Prêtresse Gretchen Herzberg, du culte de Véréna. En échange de 1 Co par journée de travail, nous avons accepté d'enquêter sur la disparition potentielle du Herr Professeur Friedermann Lessing dans l'enclave d'Eppiswald. Nous aurons 16 jours pour enquêter et rassembler des indices. A la fin de cette période, nous devons embarquer dans le transport pré-arrangé vers Pfeildorf afin de présenter un compte-rendu de notre travail et nos conclusions à la Prêtresse Herzberg.

Nous reconnaissons avoir reçu une avance du culte de Véréna en tant qu'employés, et espérons récupérer la somme restante due par l'accord présent lors de la présentation de notre rapport. De plus, nous reconnaissons avoir prêté serment de faire de notre mieux au nom du culte de Véréna.

Document 1

Quand les PJ ont signé le contrat et prêté serment, Aldebrand sort un autre document et écrit les noms des PJ. Il leur présente alors un mandat attestant qu'ils sont des agents employés par le culte de Véréna de Pfeildorf.

Ce mandat proclame que ceux dont les noms apparaissent ci-dessous ont été autorisés par le Culte de Véréna de Pfeildorf – en accord avec l'Eglise de Sigmar – à agir en tant que nos agents dans l'enquête sur la potentielle disparition du Herr Professeur Friedermann Lessing dans l'enclave d'Eppiswald. Dans ce but, nous espérons que les autorités de l'enclave coopèrent de la même façon avec nos agents qu'ils le feraient avec tout autre agent du culte.

Nous, soussigné, sommes d'accord avec les termes présentés par Aldebrand Mössbauer, représentant de Sa Sainteté, la Prêtresse du culte de Véréna,

Gretchen Herzberg, Prêtresse de Véréna à Pfeildorf.

Raphaël von Mauchen, Lecteur du Sudentland.

Document 2

Le mandat pourrait être considéré par les PJ comme une autorisation leur permettant d'agir de façon agressives et d'être brutaux vis-à-vis des autres. Même si le mandat leur donne certainement plus de latitude dans leur mission, les PJ devront être plus réfléchis dans leurs actions. Ils représentent le culte de Véréna, mais cela ne les protégera pas d'être pendus comme criminels pour un quelconque délit (particulièrement s'ils ne sont pas de la région).

La réaction du peuple d'Eppiswald au mandat sera mitigée. Beaucoup de ceux qui ne savent pas lire ne seront pas impressionnés par le 'morceau de papier avec des sortes de traces de griffures'. Ils réagiront de façon positive aux efforts honnêtes des PJ, mais pourraient devenir revêches s'ils sont provoqués par toute forme d'arrogance.

Le but du mandat est d'ouvrir les portes des dirigeants du village (par exemple le Prêtre de Taal) et du monastère. Il fournit aussi un PJ un geste de bonne foi initial, et un certain niveau de confiance. Après tout, trouver du travail comme représentant du culte de Véréna n'arrive par à n'importe qui.

Quand tout est en place (début ou milieu d'après-midi), Aldebrand informe les PJ qu'il a une lettre cachetée à livrer à l'Abbé Dürer de l'abbaye de Saint Ewald (saint patron des historiens et des érudits). La lettre explique la tâche que les PJ ont acceptés d'accomplir, et informe l'Abbé des limites de la coopération qu'on attend de la part de son abbaye.

Aldebrand suggère que les PJ l'accompagnent, afin qu'il puisse les présenter correctement, ce qui facilitera leur tâche. Si les PJ hésitent, Aldebrand leur confie qu'il devra partir le lendemain matin, et que c'est donc la meilleure occasion de bien commencer.

L'abbaye est à environ 1,5 Km de la ville d'Eppiswald, et il faut environ 20 minutes pour s'y rendre à pied. Si les PJ accompagnent Aldebrand Mössbauer, il fera ce qu'il peut pour répondre à toute question supplémentaire de leur part. Il suggèrera aussi aux PJ que comme la journée est bien entamée, ils feraient bien de rassembler toutes les informations possibles à l'abbaye aujourd'hui, et de commencer leur enquête dans la matinée.

De plus, Aldebrand dira aux PJ qu'il les laissera mener les affaires qu'ils souhaiteraient mener, car il retournera à l'auberge une fois que les présentations seront faites. Aldebrand prévoit de partir pour Pfeildorf tôt le lendemain matin.

Aldebrand Mössbauer, Représentant du culte de Véréna (Etudiant, ex-soldat).

Aldebrand est un jeune homme sérieux ayant la vingtaine, qui a travaillé pour le culte de Véréna à Pfeildorf les deux dernières années, après avoir été renvoyé pour s'être endormi à son poste (parmi d'autres infractions mineures). Son travail au service du culte a consisté en divers boulots ça et là ; rien de bien remarquable. C'est sa première véritable mission, et une qu'il a vraiment envie de bien faire. Aldebrand espère aussi être admis dans le culte comme initié.

Aldebrand arrive peu après que le Professeur Friedermann Lessing ait commencé son travail de terrain, mais les deux événements ne sont pas liés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	42	3	3	8	44	2	35	41	42	45	36	47

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Histoire ; Langage Secret : jargon des batailles, classique ; Langue Etrangère : bretonnien, tiléen ; Langue Hermétique : Magikane ; Soins des Animaux ; Théologie.

Possessions : Epée, Gilet de cuir (0/1 PA corps), Matériel d'écriture, Bourse (8 Co, 12/6), et un petit coffre fermé contenant 50 Co (pour payer les 5 jours d'avance de ceux qu'il engage).

« *Vous aurez été prévenus...* »

En approchant de l'abbaye, les PJ remarquent deux bâtiments à proximité (caserne et écurie). Plusieurs hommes d'armes portant la livrée du Lecteur (rouge avec un liseré noir et les dessins d'un marteau et d'une torche enflammée croisée) sont occupés à s'entraîner ou à prendre soin de leurs armes, armures, ou chevaux. Les PJ peuvent aussi remarquer que les portes sont fermées en se rapprochant de l'enceinte de l'abbaye. Un volet s'ouvre dans la porte quand ils s'approchent, et un jeune homme d'arme les regarde en leur demandant leurs noms et le motif de leur venue. Aldebrand se présente, ainsi que tout PJ l'accompagnant, avant d'informer le garde qu'il a un message cacheté à transmettre à l'Abbé. Le jeune homme observe le groupe et leur dit d'attendre un moment, avant de refermer le volet.

Dix minutes plus tard, la porte s'ouvre et le jeune soldat demande au groupe de le suivre. Trois de ses compagnons escortent les PJ pour s'assurer qu'ils ne s'éparpillent pas tant qu'ils sont dans l'enceinte du monastère.

Si les PJ ne demandent pas quelle est leur destination, Aldebrand finira par le faire en demandant à l'homme d'arme de la porte. Le soldat, Robert Fischer, dira au groupe que comme ce ne sont pas des prêtres ou des moines de l'Eglise de Sigmar, il est tenu de les amener devant son supérieur, le Capitaine Weill. Aldebrand annoncera que les affaires du groupe ont à voir avec l'Abbé. Robert répondra qu'il a des ordres, et que le groupe pourra toujours se plaindre auprès du Capitaine.

La marche jusqu'au Refectorium emmène les PJ de l'autre côté de l'église, près des cuisines et du mur nord. Robert les conduit directement vers le réfectoire des moines, où un homme semblant avoir la quarantaine les attend. Robert s'avance vers le Capitaine Weill, se met au garde-à-vous, et annonce simplement, « *Les visiteurs, monsieur.* » Le Capitaine fait un signe de tête à ses hommes, et leur donne l'ordre de retourner à leur poste. Il indique ensuite à Aldebrand et aux PJ de s'asseoir.

Une fois assis, le Capitaine demande au groupe leurs noms et la raison de leur visite. Aldebrand attend une minute ou deux pour voir si l'un des PJ va prendre la parole. Si aucun ne le fait, Aldebrand se présentera lui-même, et tendra la lettre qu'il apportait pour l'Abbé au Capitaine. « *Je crois que tout est expliqué dans la lettre,* » commentera-t-il. « *De plus, les personnes qui m'accompagnent ont reçu un mandat signé se portant garant du fait qu'ils sont employés par la Prêtresse de Véréna de Pfeildorf.* » Le Capitaine Weill sourira brièvement avant d'ouvrir la lettre. Il la lira attentivement, ne montrant aucun autre signe d'émotion d'un léger froncement de sourcil.

Quand il aura terminé, le Capitaine étudiera le groupe pendant quelques minutes. « *Ainsi vous avez été engagé par le culte de Véréna pour enquêter sur la disparition possible d'un érudit de Nuln ? Est-ce que l'un d'entre vous a la moindre expérience en la matière ? Peu importe. Ce n'est pas à moi de remettre en question la sagesse. La seule chose qu'on me demande est de vous permettre d'aller dans la forêt. J'informerai l'Abbé du contenu de cette lettre.* »

« *Dans tous les cas, je me souviens de l'homme. Il est arrivé il y a deux avec un mandat du Lecteur pour fouiller dans la partie interdite de la forêt, à la recherche d'indices sur quelque chose s'étant produit il y a plus de 500 ans. Je crois avoir entendu qu'il est parti au bout d'une semaine ou deux, mais je ne peux pas confirmer son départ.* »

Si on lui demande la raison pour laquelle une partie de la forêt est interdite, le Capitaine Weill répondra que cela est une règle éditée par les Lecteurs depuis des siècles. Il ne remet pas en question la sagesse de cette décision, car le Capitaine a entendu parler de la mauvaise réputation que la forêt a au-delà de la Piste des Bûcherons. Il ne spéculera pas si on insiste, suggérant simplement aux PJ de rencontrer l'Archiviste Emile Furtwängler. A ce niveau, Aldebrand s'excusera de ne pas pouvoir participer à cette réunion proposée, car il doit retourner en ville afin de pouvoir partir pour Pfeildorf dans la matinée.

Quand les PJ et Aldebrand ont échangé les dernières informations, le Capitaine conduit le groupe à la porte, afin qu'Aldebrand puisse partir, puis au Scriptorium près du mur sud. Si les PJ ont d'autres questions à poser à Aldebrand, c'est leur dernière occasion avant un moment. En partant, Aldebrand rappelle aux PJ que le bateau qui les emmènera à Pfeildorf sera à la ville d'Eppiswald dans environ deux semaines.

Le Capitaine Weill conduit les PJ vers l'arrière d'un grand bâtiment près du temple octogonal de Sigmar. Il informe les PJ qu'il les escorte vers la porte menant directement au bureau de frère Emile. En choisissant ce chemin, le Capitaine pense que la présence des PJ sera moins dérangeante pour les scribes et les bibliothécaires à l'ouvrage.

En atteignant sa destination, le Capitaine Weill frappe fermement à la porte de derrière, s'annonçant, ainsi que les invités qu'il conduit (les PJ). Au bout d'un moment, on peut entendre un verrou être tiré, et la porte s'ouvre. Un petit vieillard apparaît à la porte, portant l'habit gris des moines. « *Entrez, entrez,* » dit-il. « *Je suis frère Emile, et je m'excuse pour le désordre, mais j'étais en train de vérifier le travail de nos enlumineurs. Les jeunes n'ont pas le dévouement de leurs grands-pères. Prenez un siège, si vous en trouvez un.* » Le petit bureau est assez en désordre, mais trouver un endroit où s'asseoir sur le sol est assez facile. Les quelques tables et chaises de cette pièce sont recouvertes de manuscrits et de dessins. Si les PJ endommagent quoi que ce soit (la réussite d'un test d'I+30 est nécessaire pour éviter toute erreur), cela entraînera le mécontentement de frère Emile (les PJ devront réussir un test de **Soc** pour obtenir des réponses aux questions de leurs personnages).

Le Capitaine Weill donne la lettre destinée à l'Abbé à frère Emile. Le moine lit la lettre attentivement, et la rend au Capitaine quand il l'a terminée. A ce stade, le Capitaine Weill fait un signe de tête à frère Emile et part en arguant d'autres affaires pressantes dont il doit s'occuper. Il laisse les PJ avec le vieux moine.

Frère Emile tourne son attention vers les PJ. « *Donc vous êtes ceux qui ont été engagés pour trouver des indices sur cet érudit disparu ?* » demande-t-il de façon rhétorique. « *J'ai eu l'occasion de discuter avec le bon Doktor avant qu'il n'aille dans la forêt avec trois ouvriers. Il menait des recherches sur de prétendus événements qui se seraient passés dans les environs vers l'époque de l'Impératrice non-élue Magritta de Nuln. Comme vous, il avait un mandat de Son Eminence, le Lecteur du Sudenland, et d'un prêtre de Véréna à Nuln. Il n'avait aucune obligation d'informer l'abbaye de ses découvertes, donc nous avons naturellement supposé qu'il avait trouvé ce qu'il cherchait et qu'il était parti.* »

Les PJ peuvent demander à frère Emile s'il se souvient de quoi que ce soit de pertinent de sa discussion avec le Professeur Friedermann Lessing. Le brave moine peut se rappeler ce qui suit :

- Même s'il semblait être un brave homme, le bon Doktor ressemblait plus à un rat de bibliothèque qu'à quelqu'un qui devrait conduire une petite expédition.
- Ses ouvriers étaient des étrangers, et ils semblaient adaptés au travail pour lequel ils étaient engagés.
- L'érudit était très enthousiaste d'apprendre qu'il y avait des communautés abandonnées depuis longtemps dans les profondeurs de la forêt.
- Ces communautés – dont l'une s'appelle Dergenhof – a été abandonnée pendant le règne de l'Impératrice Magritta, environ vers la fin du XX^{ème} siècle, pendant la Guerre des Sorciers. Très peu des registres de cette époque ont survécus aux diverses guerres, épidémies, et malheurs qui se sont produits dans les siècles suivants. [Note au MJ : Les PJ originaires d'Eppiswald et des villages et fermes environnantes n'ont jamais entendu mentionner ce village ou toute autre communauté dans les histoires locales. Elles ont été abandonnées pendant la Guerre des Sorciers, il y a plus de 500 ans].
- L'une des ces communautés, Dergenhof, se situait en amont sur la rivière Jagen, et c'est l'endroit le plus probable où le Doktor Lessing a du commencer son travail.
- Il y avait autrefois un petit temple de Sigmar à Dergenhof.
- Personne ne sait ce qui reste de ces communautés depuis que la forêt a été déclarée interdite à l'origine, 5 siècles auparavant, par le Lecteur Gottfried von Mauchen, ancien Templier de Sigmar, et premier dirigeant de l'enclave. [Si on lui demande, frère Emile dira simplement que les bois sont hantés. Il racontera aussi – si on lui demande – que Gottfried von Mauchen avait été impliqué dans la traque et l'exécution d'un convent de sorcières quelque part dans l'est. Frère Emile n'est pas très sûr de l'endroit où l'histoire s'est passée.]
- Le Capitaine Weill et ses hommes patrouillent le long de la Piste des Bûcherons pour s'assurer que personne de viole l'édit des von Mauchen.
- Aucun des moines de l'abbaye n'est allé au-delà de la route marquant la limite avec la nature sauvage.
- En fait, le Doktor Lessing fut le premier à obtenir l'autorisation d'aller dans les bois depuis la promulgation de l'Edit.

Si les PJ se renseignent pour savoir s'ils pourraient être les seconds à obtenir l'autorisation, le frère Emile leur sourit, et leur fait un signe de tête. « *Soyez prudent. Sigmar seul sait quel genre de bête s'est installé dans les bois. Vous avez peut-être entendu qu'il a la mauvaise réputation d'être hanté. Je ne peux pas garantir que ce soit la vérité, mais vous devriez rester attentifs.* »

« *Autre chose, si vous le souhaitez. J'apprécierai beaucoup si vous pouviez vous arrêter ici quand vous aurez terminé votre enquête, afin de partager vos découvertes avec moi, sur ce qui se trouve de l'autre côté de la Piste des Bûcherons. J'ai toujours été curieux, et j'aimerais garder une trace de toute information que vous accepteriez de partager.* »

Si les PJ devaient se montrer grossiers au point de demander à l'Archiviste combien il serait prêt à payer, le frère Emile froncerait les sourcils, déconcerté par tant d'ingratitude. D'une voix froide, il répondra : « *A peu près autant d'argent que ce que je vous ai demandé au nom de l'abbaye pour les réponses que j'ai apportées à vos questions. Je pense qu'il est temps que vous partiez. Je n'ai rien de plus à vous dire.* »

Frère Emile Furtwängler, Archiviste de l'abbaye (Erudit, ex-étudiant, ex-initié).

Frère Emile est un moine de l'abbaye depuis plus de 30 ans, ayant gravi les échelons de scribe à enlumineur, puis archiviste. Il garde un esprit enthousiaste et vif, même s'il approche de la soixantaine.

Frère Emile n'est simplement pas du genre aventureux, étant trop prudent pour tenter le destin. De plus, il est généralement assez amical vis-à-vis de ceux qui font preuve de bonnes manières et de respect pour le travail des autres. Par opposition, l'archiviste n'a aucune patience avec les fainéants, et ne supporte pas bien les imbéciles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	38	3	3	8	61	1	42	36	69	45	66	41

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel, bretonnien, tiléen) ; Art (Calligraphie, Enluminure) ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance : runes, parchemins ; Histoire ; Identification des Plantes ; Linguistique ; Langage Secret : classique ; Langue Etrangère : bretonnien, tiléen, khazalid ; Langue Hermétique : Magikane ; Numismatique ; Sens de la Magie ; Théologie.

Possessions : Médaillon de marteau, Robes grises de moines, Matériel d'écriture.

Capitaine Heinz Weill, Capitaine de la Garde du Lecteur.

Heinz Weill est membre de la garde du Lecteur depuis plus de 20 ans, et il a été promu à son grade actuel il y a 6 ans. C'est un homme attentif, et un bon juge du caractère. Même s'il est plus ou moins amical, le Capitaine Weill n'oublie pas son devoir, et n'est pas trop confiant vis-à-vis des gens qu'il ne connaît pas (et il faut du temps au bon capitaine avant de 'connaître' quelqu'un). Il a entendu des rumeurs au sujet d'un trésor caché dans la forêt, mais n'apporte pas trop de crédit à cette histoire. Le Capitaine Weill est loyal à la fois au Lecteur et à l'Abbé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	64	5	6	13	52	3	41	75	44	74	46	52

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : deux mains, parade ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Héraldique ; Langage Secret : jargon des batailles ; Sixième Sens.

Possessions : Heaume (1PA tête), Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Epée, Arc (24/48/250, FE3).

L'élection de l'Impératrice Magritta et la Guerre des Sorciers :

Les PJ pourraient vouloir continuer la conversation en interrogeant le frère Emile sur le règne de l'Impératrice Magritta et la Guerre des Sorciers. Les informations suivantes représentent tout ce que sait le frère Emile sur cette période de l'histoire impériale. Il est à noter que le point de vue de frère Emile a tendance à être obscurci par une pointe d'antipathie à l'encontre de l'Impératrice Magritta. C'est au MJ de déterminer quel niveau de détail l'Archiviste est prêt à révéler aux PJ.

Malgré de méchantes rumeurs prétendant le contraire, l'Impératrice Magritta n'a pas été élue pour monter sur le trône de ce qui restait de ce qui était autrefois appelé le Grand Empire, quand elle était enfant.

A la mort de l'Empereur Konrad von Clausewitz du Stirland, les Electeurs restant ne parvinrent pas à se mettre d'accord sur l'un des trois candidats. Les provinces du nord de l'Ancien Empire avait depuis fait sécession du royaume autrefois dirigé par Sigmar, que ce soit par choix (le Middenland et le Talabecland avaient leurs propres Empereurs, tandis que le Nordland, rejoint par le Hochland penchait vers le Talabecland) ou par isolement (l'Ostland était coupé du reste des provinces impériales). Des rumeurs vicieuses ont circulé sur le fait que le Grand Théogone Gottri – qui a été injustement vilipendé par de nombreux historiens comme très ambitieux et très fier – s'était présenté comme candidat pour le trône. Magritta émergea comme un candidat du compromis entre les Electeurs provinciaux nombrilistes et excessifs, et elle fut élu.

Ses inquiétudes légitimes rejetées par les autres Electeurs, le Grand Théogone Gottri annonça que l'élection était une imposture, et déclara que les trois Electeurs sigmarites se retiraient immédiatement de ce collège électoral de toute évidence compromis. Cela ne laissa que cinq Electeurs provinciaux, empêchant ainsi d'atteindre le quorum pour les élections futures. L'Impératrice Magritta ignore l'assignation du Grand Théogone, et établie sa cour à Nuln.

La guerre était endémique dans l'Empire pendant l'Age des Trois Empereurs. Même si les dirigeants provinciaux rivalisaient les uns avec les autres, personne ne vit la menace croissante représentée par les démonistes et nécromants qui pratiquaient leurs arts corrompus dans les recoins les plus sombres. Les middenheimers découvrirent un convent dirigé par Georg Galgowed au pied du Fauschlag, près du village de Warrenburg. La bataille qui s'ensuivit vit la mort ignoble de nombre de ceux qui cherchaient à traduire les démonistes en justice.

La nouvelle de la lutte se répandit rapidement au sein de l'Empire morcelé. Avec l'aide de la magie noire, ces sorciers malveillants s'élevèrent contre la noblesse en place, et les malheureux paysans. L'Impératrice Magritta parvint à conclure une trêve avec les Empereurs de Middenheim et Talabheim, afin qu'elle puisse, avec les dirigeants des provinces, diriger ses forces contre les sorciers corrompus dans leurs domaines. Même s'il était inquiet de l'effet négatif de l'influence croissante de Magritta, le Grand Théogone accorda son soutien à cet effort. Quasiment d'une seule voix, les Empereurs déclarèrent la sorcellerie hors-la-loi, déclarant sa pratique comme étant un crime capital. Dirigée par l'Eglise de Sigmar et les autres cultes impériaux, la guerre s'étendit de ceux qui s'étaient ouvertement rebellés contre l'Ancien Empire fragmenté à ceux qui étaient soupçonnés de nourrir des aspirations de trahison.

Le répurateur sigmarite Gottfried von Mauchen et ses hommes furent envoyés pour nettoyer le Wissenland de la souillure de la sorcellerie. Les actions de von Mauchen disparurent des archives historiques, même si certaines de ces actions supposées sont maintenant entrées dans le folklore local. Beaucoup de ces histoires décrivent ses efforts héroïques pour découvrir des convents secrets et brûler les ennemis du Grand Empire sur le bûcher.

La Guerre des Sorciers dura huit ans, et beaucoup de sorciers rencontrèrent une mort ardente et bien méritée. Entre la fin de cette calamité et le début de la suivante, la mauvaise gestion de l'Impératrice Magritta tomba dans un imbroglio de taxes impopulaires et d'affrontement avec les guildes de mineurs d'Ubersreik, Auerswald, et Meissen, ainsi qu'avec le Grand Théogone (qui mourut peu après la fin de la Guerre des Sorciers).

On prétend que la destruction de Mordheim en 1999 a redirigé l'attention de l'Impératrice Magritta, mais ce sera la dernière menace qu'elle affrontera. Ayant régné pendant 24 ans, l'Impératrice mourut d'un mal mystérieux en 2003. Son neveu, Maximilian von Liebewitz, lui succéda comme Electeur de Nuln et du Wissenland.

Un invité dans la nuit :

Les PJ finissent leur conversation avec frère Emile au coucher du soleil, ou en début de soirée. Les chants des crickets et des grenouilles devraient leur faire clairement comprendre que le voyage dans les bois devra attendre jusqu'au lendemain matin.

Un garde ouvre la porte pour le départ des PJ. Ils peuvent voir le Capitaine Weill et quatre hommes d'arme monté, se préparant pour une patrouille dans l'enclave. Des lanternes sur les flancs d'un cheval deux produisent de la lumière pour le détachement. Les PJ pourraient profiter de l'occasion pour demander au Capitaine s'il peut leur fournir un homme ou deux pour les accompagner dans leur enquête. Weill répond d'un 'non' sans équivoque, sans leur fournir la moindre explication. Si les PJ insistent sur le sujet, le Capitaine Weill annonce qu'il n'a pas d'hommes disponibles, et que ce sont les PJ qui ont été engagés pour faire le travail. Sans attendre de réponse de leur part, le Capitaine Weill ordonne à ses hommes de partir. Ils partent à cheval en direction de la Piste des Bûcherons.

A cette heure, les PJ peuvent décider de rentrer à l'auberge du Roi Crapaud pour discuter de leurs options et/ou dîner. La salle commune de l'auberge est assez remplie, mais pas plus que d'habitude. Les PJ peuvent assez facilement trouver une table vide, mais pas dans un coin à l'écart où ils pourraient discuter en privé. Ces tables sont tout aussi populaires auprès des autres pour cette même raison. L'auberge possède une salle privée du côté opposé à la porte menant à l'étage, mais Hilda Böhme demande 1 Co par tranche de 2h pour son utilisation.

Les PJ pourraient aussi vouloir saisir l'occasion de chercher Aldebrand, mais ils ne le verront pas dans la salle commune. L'homme de Pfeildorf dîne seul dans sa chambre, préparant son voyage de retour vers la capitale provinciale dans la matinée. Si les PJ décident de chercher à avoir un rendez-vous avec lui pour renégocier les termes du contrat, Aldebrand leur dit que ce qu'ils demandent est un scandale. Les PJ ont acceptés les termes du contrat et prêté serment de faire de leur mieux pour mener à bien la tâche. Aldebrand leur rappelle que le culte de Véréna ne négocie pas avec les parjures. Il contre-attaque alors en leur demandant de rendre l'avance. Cela laisse aux PJ le choix d'abandonner leur (jusqu'à présent) boulot tranquille, ou faire marche arrière et respecter l'accord.

Les PJ pourraient aussi faire les difficiles pour rendre l'argent, tout en refusant le travail. Si cela se produisait, Aldebrand ne ferait aucun effort pour récupérer l'argent. Il répondra avec un commentaire acerbe sur le fait que c'est le choix des PJ de se faire une réputation de parjures et de voleurs. Sur ce, Herr Mössbauer les informe que leur accord est terminé. A son retour à Pfeildorf, Aldebrand s'assurera de faire connaître à son employeur leur duplicité.

Si les PJ sont des résidents de la ville d'Eppiswald, ils pourraient choisir de rentrer chez eux pour la soirée quand leur conversation sera terminée. Les autres sont susceptibles de payer pour rester à l'auberge, afin de passer une dernière nuit de sommeil dans un confort relatif, avant de commencer la tâche pour laquelle ils ont été engagés.

Vers 2h du matin, un PJ qui habite près de la Söll (entre Sonnefurt et Meissen) est réveillé par le sentiment qu'il (ou elle) n'est pas seul. [Note au MJ : Si plus d'un PJ, ou aucun, ne correspond à cette description, choisissez au hasard celui qui reçoit la vision]. Le PJ entend son nom qui est doucement appelé, même si personne d'autre dans la pièce n'entendra rien. Quand le PJ ouvre les yeux, il voit une femme à la peau pâle et aux cheveux clairs, dans une simple robe bleue qui le fixe. Même si le PJ a envie de se lever de son lit, son corps est trop confortablement installé dans sa position allongée pour se lever. La femme l'avertit alors : « *fais attention à ce qui se tapis dans les bois* » avant de disparaître dans un coin sombre. Les yeux du PJ se referment alors qu'il se rendort.

Le matin, le PJ se réveille avec le souvenir de ce qui s'est passé pendant la nuit, même s'il ne sait pas trop si cela s'est vraiment passé ou s'il s'agissait juste d'un rêve. Aucun de ses compagnons n'aura vu ou entendu quoi que ce soit si le PJ leur raconte son histoire. En fait, le PJ (ou l'un de ses compagnons) pourrait conclure que 'l'avertissement' n'était rien de plus que sa propre peur des bois prenant la forme d'une 'vision'.

Avant de s'aventurer dans la forêt, les PJ pourraient décider de s'équiper un peu mieux. Les épées et les armures de métal seraient bien trop chères pour eux, même si ces objets étaient disponibles en ville. Le forgeron de la ville (un fermier à mi-temps), Fritz Lang, possède ce qui suit en stock, et il peut le vendre :

- Dague (3 Co)
- Hache simple (6 Co)
- Pointes de fer (12/-)
- Long couteau pour couper les broussailles [machette] (5 Co)
- Lance (35/-)
- Hache à deux mains (12 Co)

Les PJ pourraient aussi vouloir obtenir une corde auprès d'un batelier/pêcheur, Adolf Loeb, pour 5 pistoles par mètre. Les boucliers en bois peuvent être commandés à Edmund Waldmann, le charpentier et menuisier, pour 4 Co [Note au MJ : Un bouclier obtenu chez Edmund fonctionnera bien pour le PJ jusqu'à ce qu'un adversaire fasse un coup entraînant des dommages exceptionnels, à ce moment le bouclier volera en éclats]. Il faudra quelques heures à Edmund pour fabriquer un bouclier. L'éclairage est un peu plus difficile à trouver. Edmund vend des torches pour 1/- chacune, mais il n'en a que 10 disponibles. Des chandelles (6/- la douzaine, de la variété brûlant pendant trois heures) et des bougeoirs à main (1 Co), ainsi qu'un briquet (30/-) peuvent être obtenus chez Peter Adenauer, le boucher et fabricant de chandelle. Pour les nuits froides, les PJ peuvent se procurer une couverture chez Lotte Waldmann, la tisseuse/tailleuse, et la femme d'Edmund, au tarif de 2 Co. En plus, les PJ peuvent se procurer de la nourriture à l'auberge du Roi Crapaud à un prix raisonnable (en supposant qu'ils soient incapables de répondre à leur besoin par leurs familles – si ce sont des autochtones) ou l'achetant aux fermiers voisins.

Si les PJ sont à court d'argent, les personnes mentionnées ci-dessus accepteront de marchander des objets de valeur équivalente.

Si les PJ tentent d'acheter des provisions, les habitants qu'ils rencontrent seront naturellement curieux. La plupart leur demanderont – en particulier si ce sont eux-mêmes des gens du coin – où ils partent, et ce qu'ils comptent faire quand ils y seront. Si les PJ mentionnent un voyage dans les bois de l'autre côté de la Piste des Bûcherons, leur interlocuteur sera déconcerté et fera un signe pour conjurer le sort. Puis il demandera au PJ s'il sait que les bois sont hantés.

Les PJ peuvent demander quelles sont les histoires que les habitants ont entendues. Comme il y en a beaucoup, et de toute sorte, ayant circulé à travers les époques, le MJ devrait arranger toute anecdote amusante qui lui passe par la tête, même si elles sont contradictoires les unes avec les autres. Ces histoires devraient rendre les PJ plus prudents quand ils entreront dans les bois.

Si les PJ sont des étrangers, les habitants les éviteront quand la nouvelle de leurs folles intentions se répandra. A un moment, avant qu'ils ne quittent Eppiswald, certains des PJ pourraient vouloir demander la bénédiction des dieux. En amont du Roi Crapaud, près de l'embouchure de la Jagen dans la Söll, se trouve un bâtiment circulaire en bois, avec un toit conique en chaume. Le temple de Taal et Rhya possède une seule entrée faisant face à l'est, vers le soleil levant. Le crane d'un cerf se trouve au-dessus de la porte, invitant les fidèles à entrer. Un âtre se trouve au centre du temple, avec un autel en chêne sur le côté opposé. A sud, au plus près de la jonction des deux rivières se dresse un petit sanctuaire dédié à Lacothea.

Les PJ trouveront le temple vide. Peu après leur entrée dans les lieux pour faire leurs offrandes et prier, la prêtresse de Rhya locale, et l'herboriste de la ville, Renata Bauer, arrivera au temple. Elle a entendu parler de la tâche des PJ par les rumeurs en ville, et souhaite leur accorder la bénédiction de Rhya, dans l'espoir que cela les protégera du mal qui rode dans les bois.

Ecarter le mal :

Dans beaucoup des romans et nouvelles de Games Workshop, il y a un certain nombre de personnes qui font le signe du marteau pour écarter le mal, ou qui mentionnent ce geste. Même s'il n'y a pas de description de la façon dont il se fait, j'ai toujours supposé qu'il s'agissait d'un mouvement de la main, assez semblable au signe de croix des chrétiens.

Le signe du marteau est clairement d'origine sigmarite. Il y a d'autres religions - bien que pas toute - dans Warhammer qui utilisent aussi des mouvements des mains ou d'autres objets pour repousser le mal. Dans les provinces du sud où le culte de Taal/Rhya domine, beaucoup de gens étendent leur index et leur majeur de la main droite, avec le pouce en angle droit. Puis ils ramènent leur bras droit vers leur corps de gauche à droite, le pouce pointé vers la terre. Quand le bras atteint le côté droit, la main est tournée afin que le pouce pointe vers la gauche et s'abaisse vers la taille de la personne d'un seul mouvement.

Qui plus est, beaucoup d'impériaux place un objet de fer sur le linteau de la porte d'entrée de leur demeure, afin d'essayer d'empêcher les esprits malicieux ou malveillant d'entrer. Dans certains endroits, des gousses d'ails ou de tue-loup sont aussi pendues aux fenêtres et au-dessus des portes.

Dans la sombre forêt :

Les PJ ayant grandi dans l'enclave pourraient être détachés comme chefs du groupe dans les bois. D'un côté il y a la mauvaise réputation de la forêt, dont certain pourrait dire qu'il s'agit de simples superstitions de la part des paysans. Mais ces septiques maintiennent tout de même qu'il y a des dangers dans des forêts aussi anciennes, même s'ils sont de nature plus prosaïque. De l'autre côté, les PJ autochtones cherchent à échapper à la monotonie de la vie dans l'enclave. Tout cela, associé à l'argent qu'Aldebrand Mössbauer leur a offert, devrait suffire à les motiver à continuer à travailler pour le culte de Véréna malgré leur craintes.

Les PJ voyagent en remontant le long de la rivière Jagen, après l'abbaye. Une petite piste leur permet de continuer le long de la rivière autour des vignes de l'abbaye, et à la lisière de la forêt. La partie de celle-ci menant à la Piste des Bûcherons semble être entretenue d'une certaine façon, et les broussailles sont assez peu nombreuses. Les signes d'activités comme la coupe de bois ou le charbonnage sont facilement visibles. Les PJ n'auront aucunes difficultés jusqu'à ce qu'ils atteignent l'autre côté de la Piste.

Avant qu'ils entrent dans la zone interdite de la forêt, ils entendent le bruit de chevaux se rapprochant. Les PJ peuvent penser qu'ils sont sur le point d'être attaqués pour des bandits, ou pire. Le MJ devrait leur donner quelques minutes pour faire ce qu'ils pensent être nécessaire pour se préparer. Malgré ce qu'on voit sur la carte, la Piste des Bûcherons n'est en aucun cas un chemin tout droit, au contraire il s'éleve, plonge, tourne, et penche selon ce que le paysage lui dicte. Il y a beaucoup d'endroit où on ne voit rien le long de la Piste, et beaucoup de gens doivent faire attention quand ils voyagent dessus.

Assez rapidement, le Capitaine Weill et deux de ses hommes apparaissent. Si les PJ attendent en embuscade, le Capitaine Weill ordonne à sa patrouille de s'arrêter avant d'atteindre les PJ. Il s'arrête, écoutant attentivement. Au bout de quelques minutes, le Capitaine informe les soi-disant agresseurs qu'ils peuvent sortir de leur cachette. Il ne sait pas trop s'il s'agit des PJ, ses hommes et lui se préparent donc au combat. Les PJ devraient s'avancer pour éviter de faire une funeste erreur de jugement.

Le Capitaine saisie l'occasion de souhaiter au PJ de la réussite dans leur entreprise, et les avertis de prendre les plus grandes précautions. Il soupçonne qu'il pourrait y avoir un peu de vérité derrière les rumeurs sur l'aspect hanté de la forêt profonde. Si le Capitaine Weill remarque que les PJ manquent de moyens pour s'éclairer correctement la nuit, il leur offre une lanterne. Il leur dit : « *cela vous aidera si le vent se lève brutalement dans la nuit.* » Le Capitaine leur fait alors ses adieux et ajoute « *que Sigmar et Taal veillent sur vous.* » Puis il repart avec ses hommes sur la Piste.

La partie de la forêt du côté opposé de la Piste est rendue difficile d'accès à cause des broussailles, ce qui rend le voyage des PJ plus lent, même si elle reste praticable s'ils restent près de la rivière. Le feuillage au-dessus est assez épais, permettant à peine à la lumière du jour de percer les branches et feuilles entremêlées aux plantes en-dessous. Cela donne une impression encore plus sinistre étant donné que la lumière qui passe ne sert qu'à rendre les ombres encore plus sombres en comparaison. L'air est aussi notablement plus frais sous les arbres.

Le MJ devrait utiliser cette occasion pour faire ressentir aux PJ ce qu'est un voyage en forêt, particulièrement à ceux qui ne vivent pas dans un tel environnement. Les silences périodiques, ponctués de mouvement dans les broussailles suffisamment près pour être menaçant, mais assez loin pour ne pas dévoiler la source d'un tel bruit, peuvent être utilisé pour rendre les choses dérangementes pour les PJ. Les chasseurs, trappeurs, et forestiers reconnaitront tout cela comme les bruits normaux de la forêt, mais les autres devraient être inquiets de ce qui se passe.

Même si la ville en ruine de Dergenhof n'est qu'à environ 10 Km de la Piste des Bûcherons, il faudra toute la journée aux PJ pour se frayer un chemin dans la forêt avant d'y arriver. Le terrain irrégulier et les racines proéminentes rendent dangereux tout rythme de déplacement plus rapide que *prudent*, tout comme les différents ruisseaux qui alimentent la Jagen. Les insectes qui piquent sont aussi un problème, même si la majorité se rassemble autour des bassins plus calmes que la rivière offre par intermittence. De temps à autre, les PJ tomberont sur un petit morceau de route - indiqué par les restes de pierres plates utilisées pour sa construction - qui reliait autrefois Eppiswald à Dergenhof le long de la rivière. Ces pierres sont généralement visibles seulement sur quelques pas dans une clairière avant que la végétation ayant poussé ne les ait à nouveau recouvertes.

En fin de journée, les PJ tomberont sur un tronçon assez long de la vieille route. Le voyage devient (relativement) plus facile pour eux. Le feuillage est moins épais au-dessus de la route, laissant passer plus de lumière que dans le reste de la forêt. Au bout d'un moment, cette partie de la route mène à un gué où les PJ doivent traverser pour continuer. Ils atteignent la fin du tronçon à la fin de la journée.

La lumière du jour diminuant et les ombres commençant à grandir, les PJ vont devoir monter le camp. Ils ne savent pas qu'ils ont atteint les ruines de Dergenhof car la lumière décroissante empêche de voir le peu de débris qui restent de la communauté. Après tout, la forêt a eu plus de 500 ans pour recouvrir les restes de la ville avec des broussailles.

Au cas où les PJ se baladent pour ramasser du bois pour le feu, il y a 20% de chance que l'un d'eux découvre le vieux puits caché par de la vigne vierge à environ 10 mètres de la rivière. Les pierres du puits sont tombées au cours des siècles depuis qu'il est abandonné. Il mesure 4 mètres de profondeur, et était utilisé quand le niveau de la rivière baissait, en général pendant les années de sécheresse. A moins que le PJ n'ait pris des précautions, comme frapper le sol devant lui avec un bâton, ou une cane avant de s'avancer, il doit réussir un test d'**I** (*Acuité Visuelle* +10) pour éviter de tomber dans le puits. A cette époque de l'année, l'eau est juste à un peu plus d'un mètre en dessous du niveau du sol. Même si le PJ ne subira pas de dommage liés à la chute, il risque de se noyer (*WJRF 1^{ère} Edition*, p.74). De plus, la vigne vierge ne peut pas supporter le poids de quelqu'un pesant plus de 70 Kg, ou de quelqu'un en armure pesant normalement 55 Kg. Si un joueur entrant dans cette catégorie essaye d'utiliser la vigne pour se hisser, elle cède. Le PJ aura besoin de l'aide de ses camarades pour éviter un destin ignoble.

Les bruits de la forêt changent pendant la nuit. Beaucoup des animaux sont nocturnes, et leurs pépiements et bruits de déplacement dans les buissons peuvent provoquer quelques inquiétudes pour ceux qui ne se sont jamais attardé dans une forêt après la tombée de la nuit. Le hullement des chouettes provenant de direction inattendues, et les occasionnels grognements ou grondement de bêtes – putois, renards, et quelque chose de plus gros – contribuent à accroître l'inconfort des PJ. Le MJ pourrait souhaiter leur faire passer un test de **CI**+30 afin qu'ils gardent leur calme pendant la première partie de leur première nuit dans les bois. Juste après minuit, tout devient silencieux dans la forêt, et la température chute de près de 10 °C autour de leur camps. Si le PJ de garde a un peu d'expérience de la nuit en forêt (comme un garde-chasse, chasseur, ou trappeur) il saura qu'il y a quelque chose qui ne va pas. Les PJ éveillés possédant les compétences *Sens de la Magie* ou *Sixième Sens* auront conscience qu'ils ne sont pas seuls dans cette partie de la forêt.

A la limite opposée de la lumière de leur feu de camp, une brume lumineuse commence à s'élever et à tourbillonner. Les PJ peuvent croire que la brume ne fait que refléter la lumière, mais la preuve du contraire deviendra évidente s'ils éteignent le feu. En un instant, la brume prend forme et revêt l'apparence de silhouettes en robes capuchonnées. Ces formes se déplacent en rythme en un petit cercle autour d'un épais buisson ronces de murier. Les silhouettes brumeuses ne remarquent pas les PJ, même si les personnages leur cris dessus.

La scène continue pendant quelques instants. Tout à coup, les silhouettes s'arrêtent et se tournent dans la direction par laquelle les PJ sont arrivés. Les PJ avec la compétence *Acuité Auditive* entendent le bruit diffus de chevaux au galop s'approchant d'eux. Les PJ voient alors l'apparition d'hommes en armures montés, attaquant les silhouettes encapuchonnées, les dispersant avant des les abattre violemment à l'épée. Les silhouettes en robes combattent en vain, et sont rapidement 'tuées'. Toute la scène fantomatique se termine alors, et la brume se dissipe.

Tout PJ assistant à cette mise en scène devra faire un test de **CI**+10 à la fin des 5 minutes de représentation. S'il échoue, cela signifie qu'il est baigné de sueurs froides, et qu'il subira un modificateur de -10 à ses tests de **CI** et **FM** pour le reste de la nuit. Ceux qui ont échoué de plus de 30 gagnent en plus un **point de folie**.

En plus, tout PJ qui aura regardé la scène pourra faire un test d'Observation. Un test réussi signifie qu'il a remarqué que les robes à capuche ressemblaient à celles des moines de l'abbaye de Saint Ewald. Si les PJ disposent des compétences *Héraldique* ou *Théologie (Sigmar)*, le personnage devra alors faire un test d'**Int** pour voir s'il reconnaît le dispositif sur le plastron des attaquant comme étant le même que celui porté par l'Ordre Sigmarite des Répurgateurs (les PJ peuvent les avoir vu passer où qu'ils aient été quelques années auparavant).

Alors que les PJ commencent à se détendre, le bruit au loin du hennissement d'un cheval se fait entendre vers le sud. Les PJ devront tous faire un test de **CI**+20 (n'oubliez pas les modificateurs liés au test raté précédent) en entendant cela. Ceux qui échoueront ressentiront un frisson leur parcourir le dos, ainsi qu'un mauvais pressentiment.

A ce niveau, les PJ pourraient vouloir enquêter sur la zone où les silhouettes encapuchonnées se déplaçaient. Ils devraient comprendre (avec l'aide du MJ) qu'ils sont épuisés de leur dur voyage, ainsi que par le sommeil interrompu provoqué par la scène spectrale. De plus, toute enquête sera plus efficace si elle est menée à la lumière du jour.

Explorer Dergenhof :

Les répurgateurs de Sigmar ne sont rien moins que minutieux. L'histoire a oublié – à part quelques registres conservés par l'Ordre des Templiers de Sigmar d'Altdorf – le fait que les habitants de Dergenhof furent tous passé par le fil de l'épée et la torche aux côtés des prêtres de la ville. Les objets de valeur ont été récupérés dans le temple, et beaucoup d'entre eux finirent par arriver à l'abbaye, qui fut construite plus tard. La ville fut ensuite brûlée, et tout fut détruit. Les seuls restes sont les quelques fondations de pierre recouvertes par 500 ans de végétation, et des morceaux du temple.

Au matin, les bruits normaux de la forêt la journée sont revenus. Alors que les PJ étudient les environs, ils ne trouvent aucune preuve de la scène s'étant déroulée au cours de la nuit.

Si les PJ fouillent la zone où les fantômes en robe tournaient en rond, ils trouveront une sorte de structure de pierre sous les ronces des muriers. Un test de **Recherche** réussi permet de découvrir que la structure possède 8 coins, indiquant qu'elle a une forme octogonale. Les PJ vérifiant la face sud des ruines pourront facilement découvrir les restes d'une entrée. Les ronces à cet endroit ne sont aussi épaisses qu'à d'autres endroits du temple, car le Professeur Friedermann Lessing et ses hommes les ont nettoyées deux ans auparavant pour pouvoir entrer.

L'intérieur du temple mesure 10 mètres de large, et est ouvert aux éléments sur le dessus. Si les PJ vérifient le dessus de ce qui reste des murs, ils constateront facilement que les pierres sont plus sombres à cet endroit qu'au niveau du sol. Du côté est du temple se trouvent les ruines d'une sorte de structure en pierre. Les PJ possédant la compétence Théologie savent que les autels dans un temple de Sigmar sont positionnés en direction de Karaz-a-Karak. La Forteresse Naine se trouve à l'est de l'endroit où le temple de Dergenhof est situé.

Si les PJ fouillent l'autel, faite leur faire à chacun un test de **Recherche** (*Acuité Visuelle* +10, ainsi que tout autre modificateur que le MJ estimerait approprié selon l'attention du PJ). S'ils réussissent, ils trouveront l'inscription suivante au pied du côté est de l'autel, là où les décombres ont été nettoyés :

« Bénis soit le Huitième Théogone qui reviendra au sein d'un cercle de pierre à l'heure du besoin. »

Près du mur nord, les PJ trouveront les débris du temple qui se sont effondrés ayant été nettoyés afin de révéler des escaliers conduisant au sous-sol. Les ronges sont revenues dans une certaine mesure, indiquant que les travaux de déplacement des restes de pierre provenant des murs effondrés n'ont pas eu lieu récemment [*Note au MJ* : Il s'agit aussi du travail du Professeur Friedermann Lessing et de ses hommes]. Le chemin qui descend est assez sombre, et le sommet de l'escalier est délabré.

Les PJ devront descendre avec de la lumière, avec un rythme de déplacement *prudent*. Un test d'I devra être imposé aux PJ qui décident de ne pas prendre les précautions qui s'imposent. Un échec signifie que le personnage glisse et tombe sur 1d3 mètre sur les pierres dentelées, encaissant un coup de F2 (sans réduction due à l'armure). Les escaliers brisées descendent sur près de 7 mètres de façon circulaire, en suivant les contours du temple au-dessus. Un palier en bas donne sur un pas de porte (la porte en bois a été défoncée il y a plus de 500 ans, et il n'en reste rien) et sur la salle qui se trouve de l'autre côté.

Le plafond est élevé (à 5 mètres de haut) et recouvert de toiles d'araignées. Dans les deux ans ayant suivi le déblaiement du passage, un grand nombre d'araignées sont venues élire domicile dans cette salle. Les PJ pourraient soupçonner la présence de quelque chose de plus gros (comme une araignée géante), et pourrait vouloir essayer de brûler les toiles pour forcer la créature à sortir. A lieu de cela, ils vont faire des ravages sur des araignées de la taille de tarentules.

La salle est ce qu'il reste de la bibliothèque du temple, et du trésor, maintenant vide. Les étagères le long des murs contenaient autrefois des parchemins et des livres, ainsi que l'étalage de la richesse du temple. Si les PJ fouillent la pièce, ils tomberont sur les restes d'un homme, contre le mur opposé à l'entrée. Le cadavre est principalement un squelette avec quelques morceaux séchés de peau et de tissu. Les vêtements sont assez pourris, mais il en reste assez pour identifier l'homme mort comme une sorte de manouvrier. La zone de décoloration noire autour de son corps indique que l'homme s'est vidé de son sang. Sa main droite recouvre son abdomen, comme s'il essayait de tenir fermée une blessure. Si les PJ lèvent la main, ils verront une déchirure dans le vêtement tâché qui confirme que l'homme a été coupé. Il y a d'autres déchirures tâchées près de l'épaule et de la poitrine.

Si les PJ fouillent le cadavre de façon plus approfondie, ils ne trouveront aucune arme. Ils trouveront une bourse en toile cirée (imperméable) et une lanterne à proximité. Les PJ peuvent ouvrir la bourse assez facilement. A l'intérieur, ils trouvent un papier déchiré d'un côté (Document 3).

12 Jahrdrunng 2513

Après des jours à explorer les plus hautes collines à l'est de Dergenhof, nous avons découvert les restes d'une route menant à peu près en direction du sud-est. Nous avons perdu la route de nombreuses fois, mais nous avons finalement été capables de la retrouver en suivant la crête des collines.

Elle mène à un grand cercle de pierres où nous espérons trouver des indices pouvant mieux nous expliquer la référence au 'Huitième Théogone' trouvée dans le temple. Nous avions le sentiment d'être suivis, mais pas par les gobelins que nous avons rencontrés dans les collines.

Document 3

Les PJ étudiant la zone où le cadavre repose doivent réussir un test de **Recherche** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer le bas-relief déformé (deux mètres de haut et de large) sur le mur. Les PJ peuvent mieux percevoir la scène représentée s'ils déplacent leur source lumineuse en avant et en arrière pour faire bouger les ombres et ajouter du contraste. La scène représente une silhouette d'homme du clergé avec huit grandes pierres placées de façon verticales à hauteur de poitrine à côté de lui (quatre de chaque côté, formant un anneau). Des silhouettes de suppliant plus petites en robes se trouvent à l'arrière plan, s'inclinant en direction de l'homme. Les éraflures sous la scène rendent illisible ce qui était autrefois sur le mur, qui ne peut plus être distingué, quoi que fasse les PJ.

La fouille du temple devrait prendre au moins une heure aux PJ. Ils peuvent s'avancer en direction de la route vers le cercle de pierre, ou rester un jour de plus pour voir si la scène spectrale est rejouée cette nuit autour du temple en ruine. Si les PJ décident de rester, ils seront déçus. L'ensemble fantomatique n'apparaît que quand des créatures intelligentes entrent dans les ruines de Dergenhof, ou à la lumière de la pleine lune (Mannslieb).

Le Huitième Théogone et l'Ordre du Marteau Sacré :

Même si le titre de “Grand Théogone” n’est arrivé qu’en 118, par la déclaration du Grand Prêtre d’alors, Gerhard, qui devint le Grand Théogone Kazgar I, Johann Helstrum (connu plus tard comme l’Elu) est considéré comme le premier Grand Théogone. La croyance était largement répandue, au début du culte de Sigmar, que Johann Helstrum avait été sanctifié par Sigmar en personne, et les six qui vinrent après lui furent considérés comme portant cette bénédiction.

Le septième Théogone, Wulfric, bien qu’étant un homme érudit et modéré, eu la malchance de régner à une époque de désaccord croissant au sein du culte. Une grande opposition grossit pour réformer ce qu’il avait mis en place, et un conseil de plusieurs Lecteurs puissant de l’Eglise de Sigmar le déclara destitué. Cependant, une faction resta loyale jusqu’au bout, et combattit aux côtés de Wulfric quand les assassins vinrent pour le tuer. Ses gardes du corps et ses prêtres loyaux firent disparaître son corps, qui ne fut jamais retrouvé.

Ce groupe forma une petite secte clandestine, qui en vint à vénérer Wulfric comme le Théogone Parfait. L’Ordre du Marteau Sacré considère tous ceux qui lui ont succédés comme illégitimes, et l’Eglise qu’ils dirigent corrompue. Ils attendent l’arrivée du Huitième Théogone, qui restaurera le culte et l’Empire dans sa pureté originelle. Jusque là, les membres du Marteau Sacré célèbrent leur culte en secret, prétendant en apparence être des sigmarites ‘orthodoxes’.

L’Ordre du Marteau Sacré est largement oublié par la majeure partie du monde, et l’Eglise de Sigmar supprime toutes les connaissances qui s’y rapportent, à la fois pour couvrir ses crimes et la doctrine hérétique du Septième Théogone, dont le nom est officiellement ‘perdu’. Cependant, des événements récents ont conduit à la montée du militantisme dans l’Eglise, particulièrement depuis la nomination de Manfred von Hindenstern au Conclave de Sigmar de 2514 comme ‘Architecteur’ Volkmar (le Marteau Sacré ne reconnaît aucun Théogone jusqu’à l’arrivée du Huitième).

La colline a des yeux :

La marche vers l’est de Dergenhof est très lente. Nous seulement les collines sont recouvertes d’épaisses forêts, mais elles deviennent de plus en plus accidenté et pentues. Les seules pistes dans le coin sont celles créées par les daims, sangliers, et autres bêtes se déplaçant en nombre. Les PJ se rendent compte que voyager sur à peine plus d’un kilomètre peu prendre quasiment toute une journée. Sans autre information pour avancer que le fait de suivre une crête de collines (il y a beaucoup de crête dans les Collines Pfälzer), les PJ doivent être persévérants dans leurs efforts pour trouver les restes de la route menant au cercle de pierre.

Si vous le souhaitez, le MJ peut jeter 1d3 pour déterminer le nombre de jour qu’il faudra aux PJ avant de trouver la route. Entretemps, la tribu de la Main Griffue a vent de leur présence.

La tribu de la Main Griffue est une tribu de gobelins relativement petite, comportant environ 35 individus – y compris les femelles et les jeunes, mais sans compter les morveux. Elle est dirigée par un shaman, les gobelins sont plus des pillards que des guerriers, attaquant les fermes et les voyageurs solitaires dans les régions nord et est de la Forêt d’Eppiswald. La Main Griffue est plus considérée par la noblesse locale comme une nuisance qu’ils peuvent détruire n’importe quand, que comme une menace.

La tribu a un repaire sur le flanc est des collines, suffisamment profond dans la forêt pour bénéficier de la protection de sa mauvaise réputation, mais pas assez loin pour attirer l’attention des esprits vengeurs de la forêt (les gobelins sont mortellement effrayés à l’idée que les fantômes leur sucent le sang). Ils ne s’aventurent dans les bois hantés que les jours où ils cherchent de la nourriture. Les Humains s’aventurent tellement rarement dans les Collines Pfälzer que les gobelins supposent que tous ceux qu’ils croisent dans cette région sont des mercenaires engagés pour détruire la tribu.

A un moment, alors que les PJ recherchent les traces de l’ancienne route, ceux d’entre eux possédant la compétence *Sixième Sens* sentiront qu’ils sont observés par quelque chose. L’intuition dure seulement quelques rounds. Après cela, tout PJ disposant de la compétence *Acuité Auditive* entendra des bruits de bruissement dans la végétation, comme si quelque chose de petit se déplacer dans les épaisses broussailles. La source du bruit est quelque part vers l’est – à environ 100 mètres – de la position des PJ. Les autres PJ devront faire un test d’**Ecoute** pour des bruits légers pour entendre le bruit.

Le terrain et la végétation des sous-bois sont tels que les PJ sont incapables de se rapprocher ou de voir le goblin parti à la cueillette en train de partir en courant pour rapporter leur présence au shaman de la tribu. Le goblin a été en mesure de discrètement se rapprocher suffisamment pour voir qu’il y avait des Humains dans le coin, mais pas assez longtemps pour être en mesure de définir leur nombre (comme si les gobelins pouvaient compter) ou leurs intentions. Le rapport du goblin sera suffisant pour que leur chef envoie un groupe de chasse conséquent, dirigé par son champion, Cherok.

Les PJ peuvent faire une approche prudente, et vérifier la zone où ils pensent avoir entendu les bruits. Ceux qui réussissent un test de **Recherche** (*Acuité Auditive* +10, ce qui permet au PJ de localiser plus précisément d’où les bruits provenaient) trouvent la zone d’où le goblin les observait. Un second test de **Recherche** réussi entraîne la découverte d’une empreinte de pied. Les PJ avec une expérience de la chasse au goblin reconnaîtront immédiatement l’empreinte de pied (recouvert d’une sorte de chiffon) comme appartenant à une créature de ce type. Les autres identifieront l’empreinte comme étant celle d’un enfant ou d’un petit humanoïde.

Les PJ disposant de la compétence *Pistage* seront en mesure de pister la créature sur environ 400 mètres. Après cela, un test d’**Int** sera nécessaire pour continuer à suivre la piste sur encore 400 mètres. Les PJ ne disposant pas de la compétence *Pistage* ont une chance de base de 10% (*Acuité Visuelle* +5%) de réussir à suivre les traces du goblin. Juste après la crête de la colline (à environ 600 mètres de là où ils ont trouvé la piste au départ), la piste du goblin est remplacée par des traces de loup. Le goblin est un chevauteur de loup, et il cavale rapidement pour notifier la présence des PJ à Cherok.

Ayant été découverts, les PJ peuvent soit ignorer la menace, soit monter un plan pour se préparer en cas d'attaque. Il y a un certain nombre d'endroits dans le terrain accidenté, à partir desquels les PJ peuvent choisir de monter une embuscade. L'embuscade pourrait être la classique 'rester caché jusqu'à ce qu'ils puissent voir les petits yeux rouges et pleins de méchancetés des gobelins, puis se jeter sur eux'. Ou, elle peut-être plus élaborée en mettant en scène des fantômes bruyants, ce qui obligera les gobelins à faire un test sous la caractéristique de **Cd** de Cherok pour rester et combattre, sinon ils fuiront à toute jambes (le shaman dirigeant la retraite).

Si les PJ décident de prudemment continuer leur chemin, les gobelins finiront par leur tomber dessus pendant la nuit d'ici environ deux jours. Au cas où les PJ veillent, les gobelins arrivent dans les heures avant l'aube. Ils savent que les Humains sont généralement de mauvais combattant dans les ténèbres, et ils utilisent cela à leur avantage.

Quand les gobelins arrivent, ils le font en force. Cependant, les gobelins ne sont pas les créatures les plus courageuses du monde. Si les PJ font preuve d'une résistance assez rude pendant 1d3+2 rounds, les gobelins commenceront à tester leur moral contre le **Cd** de Cherok. Les gobelins deviendront nerveux avant ça si les PJ peuvent faire des dommages plus importants que ce qu'ils encaissent eux-mêmes.

La stratégie des gobelins – si on peut l'appeler de la sorte – est relativement simple et directe. Si les éclaireurs gobelins remarquent que les PJ ne prennent pas la précaution de monter leur camp sur une position défendable, les chevaucheurs de loups attaquent alors avec des arcs, afin d'essayer d'éparpiller les PJ, ou de les repousser vers l'embuscade des gobelins. Si les PJ montent leur camp derrière un ouvrage défensif – naturel ou artisanal – les chevaucheurs de loups utiliseront leurs attaques à distance pour distraire les PJ, tandis que le reste du groupe de chasse tentera de les attaquer par derrière. Quand la mêlée aura commencée, les chevaucheurs de loups se jetteront dedans.

Si les PJ repoussent les gobelins sans encaisser trop de dommages, ils ne seront plus attaqués par les Mains Griffues (même s'ils n'ont pas besoin de le savoir). Au cas où les PJ auraient été sévèrement affaiblis, les gobelins reviendront après s'être regroupés. Bien entendu, la tactique des gobs ne changera pas de façon significative. Pendant le match retour, les gobelins se concentreront sur le PJ le plus faible, dans l'espoir que les autres abandonneront probablement leur compagnon mort. Les gobelins espèrent au minimum gagner un repas en récompense de leurs efforts.

Tandis que le dernier des gobelins se retire du combat, les PJ entendront au loin le hennissement d'un cheval. Les arbres et le terrain accidenté rendent impossible de dire quelle est la distance et la direction du bruit, mais il leur semble plus près qu'il ne l'était à Dergenhof. Les PJ devraient faire un test de **CI**+30. Ceux qui échouent sont rendus nerveux par le hennissement, car ils sentent qu'il est légèrement surnaturel.

Quand les PJ ont trouvé la route qu'ils cherchaient, le voyage vers le sud-est (à peu près) prendra deux pleines journées avant qu'ils n'atteignent le cercle de pierres. Même s'ils ne sont qu'à environ 13 Km de là où ils ont trouvé la route pour la première fois, le terrain est très irrégulier, et il y a beaucoup d'endroits où les traces de la route disparaissent, forçant les PJ à s'arrêter et à chercher des signes d'où la route repart. Le MJ peut étendre cette partie du voyage comme il lui semble approprié pour les joueurs.

Cherok, Champion Gobelins.

Bien qu'il soit le chef incontesté du groupe de chasse, Cherok dirige souvent sa tribu depuis l'arrière, afin de conserver l'avantage de la fuite au cas où les choses tourneraient mal. Il n'est pas le genre de chef à sacrifier son poste dans une vaine tentative de victoire, reconnaissant que les choses seraient beaucoup plus inconfortables si la tribu se trouvait grandement réduite. Si les choses commencent à mal tourner, Cherok ordonne rapidement une retraite. Si les gobelins avaient réellement du succès dans leur combat, la position de Cherok lui permettrait aussi d'exploiter toute faiblesse de ses adversaires.

Cherok est très superstitieux, et cache à peine sa peur des esprits, fantômes, et mort-vivants. Le gobelins porte des symboles sous sa tunique représentant les dieux orcs, ainsi que ceux des diverses divinités humaines qu'il a pillées sur les nombreuses victimes de la tribu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	3	7	30	1	18	22	18	18	18	18

Possessions : Lance, Arc court (16/32/150, FE3) et munitions.

Traits Psychologiques : Les Gobelins sont sujets à l'*Animosité* envers les autres tribus de Gobelins, ainsi qu'envers les autres peaux-vertes. Qui plus est, les Gobelins *Haïssent* les Nains. Ils ont aussi *Peur* des Elfes, à moins d'être en surnombre par rapport à eux de deux contre un.

Règles Spéciales : Les Gobelins ont une Vision Nocturne portant jusqu'à 10m.

10 Gobelins, Tribu de la Main Griffue.

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

Possessions : Lance, Arc court (16/32/150, FE3) et munitions.

Traits Psychologiques : Les Gobelins sont sujets à l'*Animosité* envers les autres tribus de Gobelins, ainsi qu'envers les autres peaux-vertes. Qui plus est, les Gobelins *Haïssent* les Nains. Ils ont aussi *Peur* des Elfes, à moins d'être en surnombre par rapport à eux de deux contre un.

Règles Spéciales : Les Gobelins ont une Vision Nocturne portant jusqu'à 10m.

5 Grands Loups, Montures Gobelins.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	14

Attention au gardien :

Alors que les PJ entrent dans une clairière sur une élévation de la route en fin d'après-midi, ils voient un cercle de pierre sur un sommet dénudé. Il y a environ 16 grandes pierres formant le cercle, avec d'autres pierres semblables couchées horizontalement entre les sommets, formant des linteaux. De leur emplacement avantageux, les PJ remarquent que la vieille route descend sur le flanc de la colline et retourne dans les arbres. Le feuillage des arbres recouvre toute la zone, laissant le passage vers le cercle de pierre sombre et lugubre, même à la lueur du jour. Le sous-bois est principalement constitué de fougères et d'autres buissons préférant la fraîcheur et l'ombre projetée par les arbres.

Une fois qu'ils se trouvent sous les feuillages, les PJ trouvent que l'air est lourd et immobile, avec un silence instable dominant partout. Il n'y a aucun bruit de créature – grande ou petite – dans la zone, pas plus que les pépiements des oiseaux. Les PJ auront besoin d'une source de lumière pour s'avancer des ombres de la forêt. La lumière projetée par les lanternes et torches transforme les troncs tordus des arbres et les branches basses en ombres menaçantes. Parfois, les PJ entendent le bruit de la poussière qui se déplace hors de la zone où ils viennent de passer. Les PJ avec la compétence *Sens de la Magie* se sentiront très mal à l'aise à marcher dans cet endroit plein d'ombres lugubres, tandis que ceux qui ont *Sixième Sens* ne pourront pas échapper à la sensation d'être observé depuis les ténèbres.

Il faut 20 minutes aux PJ pour traverser cette étendue de la sombre forêt. Comparer aux ombres desquelles ils sont sortis, le jour hors des feuillages semble lumineux. Si les PJ ne prennent aucune précaution, il faudra un moment à leurs yeux pour s'ajuster à la lumière plus brillante. Les PJ peuvent voir le cercle de pierres sur une élévation à environ 70 mètres au-dessus d'eux. La colline est assez escarpée, assurant que l'escalade vers le sommet prendra 20 minutes épuisantes de plus. Il y a assez de lumière pour que les PJ puissent atteindre le cercle de pierre avant la nuit.

A environ mi-chemin de l'étroit chemin vers le cercle de pierre, le PJ de tête doit faire un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour éviter de trébucher sur des restes squelettiques. Les os ont été complètement éparpillés dans la zone, et certaines parties ont été emportées par les charognards. Des morceaux éparpillés de tissu sont tout ce qui reste de la tenue du mort. Un test de **Recherche** réussi (*Acuité Visuelle* +10) permet de trouver un crane, dont le dessus a été fendu par un objet tranchant.

Tandis que les PJ se rapprochent du cercle de pierre, ils entendent le hennissement d'un cheval dans la direction d'où ils ont émergés de la forêt. En se retournant, ils peuvent voir ce qui ressemble au premier abord à un Humain en armure de plate noire, sur un cheval également noir avec des yeux rouges. L'attention des PJ est rapidement attirée par le fait que la tête de la créature est celle de 'Jack o' lantern³, avec un feu infernal brûlant derrière les trous des yeux et de la bouche cruelle de sa tête de citrouille.

Les PJ qui réussissent un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) remarquent une comète à deux queues brocardée sur le plastron de cuirasse de la créature. Un PJ observant possédant les compétences *Héraldiques* ou *Théologie* réalisera que le symbole n'est pas orienté correctement, comme si la comète s'élevait droit dans les airs, plutôt que sur sa trajectoire descendante habituelle. Ceux qui ne possèdent aucune des deux compétences peuvent faire un test d'**Int** pour remarquer l'orientation incorrecte.

[*Note au MJ* : Le Gardien Surnaturel a été invoqué il y a des siècles par les prêtres de Dergenhof en utilisant le sort de Rassemblement de Pouvoir (voir '*Ombres sur Bögenhafen*' – version d'Hogshead, p.22-23). Les prêtres avaient appris que leur chapitre du Marteau Sacré avait été découvert, et que les Templiers de Sigmar n'allaient pas tarder à arriver pour les mettre à mort. Les prêtres firent ce qu'ils pouvaient pour protéger leurs vies et leurs intérêts, mais sans succès. Les Templiers ont balayé le Gardien, massacrés les prêtres et les villageois, et brûlé leur temple. Satisfaits de l'élimination de cet avant-poste de l'Ordre corrompu, Gottfried von Mauchen décidé de laisser le Gardien tranquille. Avoir une créature qui hante les Collines Pfälzer entre Drogenhof et le cercle de pierre intacte satisfaisait le désir de von Mauchen de forcer le reste des habitants à fuir vers les villages plus proche de la Söll ou à partir de l'enclave (il ne savait pas que la créature serait toujours active plus de 500 ans plus tard).]

Remarquant que les PJ sont près du sommet de la colline, le Gardien Surnaturel cri joyeusement et charge à l'assaut de la colline, en brandissant son épée. Au cas où les PJ l'attendent et combattent sans un plan, ils pourraient se retrouver dans une situation sérieusement désavantageuse. Trois fois par jour, le Gardien peut prendre sa tête de citrouille, et la lancer sur les PJ. La tête explosera en une boule de feu, de la même façon que le sort de Magie de Bataille de Boule de Feu en frappant la (les) cible(s) visée(s). L'absence de tête le ralentit en aucune façon, et elle se reforme sur ses épaules en un round.

Si les PJ atteignent le cercle de pierre, ils seront en sécurité, mais piégés. Même si le pouvoir du cercle empêche le Gardien d'entre dans la zone sacrée, il peut toujours cavalier autours infatigablement en attendant que sa proie bouge. Les PJ seront capables de lui tirer dessus en toute sécurité avec des armes à projectiles depuis le cercle de pierre, et de le forcer à redescendre la colline après quelques coups au but.

Nouveau sort : Invocation d'un Gardien Surnaturel

Niveau de sort :	4
Points de Magie :	22
Portée :	100 mètres
Durée :	Jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou détruit par magie.
Composants :	6 gouttes de sang du lanceur et une dague ensanglantée.

³ *NdT* : Citrouille taillée en forme de visage, typiquement faite à halloween... Impossible à traduire.

Ce sort permet au sorcier d'invoquer une créature formée de l'essence de la magie (le Warp) afin qu'elle accomplisse une mission particulière, en général impliquant la protection d'un endroit choisi par le sorcier ou combattre tous les intrus de cet endroit. La créature est généralement de forme humanoïde, et sa forme exacte peut être cauchemardesque ou plaisante selon ce que décide le sorcier. Dans certains cas, le Gardien vient complété d'une monture que l'invocateur a choisi. Cette monture n'a pas de profil différencié de celui du Gardien.

A la différence des morts-vivants qui sont liés à un petit emplacement comme une tombe ou une maison, un Gardien Surnaturel peut être 'lié' à une zone relativement grande, allant jusqu'à 16 Km de diamètre. L'invocateur doit en préciser les limites, ainsi que le rôle du Gardien quand le sort est lancé. Qui plus est, le lancement de ce sort apporte au sorcier 1d2 points de folie.

Gardien Surnaturel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	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.

Quand ils sont dans le cercle sacré, les PJ peuvent monter un camp et étudier les alentours. Un cadavre gît dans un coin contre l'une des pierres dressées, à l'opposé de l'endroit où les PJ sont entrés dans le cercle. A la différence des restes en dehors du cercle, les bêtes sauvages n'ont pas grignoté ou éparpiller les os. Le squelette – y compris les morceaux et pièces de vêtements – indique que l'homme était plus petit que la normale. Les PJ examinant la tête trouveront des morceaux de peau séchée, et de petites mèches de cheveux bruns mi-long, un peu grisonnants. Sur le majeur de la main droite se trouve une chevalière en argent portant l'image d'une chouette, avec la lettre F en haut à gauche, et L en haut à droite (valeur : environ 15 Co). Il devrait être clair que les PJ ont trouvé le cadavre du Professeur Friedermann Lessing.

S'ils fouillent la zone à proximité du Professeur Lessing, ils tomberont sur une bourse en toile cirée fermée, dans laquelle se trouve son journal. Les PJ peuvent allègrement espérer que le journal est intact, et donnera quelques indices sur ce qui s'est passé. Malheureusement, ce n'est pas le cas. A la différence des morceaux de papier que les PJ ont trouvés dans le temple, le journal a été exposé aux éléments depuis tout ce temps. Malgré la bourse en toile cirée, les pages ont été énormément désintégrées, et les écrits sur ce qui reste se sont effacés. Malgré tout, les PJ trouvent des morceaux de papier lisibles (Documents 4 et 5).

2 Pflugzeit 2510

J'ai décidé de concentrer mes études sur les sectes les plus obscures engendrées dans les premiers siècles du premier millénaire de l'Empire. Mes enquêtes préliminaires des documents dans l'Eglise de Nuln n'ont rien révélé sortant de l'ordinaire, mais les archives secrètes dans les caves sous la cathédrale de Véréna m'ont fourni des pistes excitantes. La plus intrigante est la référence à un culte vénérant le 'Huitième Théogone'. Je ne sais pas trop quelle est la signification de cette allusion obscure, mais le centre du culte semble s'être trouvé non loin d'Übersreik. Il y a aussi une référence au fait que l'Empereur Sigismund le Conquérant a ordonné que ce culte soit aboli au début du sixième siècle.

L'ordre de Véréna a accepté de financer mes fo...

Document 4

... Mon séjour à Karak Hirn s'est avéré à la fois instructif et frustrant. J'en ai plus appris sur l'Ordre du Marteau Sacré, mais les connaissances peuvent s'avérer dangereuses. Je soupçonne maintenant qu'il y ait des membres de ce culte dégénéré dissimulé au sein de l'Eglise elle-même.

13 Vorhexen 2512

Une note a été glissée sous ma porte pendant que je dormais à l'Auberge de la Truite Rieuse dans le quartier de Söllhafen à Pfeildorf. Elle annonçait simplement, « cherchez vos réponses à Eppiswald ». J'ai interrogé l'aubergiste au sujet de quelqu'un qui aurait posé des questions à mon sujet, et il m'a assuré que ma demande de tranquillité avait été respectée par lui-même et ses serviteurs. Je suis ensuite parti pour le temple de Véréna en ville, afin d'avoir accès à leur bibliothèque pour découvrir tout ce que je pouvais sur Eppiswald et ses liens possibles avec...

Document 5

Il y a de bonnes chances que les PJ soient incités à extrapoler les possibilités sur la nature incomplète des informations qu'ils ont. Les PJ devraient conclure qu'ils disposent de tout ce qu'ils peuvent rassembler à ce stade, et que ce qu'ils ont est plus que suffisant pour retourner voir Aldebrand Mössbauer, afin de récupérer leur solde.

La ruée vers la maison :

Selon toutes probabilités, les PJ auront toujours le problème du Gardien Surnaturel à régler. Entretemps, les PJ pourraient avoir conclu qu'ils doivent seulement fuir la forêt pour se mettre hors de portée de la créature. Avec un peu de chance, les PJ auront aussi réalisé que leur meilleure chance de survie à cette fuite dans la forêt est de rester grouper.

Au cours de la journée, les PJ doivent réussir un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10, S'ils sont originaire d'Eppiswald +10) pour voir des plaques de lumière argentée parmi les quelques clairières dans la forêt au sud du cercle de pierre. Cette 'lueur' est en fait la lumière du soleil se reflétant dans le ruisseau Schaller, le moyen le plus rapide de sortir des bois hantés. La distance vers le ruisseau est d'environ 400 mètres depuis le centre du cercle de pierre. Le problème pour les PJ est que la forêt les empêche d'atteindre le ruisseau directement. Ils vont devoir se frayer un chemin en combattant vers le ruisseau.

Si les PJ atteignent le ruisseau Schaller, ils découvriront qu'il n'y a pas de chemin suivant son cours. Le moyen le plus facile de voyager est en pataugeant dans l'eau vive. Même si son enchantement empêche le Gardien Surnaturel (y compris sa 'monture') d'entrer dans l'eau, la créature peut toujours attaquer tout ce qui se trouve à portée de son arme, et utiliser son attaque magique à distance. Qui plus est, il y a de nombreux endroits le long du ruisseau où des arbres abattus forment des ponts artificiels à partir desquels le Gardien peut attaquer les PJ. Le MJ pourrait vouloir augmenter la tension en faisant en sorte que le Gardien se fraye un chemin le long du ruisseau tout en tirant partie des endroits où il a une chance de blesser les PJ.

De plus, voyager dans le ruisseau devient plus problématique quand la branche sud rejoint celle dans laquelle les PJ barbotent. A partir de là, il commence à devenir plus profond, et la marche devient plus traître. Les PJ doivent faire des tests d'I pour éviter de tomber dans l'eau, et un second test pour reprendre pied, ou être renversé pendant 1d3 rounds. Il devrait y avoir 30% de chance de base qu'un PJ en train de lutter pour reprendre pied se retrouve à portée du Gardien.

La poursuite du Gardien se termine quand ils traversent la Piste des Bûcherons. Etant donné le terrain et l'épaisse forêt qu'ils doivent traverser, l'ensemble de l'épreuve depuis le cercle de pierre jusqu'au moment où ils sont en sécurité devrait prendre toute la journée (et peut-être même déborder un peu sur la nuit). A ce stade, les PJ peuvent rentrer à Eppiswald pour attendre leur transport vers Pfeildorf.

Si les PJ essaient de rentrer à Eppiswald par la même route que celle qu'ils ont pris pour atteindre le cercle de pierre, c'est qu'ils cherchent les ennuis. Le Gardien les poursuivra tout le chemin vers Dergenhof, et un peu au-delà des ruines. D'un autre côté, les PJ peuvent s'échapper vers l'est, et ils atteindront la sécurité quand ils auront franchi une partie conséquente de la forêt. Bien entendu, ils n'ont pas besoin de savoir cela alors que le Gardien les traque.

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)
10	Accompagner Aldebrand Mössbauer à l'abbaye de St. Ewald
5	Les PJ rencontrent l'Archiviste Emile Furtwängler
5	Explorer le temple en ruine de Dergenhof
10	Découvrir l'inscription au pied de l'autel en ruine
10	Découvrir la page du journal près du cadavre
5	Remarquer le bas-relief dans le sous-sol
5	Découvrir les traces du goblin et/ou du loup
10	Chasser ou effrayer les gobelins sans combattre
5	Vaincre les gobelins en combat
5	Remarquer l'orientation de la comète à deux queues sur le plastron du Gardien
15	Découvrir les restes du journal du Professeur Lessing
5	Réaliser que le Gardien revient après avoir été 'tué' par des armes normales
20	Echapper au Gardien Surnaturel et rentrer à Eppiswald

Appendices

Appendice 1 - Nouveaux Cultes.

Les dieux mentionnés dans *WJRF 1^{ère} Edition* (p. 196-206) et dans '*Ombres sur Bögenhafen*' – version d'Hogshead (p. 21-23) sont certainement les plus connus et les plus populaires de l'Empire. Malgré tout, le panthéon du Vieux Monde contient plus que ces dieux. Il y a non seulement une foule de divinités locales, mais il y a un certain nombre de dieux et déesses mineurs auxquels les pieux (et méfiants) habitants du Vieux Monde offrent des prières et des supplications. Depuis l'époque de la paix que l'Empereur Magnus avait amenée sur l'Empire réuni, la vénération d'un certain nombre de divinités mineures venant d'autres pays s'est enracinée, particulièrement dans les provinces du sud. Ce qui suit est la description de trois de ces divinités – ainsi que d'une déesse locale – dont le nombre de fidèle va croissant dans le sud de l'Empire, et dans leurs cultes respectifs. En plus, un nouveau culte Halfling a été ajouté à l'ensemble.

Deanosus, Dieu du Vin, de la Vigne, et des Réjouissances :

Description : Le Dieu mineur du Vin, de la Vigne et des Réjouissances, Deanosus est le fils de Manann et de Panasia. Dans beaucoup d'histoires, Deanosus est le joyeux compagnon de Ranald, et les deux se mettent souvent dans des situations délicates qui nécessitent toutes les compétences et la langue d'or du Dieu de Ruse pour qu'ils s'en sortent. Ces histoires sont racontées lors des jours saints de Deanosus, principalement en Tilée et dans l'est de l'Estalie.

Deanosus est souvent représenté comme une divinité joyeuse, ronde, portant une couronne de vignes sur la tête, des robes violettes et des sandales, dans un style qui parle de l'antiquité tiléenne. Deanosus est aussi décrit avec les joues presque de couleur rosées, tout comme son nez. Dans certaines représentations, Deanosus est montré en train de transporter une grande barrique de vin, en route pour une fête, suivi par des satyres dansant jouant de la cornemuse ou de la flûte, et des nymphes en robes.

Il y a aussi un côté plus sombre à la vénération de Deanosus. Dans certains endroits, les rites accomplis en son honneur se font loin des lumières des limites des villes et villages, et les pratiques sont similaires à celles de Slaanesh, que les répurgateurs de Solkan trouvent repoussantes. Des histoires parlant de sacrifices humains et d'orgies décadentes circulent de temps à autre, incitant les autorités à enquêter et, potentiellement, à réprimer violemment.

Alignement : Neutre.

Symbole : Le symbole de Deanosus est celui de la coupe de vin remplie de raisins ou un morceau de feuille de vigne avec une grappe de raisin. Ses prêtres et prêtresses portent des robes violettes ou lavandes et – pendant le printemps et l'été – une couronne de vigne. Ils portent aussi un médaillon en argent ayant la forme d'une grappe de raisins, même si les prêtres et prêtresses de haut rang peuvent avoir de petites améthystes rondes fixées à la place des grains de raisins.

Zones de culte : Très populaire dans les zones de culture de la vigne du sud du Vieux Monde, et a été importé dans le sud de l'Empire par des immigrants tiléens. Comme le culte de la Mère et ceux de Taal et Rhya, le culte de Deanosus diffère un peu d'un endroit à un autre. La plupart des différences peuvent être attribuées aux prêtres de la zone.

Temples et sanctuaires : Le culte de Deanosus n'a pas de temples. A la place, le culte entretient des sanctuaires dans beaucoup de vignobles, ainsi que dans les forêts et collines environnantes. Les sanctuaires vont de ceux à ciel ouvert, à ceux en marbre bâtis par les vigneron les plus riches, en passant par des cairns rocheux sur les sommets des collines et les clairières. Les prêtres ne sont pas assignés à un sanctuaire en particulier, mais ils en entretiennent un certain nombre dans une zone donnée.

Amis et Ennemis : Le culte de Deanosus est amical avec les religions des zones rurales du Vieux Monde, comme la Foi Antique, Taal, Rhya, Ulric, Manann, Panasia, Phaestos, et Mórr. Le culte entretient aussi de bonnes relations avec les fidèles de Ranald et de Shallya, ainsi qu'avec le culte elfique de Liadriel, et les cultes Halflings d'Esméralda et du Pèlerin. A la surprise de certain, le culte de Deanosus est en bon terme avec les cultes nains, en particulier Grungni et Valaya. Par opposition, le culte de Deanosus est un peu distant avec ce qu'il perçoit les cultes pudibonds et sans humour de Sigmar, Véréna, Myrmidia, Aluminas, et Solkan. Les fidèles de Deanosus n'ont aucune relation avec le culte de Khaine, ou aucun de ceux des Pouvoirs de la Ruine.

Jours Saints : Il y a trois jours revêtant une importance particulière pour le culte de Deanosus. Mitterfrühl marque le jour où les premiers bourgeons apparaissent sur les vignes, signalant le début de la saison des pousses. Le 33 Vorgeheim est le jour où les fûts de chêne fabriqués pour faire fermenter le vin sont bénis. Enfin, le 10 Nachgeheim est le jour où les vendanges (le début de la fabrication du vin) commencent. Les trois jours sont marqués par des rituels et des célébrations, même si leur nature varie d'un endroit à l'autre.

Saints : le culte de Deanosus ne reconnaît aucuns saints.

Conditions pour rejoindre le culte : Les fidèles de Deanosus viennent de tous les horizons et les modes de vie.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Les Initiés et les Prêtres de Deanosus doivent respecter ce qui suit :

- Ne jamais laisser une coupe de vin être gâchée.
- Toujours aider un vigneron ayant besoin d'aide dans son travail.
- Toujours réparer un site sacré endommagé.
- Toujours aider un fidèle qui succombe aux rituels du culte.
- Ne jamais laisser un site sacré être violé.

Utilisation de sorts : Les prêtres de Deanosus peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de Résistance, Soins des Blessures Légères, Détection de la Magie, Courage, Fuite, Immunité aux Poisons. [Druidique] Soins des Empoisonnements. [Elémentaire] Zone de Dissimulation.
Niveau 2	[Bataille] Aura de Protection, Chance, Brouillard Mystique, Zone de Sanctuaire. [Druidique] Soins des Maladies. [Elémentaire] Pluie, Soins de la Végétation.
Niveau 3	[Bataille] Invulnérabilité aux Projectiles, Dissipation de la Magie, Transfert d'Aura. [Druidique] Zone de Pureté. [Elémentaire] Zone de Climat Tempéré.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Soins des Blessures Graves, Zone d'Immunité Magique, Zone de Protection Contre les Projectiles. [Elémentaire] Création de Végétation, Haie d'Épines.

En plus les prêtres de Deanosus peuvent utiliser les sorts suivants :

Revigorer le Vin

Niveau de Sort	1	Durée	Instantané
Points de magie	2	Composants	Deux grains de raisin
Portée	Toucher	Résistance	Aucune
Avec ce sort, le prêtre peut transformer une bouteille ou un tonnelet de vinaigre pour le faire redevenir un vin vieilli correctement.			

Changer l'eau en Vin

Niveau de Sort	2	Durée	Instantané
Points de magie	5	Composants	Une goutte de vinaigre
Portée	Toucher	Résistance	Aucune
Ce sort permet au prêtre de transformer une cruche ou un pichet d'eau en un vin apaisant.			

Créer la Joie

Niveau de Sort	3	Durée	2d6 heures
Points de magie	7	Composants	Une coupe de vin
Portée	48 mètres	Résistance	Aucune
En invoquant ce sort, un prêtre peut changer la disposition d'un personnage ou d'un petit groupe hostile, maussade, ou à bout de nerf, depuis la colère, la déprime, ou une émotion similaire, vers une autre plus gaie et enjouée. Cela augmente aussi temporairement la Soc des personnages affectés de +10. Qui plus est, la Soc du prêtre est augmentée de +20 quand il interagit avec les personnages enchantés pendant la durée du sort.			

Vigne liante

Niveau de Sort	4	Durée	4d6+6 tours
Points de magie	12	Composants	Un morceau de vigne
Portée	48 mètres	Résistance	Aucune
En utilisant ce sort, un prêtre peut faire en sorte que toute vigne ou plante grimpante s'enroule autour de n'importe quel personnage ou groupe de quatre personnes à portée, pour le ligoter. Toute vigne ou plante grimpante trop petite pour accomplir la tâche normalement sera allongée magiquement pour accomplir son action. Les personnages ainsi liés sont fermement enveloppés, et incapables de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que le sort se termine, ou qu'ils puissent s'échapper en réussissant un test de F-1.			

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Deanosus peuvent choisir deux compétences supplémentaires à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Brassage, Charisme, Camouflage Rural, Endurance à l'Alcool, Traumatologie, Connaissance des Plantes, Identification des Plantes, Séduction, Déplacement Silencieux Rural, Narration, Viticulture, Sens de la Répartie.

Epreuve : Il est rare que Deanosus demande à ses serviteurs mortels d'entreprendre des épreuves car il trouve cela tout à fait ennuyeux. Quand il le fait, les épreuves typiques impliquent de nettoyer un vignoble abandonné des mauvaises herbes et autres broussailles, de travailler pour un vigneron sans salaire, ou de s'occuper d'un site sacré dédié à Deanosus pendant un an.

Bénédiction : Les compétences favorisées par Deanosus comprennent : Charisme, Endurance à l'Alcool, Séduction, Narration, et Sens de la Répartie. Les tests favorisés sont Bluff, Commérage, Ecoute, et Observation. Les autres bénédictions peuvent temporairement améliorer l'Intelligence et la Sociabilité.

Lacothea, Déesse Fluviale de la Söll :

Description : Les origines des nombreuses divinités fluviales locales de l'Empire sont liées d'une façon ou d'une autre à Taal, son aspect de dieu de orages Domthar, ou son aspect de dieu de fleuves Karog. On raconte que Lacothea a jailli d'une blessure que Taal a subie dans une bataille contre le dragon saccageur, Crysothela. Le Dieu de la Chasse traqua la bête puissante dans son repaire sous la Voute, et combattit contre elle dans le noir pendant trois jours.

Lacothea est la déesse de la Söll, et elle est souvent représentée comme une mince jeune femme, avec un caractère très agréable, et des cheveux lisses bleu blanc. Même si son apparence est très en rapport avec les eaux habituellement calmes du fleuve, Lacothea est supposé prendre une apparence tout à fait différente quand un printemps inhabituellement chaud entraîne un dégel rapide et transforme le fleuve en un torrent ravageur. Dans ces situations, Lacothea prend l'aspect d'une femme en colère avec des cheveux blancs en bataille, et un insatiable appétit pour la destruction. De grandes crues peuvent avoir lieu, incitant à l'utilisation de sacrifices Humains dans les anciens temps, pour apaiser la déesse. On suppose que ces pratiques ont disparues il y a longtemps.

Alignement : Neutre.

Symbole : Le symbole de Lacothea est constitué de 3 lignes ondulées parallèles, ou une ligne ondulée argentée.

Zone de culte : En tant que déesse locale, le culte de Lacothea ne se situe que le long de la Söll, de Sonnefurt à Meissen.

Temples et Sanctuaires : Il n'y a pas de temples ou de sanctuaires spécifiquement dédiés à Lacothea. De petits autels sont en général inclus dans des parties des temples de Taal et Rhya, ou dans certains coins des maisons de ceux qui vivent du fleuve (comme les bateliers et les pêcheurs).

Amis et Ennemis : Le culte de Lacothea est amical vis-à-vis des religions des zones rurales du Vieux Monde, comme la Foi Antique, Taal, Rhya, et Ulric. Pour tout le reste, le culte suit les penchants du culte de Taal et Rhya.

Jours Saints : Il y a deux jours possédant une importance particulière pour le culte. Le 17 Nachexen représente le premier jour du printemps, et le début du dégel de printemps qui s'étend sur toute la longueur du fleuve. Les célébrations peuvent inclure le lancer de couronne de fleurs, des fêtes, des danses, ou le versement du vin de l'année précédente dans la Söll en offrande à la déesse, ainsi qu'un appel à minimiser les crues de printemps. Le 17 Nachgeheim est le premier jour de l'automne, quand les premières neiges apparaissent dans les hautes montagnes, annonçant la période où la Söll se refroidit. Comme celle du 17 Nachexen, les rituels et célébrations du premier jour de l'automne varient d'un endroit à l'autre le long du fleuve.

Saints : Le culte de Lacothea est trop petit pour avoir des saints.

Conditions pour rejoindre le culte : Ouvert à tous ceux qui vivent le long de la Söll, où Lacothea est vénérée.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Le culte de Lacothea n'a pas de clergé dédié, donc aucun commandement spécifique.

Utilisation de sorts : En tant que divinité locale, Lacothea n'a pas le pouvoir d'octroyer des sorts.

Compétences : Le culte de Lacothea n'a pas de clergé dédié.

Epreuves : Lacothea ne demande pas à ses fidèles de subir des épreuves.

Bénédictions : Ceux qui sont bénis par Lacothea dans sa zone de culte peuvent bénéficier temporairement d'un bonus de +10 à tous les tests impliquant les compétences Pêche, Potamologie, Canotage, Navigation, ou Natation.

Panasia, Déesse de la musique, poésie, et des arts :

Description : La déesse mineure de la Musique, Poésie, et des Arts, Panasia, est la fille de Taal et Rhya, et la femme de Manann. Selon la mythologie, Panasia est née après la Guerre des Dieux qui eut lieu quand les Puissances de la Ruine envahirent le monde à travers les portails polaires effondrés. Le monde venait juste de survivre de justesse à une catastrophe, et il y avait beaucoup de désolation à cause des morts et des grandes souffrances subies par les vivants. Quand elle apparut, pleine de chants et de joie, la morne grisaille qui recouvrait le monde éclata en couleurs vibrantes, comme si c'était le début du printemps. Certaines histoires prétendent même que son arrivée a même fait sourire le sinistre Ulric.

Panasia est généralement représentée comme une jeune femme joyeuse, ou une femme mature royale. Sa couleur de cheveux et son style diffèrent selon l'endroit où elle est vénérée, avec des cheveux plus sombre dans le sud du Vieux Monde, et plus clairs dans l'Empire. Elle porte généralement des vêtements de couleur douce (chartreuse, jaune et bleu lavande font partie de ses favoris) dans le style tiléen ancien. Dans beaucoup de représentations, Panasia porte sa lyre ou une flûte, et est suivie par des satyres et/ou des nymphes, et des animaux en train de danser (en particulier des chevreuils ou des cygnes)

Même si elle est généralement considérée comme plaisante et inoffensive, il y a un côté sinistre à son culte. Dans beaucoup de cités et grandes villes, les artistes et anarchistes égocentriques se consacrent eux-mêmes à une croyance ésotérique arguant que les conventions sociales sont imposées par les puissants pour maintenir leur position sur les moins éclairés. Ainsi, ces règles ne s'appliquent pas aux rares êtres supérieurs dont l'intellect et les aptitudes artistiques les placent au-dessus de la noblesse arrogante et des simples roturiers.

Alignement : Neutre.

Symbole : Le symbole le plus courant de Panasia est un instrument de musique, en général une lyre ou une flûte. Beaucoup de ses prêtres et prêtresses portent ce symbole brodé sur la droite de la poitrine de leurs tuniques aux couleurs douces, ou forgé en médaillon ou pendentif (en général fabriqué en argent) afin d'être porté autour du cou. Le clergé du culte ne porte pas de robes, ou d'autres éléments si communs aux autres religions. Ils portent ce qui est à la mode dans la cité ou sur le territoire où ils vivent.

Zone de culte : Le culte de Panasia est populaire dans les cités et les villes de Tilée, d'Estalie, et du sud de la Bretagne ; particulièrement dans les quartiers où les artistes, les bateleurs, et les musiciens se rassemblent. Le culte s'est récemment établi dans le sud et l'ouest de l'Empire, et il compte la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz comme l'un de ses importants soutiens. Le culte est aussi populaire dans un certain nombre de quartiers de Marienburg, en particulier près de l'Université et dans le quartier tiléen.

Temples et Sanctuaires : Le culte de Panasia a quelques temples – dont la plupart sont petits – dans de grands centres urbains, en général près des conservatoires ou des opéras. Dans l'Empire, on peut trouver ces temples à Altdorf, Nuln, Pfeildorf, et Wissenburg. Il y en a d'autres à Brionne, Quenelles, Bilbali, Magritta, et dans toutes les cité-états tiléennes. Des autels dédiés à Panasia peuvent être trouvés dans les théâtres, les écoles d'art, et les demeures des divers artistes.

Amis et Ennemis : Le culte de Panasia entretient ses relations les plus étroites avec les cultes de Deanosus, Liadriel (Elfes), et le Pèlerin (Halfling). Le culte est aussi en bon termes avec les cultes de Taal, Rhya, et Manann. Il a par contre une position ambivalente vis-à-vis des autres cultes, les considérant comme trop limités pour prendre du plaisir dans les arts. Par opposition, le culte entretient une relation complexe avec le culte de Slaanesh, étant à la fois attiré par ses possibilités, et dégoûté par ses aspects extrêmes. Le culte panasien n'entretient aucune relation avec le culte de Khaine, ou aucun de ceux des autres Puissances de la Ruine.

Jours Saints : Les jours considérés comme saints par le culte de Panasia varient d'un endroit à l'autre. Geheimnstag est le plus répandu des jours utilisés pour les célébrations, marqué par les foires artistiques et artisanales, et les autres événements. Ces derniers sont d'ailleurs tout aussi variables. Dans certains endroits, des concours de chants et de poésie se tiennent dans des endroits où le public peut librement accéder. Dans d'autres, le jour est marqué par la fermeture des pièces à succès, et l'ouverture de nouvelles.

Saints : Le culte ne reconnaît pas les saints, mais beaucoup d'artistes très connus gagnent une stature que beaucoup de leurs fidèles respectifs considèrent comme à peu près équivalent.

Conditions pour rejoindre le culte : Ouvert à tous ceux qui embrassent l'art sous toutes ses formes comme un élément essentiel de la vie, si ce n'est même son fondement.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Les Initiés et les Prêtres de Panasia doivent respecter ce qui suit :

- Toujours montrer que l'on apprécie le travail d'un musicien ou chanteur, de même que tout artiste.
- Toujours autoriser l'expression de l'émotion à travers la chanson, la poésie, ou les arts.
- Toujours fournir un abri à un artiste, même un qui est poursuivi (même s'il faut faire attention à ne pas se mettre soi-même en danger de façon excessive).
- Toujours prêter assistance à l'entretien et la réparation des endroits où l'art est pratiqué.

Utilisation de sorts : Les prêtres de Panasia peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de Résistance, Soins des Blessures Légères, Détection de la Magie, Courage, Immunité aux Poisons. [Druidique] Soins des Empoisonnements. [Elémentaire] Zone de Dissimulation.
Niveau 2	[Bataille] Aura de Protection, Chance, Brouillard Mystique, Zone de Sanctuaire.
Niveau 3	[Bataille] Invulnérabilité aux Projectiles, Dissipation de la Magie, Transfert d'Aura.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Soins des Blessures Graves, Drain de Magie.

En plus les prêtres de Deanosus peuvent utiliser les sorts suivants :

Chant du Vent

Niveau de Sort	2	Durée	3d10 rounds
Points de magie	5	Composants	Un pissenlit
Portée	Personnel	Résistance	Aucune

Ce sort permet au prêtre de déterminer les activités nouvelles ou actuelles qui se trouvent dans les 1,5 Km, dans la direction d'où vient le vent. Ainsi, le prêtre peut apprendre les ragots, entendre les mouvements d'hommes armés, sentir l'odeur d'un feu, ou déterminer un changement de temps. Toutes ces activités doivent se dérouler en extérieur, où elles peuvent être balayées par le vent. Celui-ci peut être aussi doux qu'une brise, ou en bourrasque.

Chant de Guérison

Niveau de Sort	3	Durée	Instantané
Points de magie	7	Composants	Une plume d'oiseau chanteur
Portée	Toucher	Résistance	Aucune

En priant en vers ou en chantant, le prêtre est capable de soulager temporairement un personnage d'une folie pendant une période ne dépassant pas le prochain lever du soleil. Si le personnage en question possède plusieurs troubles psychologiques, le prêtre a alors une chance de base de 50% de sélectionner la folie spécifique, améliorée de +10% par niveau au-dessus du premier. Autrement, le type de folie soulagé par le sort est choisi au hasard par le MJ.

Apaiser la Bête Sauvage

Niveau de Sort	3	Durée	5d6 minutes
Points de magie	7	Composants	Une flûte en argent
Portée	25 mètres	Résistance	Aucune

En utilisant ce sort, un prêtre peut calmer une bête saccageant tout de la taille d'un ours, ainsi que changer l'état d'esprit d'un personnage ou petit groupe (maximum 4) hostile, maussade, ou à bout de nerf de la colère, dépression, ou une émotion similaire vers une plus calme. L'effet du sort améliore aussi temporairement la **Soc** du prêtre de +20 quand il interagit avec les personnages enchantés, pendant la durée du sort.

Les personnages et créatures affectés ne sont pas obligés de se plier à la volonté du prêtre, et sont plus susceptibles de partir de leur côté ou de laisser le prêtre et ses compagnons passer sans être gênés – à moins qu'ils ne gardent quelque chose, auquel cas le prêtre et ses compagnons sont poliment encouragés à aller ailleurs. Tout acte hostile de la part du prêtre ou de l'un des membres de son groupe dissipe instantanément cette prière divine.

Joie

Niveau de Sort	4	Durée	1d6 heures
Points de magie	12	Composants	Une bouteille de bon vin
Portée	50 mètres	Résistance	Aucune

Le prêtre peut jeter ce sort sur tout ennemi, ou n'importe quel personnage ou petit groupe aux inclinaisons défavorables.

à portée. La cible visée peut faire un test de **FM** pour éviter d'en subir les effets. S'il est échoué, les victimes seront disposées favorablement vis-à-vis du prêtre et de ses compagnons, au point même de leur offrir des rations ou à boire, quelle que soit leur misère. Le sort augmente aussi temporairement la **Soc** du prêtre de +20 quand il interagit avec les personnages enchantés pendant sa durée. Si le test de **FM** est échoué de 30 ou plus, les victimes se sentiront alors contraintes de danser, chanter et se laisser aller comme s'il s'agissait d'une fête. Cette fête ne poussera pas les victimes au-delà de leur endurance, mais elles continueront dans leur humeur festive jusqu'à ce qu'elles soient épuisées. Tout acte hostile de la part du prêtre ou de ses compagnons dissipe instantanément le sort.

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Panasia peuvent choisir deux compétences supplémentaires à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Art, Chant, Charisme, Comédie, Danse, Eloquence, Empathie avec les Animaux, Musique, Narration, Séduction, Sens de la Répartie.

Epreuve : Il est rare que Panasia demande à ses fidèles d'entreprendre des épreuves difficiles en pénitence d'offenses. Quand elle le fait, il s'agit typiquement de tâches triviales, et en-dessous de la classe d'un véritable artiste, comme balayer la scène d'un théâtre, nettoyer une taverne après une fête bruyante, et enseigner l'art à un élève sans talent pendant une durée particulière.

Bénédiction : Les compétences favorisées par Panasia comprennent : Comédie, Charisme, Danse, Musique, Chant, Narration, et Sens de la Répartie. Les tests favorisés sont Mendicité, Comméragage, Ecoute, et Observation. Les autres bénédictions peuvent temporairement améliorer la Dextérité et la Sociabilité.

Phaestos, Dieu des Artisans et Forgerons :

Description : Phaestos est le dieu mineur des Artisans et des Forgerons, ainsi que le fils de Mórr et de Véréna, et le frère de Myrmidia et Shallya. Selon la légende, Phaestos arriva dans l'ancienne cité estalienne d'Estacrez, sous le déguisement d'un artisan itinérant quand une armée de la Nehekharra depuis longtemps disparue (avant que cette terre ne devienne le royaume des morts) s'approcha pour l'assiéger. Les défenseurs d'Estacrez ayant été mis en déroute lors d'une bataille précédente, ils avaient abandonné la plupart de leurs armes et armures derrière eux. La cité était prise par la crainte de n'avoir pas les moyens de repousser l'ennemi attendu à l'aube. Sans un mot, Phaestos se mit au travail dans la fonderie de la cité, et travailla avec compétence et diligence toute la nuit. Quand les Nehekhariens arrivèrent, les murs de la cité chatoyaient de défenseurs portant des armures nouvellement forgées et des armes aiguisées. Ce spectacle les ébranla tellement qu'ils repartirent dans leur royaume sans même combattre.

Phaestos est généralement représenté comme un homme chauve et musclé, dans la force de l'âge, avec de grosses moustaches brunes et d'épais sourcils. Dans diverses représentations, Phaestos porte soit un tablier en cuir par-dessus la tenue typique des artisans, ou alors il est torse nu. Il est aussi représenté soit avec un marteau et un ciseau dans la main, soit avec un marteau et des pinces.

Il y a des rumeurs au sujet d'une fraternité de fidèles de Phaestos qui croient qu'ajouter le sang d'un sacrifice – animal, ou peut-être même Humain – à la fondation de n'importe quel ouvrage créé par un artisan donnera à cette construction plus de force et de résistance. Personne ne sait vraiment où cette fraternité se trouve, mais la qualité de leurs œuvres est parait-il sans comparaison.

Alignement : Neutre.

Symbole : Le culte de Phaestos préfère éviter d'avoir à se tenir devant une foule. Les initiés et les prêtres s'habillent de tenues appropriées à leur domaine d'artisanat, et portent de simples médaillons de fer, bronze, cuivre, pierre ou bois. Ces médaillons ont le plus souvent la forme d'un outil utilisé par le porteur.

Zone de culte : Le culte de Phaestos est populaire dans les cités, villes, et villages de Tilée et d'Estalie, ainsi que dans les régions du sud de la Bretonnie et (depuis le XXIII^{ème} siècle) de l'Empire.

Temples et Sanctuaires : Les temples dédiés à Phaestos sont généralement de petites structures attachées au diverses salles marchandes des guildes (comme celle des ingénieurs, maçons, ou forgerons) dans les cités et les plus grandes villes. Dans les plus petites communautés, on peut trouver un sanctuaire dédié à Phaestos dans la zone de travail des artisans locaux, en général à proximité de l'endroit où les outils du métier sont entreposés. Il y a aussi un monastère du culte situé dans les Montagnes Irrana, près de la ville estalienne de Ragaños. Le monastère est renommé dans tout le sud du Vieux Monde pour la qualité de ses épées.

Amis et Ennemis : Le culte de Phaestos est très proche des cultes Nains de Grungni, Morgrim, et Smednir, ainsi que des cultes de Mórr, Véréna, et Myrmidia. Il entretient aussi des relations amicales avec les autres cultes martiaux (Grimnir, Sigmar, et Ulric), ainsi que les cultes des Taal/Rhya et Manann. Par contre il a une attitude assez ambivalente vis-à-vis des autres cultes, y compris ceux des Elfes, Halflings, et les autres cultes Nains. Il considère le culte de Khaine et ceux des autres Puissances de la Ruine comme des ennemis.

Jours Saints : Le culte reconnaît deux jours saints. Le premier est Hexenstag, et il célèbre le fait que l'ouvrage de l'année est terminé, et qu'on commence celui de l'année à venir. La nature des festivités diffère d'un endroit à l'autre. Le second est Geheimnstag, et il marque la fin du démarrage des nouveaux projets, afin que tous ceux qui sont actuellement en cours puissent être complétés. Le respect de cette date est relativement discret, étant donné que les apprentis et les compagnons donnent une demi-journée en reconnaissance. S'il n'y a plus d'anciens projets sur l'établi, l'artisan peut alors en prendre de nouveaux, tant qu'ils peuvent être complétés pour l'Hexenstag suivant.

Saints : Même si le culte de Phaestos ne reconnaît pas les saints, il honore les artisans connus du passé, comme Leonardo da Miragliano.

Conditions pour rejoindre le culte : Les fidèles de Phaestos sont des artisans zélés, qui sont fiers de leur travail.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Les Initiés et les Prêtres de Phaestos doivent respecter ce qui suit :

- Toujours faire de son mieux en toute occasion, particulièrement celles liées à son métier.
- Ne pas travailler avec des matériaux de mauvaise qualité ou des outils défectueux.
- Ne s'attribuer du mérite que pour le travail qu'on a fait de ses propres mains.
- Ne jamais accepter une commande ou un travail ne pouvant être terminé dans un délai raisonnable.
- Honorer son maître (sauf quand il est reconnu coupable d'un crime contre le culte et/ou ses maîtres).

Utilisation de sorts : Les prêtres de Phaestos peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1	[Bataille] Aura de Résistance, Soins des Blessures Légères, Détection de la Magie, Immunité aux Poisons, Flétrissement de l'arme.
Niveau 2	[Elémentaire] Eclair Aveuglant, Trouver Minéral, Main de Feu. [Bataille] Aura de Protection, Arme Brisée, Ecrasement.
Niveau 3	[Elémentaire] Création de Feu, Extinction de Feu, Déplacement d'Objet, Résistance au Feu. [Bataille] Corrosion, Dissipation de la Magie, Arme Aiguillée, Arme Corrompue.
Niveau 4	[Elémentaire] Effritement de la Pierre, Zone de Climat Tempéré. [Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Soins des Blessures Graves, Drain de Magie.

En plus les prêtres de Deanosus peuvent utiliser les sorts suivants :

Réparation du Métal

Niveau de Sort	2	Durée	1d6 heures
Points de magie	4	Composants	Un morceau de fer
Portée	Toucher	Résistance	Aucune
Le prêtre peut utiliser ce sort pour temporairement réparer tout objet en métal non-magique étant brisé, ébréché, corrodé ou dentelé – comme un outil ou une arme. Il peut aussi être utilisé pour réparer temporairement les dommages aux armures et boucliers métalliques. Quand le sort se termine, ces objets retournent dans leur état précédent, et aucun autre usage du sort n'aura d'effet jusqu'au lever du soleil le lendemain.			

Construction d'un Abris

Niveau de Sort	3	Durée	Jusqu'au prochain lever de soleil
Points de magie	7	Composants	Une planche de bois
Portée	20 mètres	Résistance	Aucune
En utilisant ce sort, un prêtre peut créer un petit abri en bois de 8 m ² , avec 4 murs, un toit en pente de 2,6 mètre de haut à son sommet, et une porte avec un loquet. Le bâtiment peut aussi être arrondi avec un diamètre d'un peu plus de 3 mètres. La structure est construite correctement, et peut subir sans broncher des vents allant jusqu'à 70 km/h. Elle fournit aussi un environnement confortable à l'intérieur, et il n'est donc pas nécessaire d'y faire un feu pour réchauffer, même si la température extérieure est de -5° C. La structure a R7, et D20 (WJRF 1, 'Bâtiments', p. 76-79).			

Renforcer une Construction

Niveau de Sort	3	Durée	Jusqu'au prochain lever du soleil
Points de magie	8	Composants	Une pierre ou une brique
Portée	Toucher	Résistance	Aucune
Avec ce sort, le prêtre est capable de renforcer des sections de mur de 3m sur 3 (y compris toute porte ou fenêtre) ou le toit d'un bâtiment en augmentant le R de +1, et ses D de +2.			

Construction d'une Tour de Pierre

Niveau de Sort	4	Durée	Jusqu'au prochain lever du soleil
Points de magie	16	Composants	Deux pierres
Portée	20 mètres	Résistance	Aucune
Ce sort permet au prêtre de rapidement bâtir une petite tour de pierre (R 10, D 30) avec des créneaux autour du sommet, dans les 20m autour de lui. La tour ne mesure par plus de 4 mètres de haut, avec un diamètre de 5 mètres, et des meurtrières. La porte unique est solide et faite en chêne. L'intérieur de la tour est nu, même s'il y a un escalier de pierre le long du mur intérieur menant à une trappe dans le plafond. Toute personne piégée en train de dormir ou de se tenir à son sommet quand le sort se termine doit faire un test pour subir les dommages d'une chute de 4 mètres.			

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Phaestos peuvent choisir deux compétences supplémentaires à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Travail du bois, Technologie, Evaluation, Joaillerie, Métallurgie, Langage Secret (Guide du métier spécifique), Pictographie (culte de Phaestos), Travail du fer, Travail de la pierre, Calcul Mental.

Epreuve : Les épreuves mises en place par Phaestos prennent généralement la forme d'un travail charitable, en particulier pour le culte de Mórr, Véréna, ou Shallya. Dans certains cas, l'artisan pourrait être chargé d'accompagner l'armée sur le champ de bataille pour l'aider sans la solde habituelle.

Bénédiction : Les compétences favorisées par Phaestos comprennent : Travail du bois, Technologie, Métallurgie, Travail du métal, et Travail de la pierre. Les tests favorisés sont Construction, Estimation, Ecoute, et Observation. Les autres bénédictions peuvent temporairement améliorer la Dextérité et l'Intelligence.

Le Pèlerin, Dieu Vagabond Halfling.

Description : Cette divinité est connue seulement comme Le Pèlerin, un Halfling avec une soif d'errance. La divinité est de disposition vive et enjouée, bavarde et ne tenant pas en place. Le Pèlerin est connu pour les récits embellis de ses aventures. Il vagabonde sur les routes et les fleuves du Vieux Monde, diffusant ses histoires sur le fait qu'il est allé partout et qu'il a tout vu. Dans les mythes et légendes, le Pèlerin est souvent un compagnon fidèle des dieux plus populaires, particulièrement Ranald, Rhya, Shallya, et Taal. Il n'est pas représenté comme une incarnation de l'action pure et du défi, mais plus comme celle de la réaction désespérée et maline, et de l'improvisation ; un héros de circonstance. Dans les grandes quêtes, le Pèlerin est rarement l'acteur principal, mais souvent un personnage central du récit final. Ses plus grandes vertus sont son indépendance et son charisme, et sa qualité d'excellent compagnon. Le Pèlerin connaît les arts du soin et de la cuisine, de la courtoisie et du récit, ainsi que les autres compétences qui font de lui un invité agréable et bienvenu, même prêt à faire n'importe quels travaux dont son hôte aurait besoin.

Alignement : Neutre

Symboles : Le manteau capuchonné, le bâton, la pipe, et un sac à dos surdimensionné sont les possessions courantes de ses fidèles ; et le bâton, la pipe, ou la petite cuillère sont les plus couramment utilisés par les prêtres comme objets sacrés. Les Clercs ne portent pas d'emblème distinctif, car ils ne portent que peu d'intérêts formels vis-à-vis des symboles ou des robes cléricales.

Zone d'influence : Le Pèlerin est un culte mineure, principalement vénéré dans le nord du Vieux Monde par les quelques Halflings qui passent leur vie à voyager sur les routes et les fleuves.

Temples : Il n'y a pas de temples dédié au Pèlerin, pas de hiérarchie ecclésiastique ou de prêtres et de doctrines. Il y a de temps à autre des autels qui lui sont dédiés au bord des routes, dont la plupart sont intégrés dans des chapelles plus grandes dédiées à Taal ou Rhya.

Amis et Ennemis : Les fidèles du Pèlerin sont en bon termes avec l'ensemble du panthéon Halfling, car ce sont tous des membres de la même famille divine. Le culte est aussi amical avec les panthéons des Nains (particulièrement Valaya), Elfes (particulièrement Liadriel), et Humains (principalement avec Ranald le Joueur, Rhya, Shallya, Sigmar, et Taal). Les fidèles du Pèlerin n'apprécient pas les ennemis de la race Halfling, en particulier les Gobelins et les Skavens.

Jours saints : Tous les jours sont des jours sacrés du culte du Pèlerin, à l'exception d'une semaine ; la '*Semaine du Mal du Pays*', qui est du 1 au 8 Erntzeit, la même semaine que celle de la '*Semaine de la Tarte*' d'Esméralda. Au cours de cette semaine, les fidèles doivent penser à leur famille et à leurs amis qui leur manque, et réciter des prières à Esméralda pour leur santé et leur bien-être. Si possible, les fidèles doivent rendre visite à leur famille et amis pendant cette semaine. Les fidèles en visite pratiquent le rituel de bienvenu de la « *Bénédition du cœur et du foyer pour votre généreuse hospitalité. Permettez-moi de vous remercier avec une histoire pour me permettre de reposer mes pieds fatigués* ». A la fin des visites de cette semaine, les fidèles du Pèlerin utilisent le rituel d'adieu de : « *Remerciement au soleil et à la lune pour le toit que nous avons au-dessus de la tête* ».

Saints : Le culte du Pèlerin n'a pas de saints dans le sens traditionnel des cultes Humains. Cependant, le culte célèbre ceux dont la vie a honorée le Pèlerin.

Gundo Piedvelu fut un tel Halfling ; ce fut le compagnon et le chroniqueur de l'explorateur (et pirate) Norscan Leif Barbe-Rouge. Gundo a voyagé en long et en large sur l'Océan de l'Ouest avec Leif et son équipage, jusqu'à la mort du Norscan entre les mains des Combattants Embarqués Elfes. Gundo commença alors une carrière de voyageur le long des villages côtiers de Bretonnie et de l'Empire, racontant les histoires fantasques de sa vie avec Leif Barbe-Rouge : sauvetage de princesses Elfes des griffes de pirates estaliens, combat maritime contre des flottes de navires Elfes, et raids sur les ports arabes.

Un autre célèbre fidèle du Pèlerin fut Falgo Piédoré, ami de Damean le Sage, un sorcier renommé qui voyageait à travers le Vieux Monde à la recherche d'artefact magiques disparus, dont l'existence n'était connue que par des rumeurs. Falgo accompagna le bon sorcier dans nombre de ses quêtes, y compris celle qui lui fut fatale. Certains pensent que l'embellissement des récits que Fargo avait fait finir par conduire malencontreusement certains Nains à considérer Damean comme quelqu'un qui cherchait des artefacts Nains perdus. Cette pensée entraîna la mort du sorcier quand il se rendit dans les Montagnes Grises à la suite d'une rumeur d'objet magique elfique perdu à l'époque de la Guerre de la Barbe.

Conditions pour rejoindre le culte : Le culte est ouvert à tout Halfling qui a par essence tourné le dos à la famille, aux amis, au foyer, à la terre, et qui s'est consacré à une vie d'errance. Le culte du Pèlerin est aussi ouvert aux Humains et Elfes qui vivent de voyages de villes en villes, comme les bateleurs, ménestrels et troubadours.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Les initiés et les prêtres du Pèlerin doivent respecter les commandements suivants :

- Ne jamais refuser l'hospitalité – particulièrement la nourriture et la boisson – quand elle est offerte, ni abuser de cette hospitalité.
- Toujours s'efforcer d'aider et d'amuser ses hôtes et compagnons.
- Toujours écouter et se souvenir d'un récit, afin de pouvoir plus tard le raconter avec des enjolivements artistiques.
- Il est sage d'apprécier les fausses histoires qui devraient être vraies, afin que le monde puisse sembler être un endroit un peu meilleur.
- Il n'est pas nécessaire de raconter la vérité tout le temps ; le monde est bien assez mauvais comme ça.
- Ne jamais ignorer un voyageur dans le besoin sur la route.

Utilisation de sorts : Les prêtres du Pèlerin peuvent utiliser les sorts suivants :

Niveau 1 [Bataille] Aura de Résistance, Détection de la Magie, Immunité au Poison, Pied Léger, Soins des Blessures légères ;
[Cléricale – Shallya] Antidote.

Mineure	Alarme Magique, Flammerole, Luminescence, Pare-pluie.
Niveau 2	[Bataille] Aura de Protection, Brouillard Mystique, Chance, Zone de Sanctuaire ; [Cléricale – Shallya] Soins des Maladies.
Niveau 3	[Bataille] Dissipation de la Magie, Invulnérabilité aux Projectiles, Transfert d'Aura ; [Cléricale – Shallya] Guérison des Blessures.
Niveau 4	[Bataille] Aura d'Invulnérabilité, Drain de Magie, Soins des Blessures Graves.

De plus, les prêtres du Pèlerin peuvent utiliser les sorts suivants :

Sens Exacerbés

Niveau de Magie	3	Durée	Instantané
Points de magie	6	Ingrédient	Aucun
Portée	Personnel		
Ce sort améliore les sens de la vue et de l'ouïe du prêtre qui le lance, pendant 10 minutes. Cela donne un bonus de +10 au prêtre pour tous les tests d'Ecoute, Observation, et Fouille. Ce bonus est cumulatif avec ceux des compétences comme <i>Acuité Visuelle</i> ou <i>Auditive</i> . De plus, ce sort fourni au prêtre qui l'incante la compétence <i>Sixième Sens</i> pendant sa durée.			

Invisibilité

Niveau de Magie	4	Durée	Instantané
Points de magie	14	Ingrédient	Une petite gemme de quartz
Portée	Personnel		
Ce sort permet au prêtre qui le lance de devenir invisible pendant 10 minutes, et d'éviter d'être détecté par la vue ou l'odorat. Ce sort n'élimine pas les bruits, mais il réduit les chances d'être détecté de la façon suivante : -10 aux tests d'Ecoute de la part de qui que ce soit d'autre que le prêtre. Ce sort est encore plus efficace quand le prêtre n'a besoin de rien d'autre que de rester immobile en attendant que le danger s'éloigne.			

Sanctifié la Nourriture

Niveau de Magie	4	Durée	Immédiat
Points de magie	10	Ingrédient	Une pincée de sel
Portée	10 mètres		
Ce sort octroie au prêtre qui le lance la capacité de neutraliser tout poison, toxine, et autres stupéfiants ajouté dans n'importe quelle nourriture ou boisson, dans une aire d'effet de 3m de rayon. De plus, ce sort inverse tout dommage et conséquences de la présence ou l'apparition de toxines naturelles sur la nourriture ou la boisson affectée. Les aliments ainsi affectés deviennent tellement sains que toute personne blessée récupérerait 1D3 points de blessure simplement en les consommant. Si le consommateur souffre des effets d'une maladie, du poison, etc. il sera en mesure de faire un autre test d'Endurance avec un modificateur de +30 pour vaincre son affliction. <i>Note</i> : Les bénéfices du sort arrivent immédiatement lors de la consommation de la nourriture et de la boisson. Tout test échoué ne peut plus être retenté jusqu'à l'incantation d'un autre sort.			

Compétences : En plus des compétences qui leur sont normalement accessibles, les Initiés et les Prêtres du Pèlerin peuvent choisir deux compétences supplémentaires à chaque niveau, à un coût normal en point d'expérience : Adresse au Tir, Baratin, Camouflage Rural, Charisme, Comédie, Connaissances des Plantes, Déplacement Silencieux Rural, Identification des Plantes, Narration, Orientation, Sens de la Répartie, Traumatologie.

Epreuves : Des épreuves typiques impliquent des voyages et des aventures souvent prometteuses de terribles souffrances, comme des repas rares et entrecoupés. En de rares occasions, de telles épreuves peuvent impliquer de voyager dans des régions lointaines et dangereuses du monde.

Bénédictions : Les compétences favorisées par le Pèlerin comprennent *Charisme*, *Cuisine*, *Narration*, et *Sens de la Répartie*. Les tests favorisés sont Bluff, Mendicité, Commérage, Ecoute, et Observation. D'autres bénédictions peuvent inclure des accroissements temporaires de l'*Intelligence* et de la *Sociabilité*.

Appendice 2 - Plantes médicinales et poisons de l'Empire.

Le but de cet appendice est de fournir des informations sur les diverses plantes qui poussent dans l'Empire et les montagnes environnantes à partir desquelles les remèdes et les poisons peuvent être extraits. Un certain nombre de plantes présentées ci-dessous l'ont déjà été soit dans *Ombre sur Bögenhafen* (version Hogshead), p. 36-37, soit dans le *Apocrypha 2 : Chart of Chaos*⁴, p. 79-81. Les diverses toxines et stupéfiants n'ont pas été décrits de cette façon, par plus que l'Ombrenuit et la Racine de Tombe.

Pour ce qui concerne les stupéfiants (WJRF 1, p.82), ces poisons partagent un effet en commun. Après avoir consommé une dose ou plus de ce type de plante, un personnage souffre d'hallucination légères, et doit réussir un test de **FM**. Un échec signifie que le personnage récupère 1d6 **points de folie**. Les autres effets sont décrits dans le paragraphe correspondant ci-dessous.

Les toxines extraites de plantes spécifiques peuvent être mortelles pour un type de créature particulier, comme cela est décrit plus bas. Si elles sont utilisées sur d'autres créatures, les victimes souffriront de crampes d'estomac et de nausées, dont la gravité dépendra de la quantité ingérée, ou de la volonté du MJ. Les toxines végétales sont généralement ajoutées à la nourriture ou à la boisson, mais elles peuvent être mises sous forme d'une résine pouvant être utilisée pour enduire une lame.

Grottes.

Bonnet du fou :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Eté.	<i>Prix unitaire / dose :</i>	4 Co / 8 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Après avoir consommé de 1 à 3 doses de ce stupéfiant extrait d'un champignon qui pousse dans l'entrée des grottes, un personnage doit réussir un test de Contrepoison pour ne pas devenir somnolent et désorienté (sonné), et toutes ses caractéristiques en pourcentage baissent de 10 pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins l' E de la créature (avec une heure supplémentaire pour chaque dose au-delà de la première). Si plus de trois doses sont ingérées, un test de Contrepoison doit être réussi pour éviter de tomber dans l'inconscience pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins l' E du personnage, après quoi le personnage est somnolent pendant 1d6 heures supplémentaires.			

Forêts, conifères.

Alfunas :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Eté & Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Divise par deux le temps de guérison pour les fractures et les luxations.			

Ombrenuit :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	2 Co / 8 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Aucun		
<i>Effet :</i> Après avoir consommé une dose de ce stupéfiant, un personnage doit réussir un test de Contrepoison ou être sonné pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins son E . S'il ingère plus d'une dose, il doit faire un test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Feuille d'Araignée :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	15/- / 5 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent (externe) / Infusion (interne)	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int et voir ci-dessous.		
<i>Effet :</i> Les personnages souffrant des effets d'une blessure critique peuvent être soignés pour arrêter les hémorragies, qu'elles soient internes ou externes. Si le personnage administrant la dose réussit un test d' Int , toutes les hémorragies s'arrêtent immédiatement. S'il échoue, elles continuent pendant encore 1d4+1 rounds avant de s'arrêter.			

Racine de Zhar :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Hiver	<i>Prix unitaire / dose :</i>	3 Co / 14 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent, Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine (sauf si utilisé comme poison)	<i>Compétence :</i>	Traumatologie ou Préparation de Poison, selon l'utilisation.
<i>Tests :</i>	Int		
<i>Effet :</i> S'il est utilisé sur les extrémités par temps froid, un cataplasme de Racine de Zhar peut soit empêcher les			

⁴ NdT : Non traduit en français.

engelures, soit amoindrir leurs effets, permettant de récupérer 1d3 **B** de dommages causés par le froid. La plante est aussi l'ingrédient principal dans le poison Trollicide, qui affecte les Ogres, Troll, Géants, et Hommes-Arbres. Après l'ingestion ou l'infection par une dose de ce poison, ils doivent faire un test de **Contrepoison**, où la créature reste consciente, mais devient sonnée et désorientée, et toutes ses caractéristiques en pourcentages sont réduites de 10 pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins l'**E** de la créature. Si elle encaisse 2 ou 3 doses, un test de **Contrepoison** doit être fait ou la créature devient inconsciente pendant la même durée, après quoi elle est sonnée pendant 1d6 heures de plus. Si elle devait encaisser 4 doses, un test de **Contrepoison** devrait être fait pour ne pas mourir.

Forêts, mélangée.

Feuille de Démon :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	12 Co / 24 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	5 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Cette plante est le composant principal du Démonicide (ou Daemonicide pour ceux qui sont socialement sensible). Après avoir ingéré ou avoir été infecté par une ou deux doses de ce poison, le démon doit s'éloigner de la source du poison pendant un round, et peut (au choix du MJ) faire un test de FM pour s'en rapprocher à nouveau. S'il devait encaisser 3 doses, le démon devrait réussir un test de Contrepoison ou être paralysé pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins son E , après quoi il serait sonnée pendant 1d6 heures supplémentaires. S'il en prend 4 doses, il doit réussir un test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Gesundheit :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Hiver & Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	15/- / 3 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Pathologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> La préparation stoppe les effets d'une infection quand elle est appliquée sur une blessure infectée (WJRF 1, p. 82). Elle restore tous les points de Dex perdus en 1d6 x 10 tours de jeu (minutes), mais ne permet pas de récupérer de points de blessures .			

Juck :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 13 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Chimie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Utilisé pour restaurer les sensations dans les cas d'engourdissement provoqué par le froid (y compris les engelures) ou les blessures. Entraîne d'horrible sensation de démangeaison dans la zone traitée dans les 1d6+4 minutes après l'application. L'effet dure pendant 1d20+40 minutes, pendant lesquels le patient subira un modificateur de -20 à tous ses tests (divisé par deux sur un test de FM réussi) à cause de la distraction.			

Mandragore :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10 Co / 30 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion, Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine (sauf si utilisé comme poison)	<i>Compétence :</i>	Fabrication de Potion, Connaissance des Plantes, ou Préparation de Poison (selon l'utilisation)
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> En petite quantité, la mandragore est un aphrodisiaque, et est utilisé dans les potions d'amour. Celui qui boit la potion considèrera les membres du sexe par lequel il est attiré comme bénéficiant d'un modificateur de +10 à leur Soc respective. Dans des quantités légèrement plus grandes, la mandragore peut être utilisée pour améliorer les visions de ceux qui possèdent la compétence <i>Divination</i> , en ajoutant +10 à leur jet. Cette plante est aussi l'ingrédient principal dans le poison Humanicide, qui affecte les Humains, Nains, Halfling, et Gnomes. Après avoir ingéré, ou être infecté par une dose de ce poison, un test de Contrepoison doit être réussi, sinon le personnage tombe inconscient pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins son E , après quoi il reste sonnée pendant 1d6 heures de plus. S'il devait en prendre deux doses, le personnage devrait réussir un test de Contrepoison ou être paralysé pendant la même durée. S'il en prend plus de deux doses, il devra réussir un test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Millesal :

<i>Disponibilité :</i>	Banal, Automne & Hiver	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Inhalation	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	12 heures	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	E du patient		
<i>Effet :</i> Quand on en place sous les narines d'un personnage sonnée/comotionné, le patient doit réussir un test d' E pour reprendre ses esprits en 1d4 rounds.			

Millesort :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10 Co / 20 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	3 jours	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Un lanceur de sort ingérant une mixture de Millesort perd 1d4 Points de Magie (qu'il peut récupérer normalement). Toute autre personne buvant la concoction gagne un modificateur de +10 tous ses tests de FM contre les sorts et les effets magiques pendant les prochaines 1d4 heures.			

Tarrabeth :

<i>Disponibilité :</i>	Fréquent, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10/- / 3 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Quand il est soigné, un personnage gravement ou sévèrement blessé s'endort pendant 24 heures, récupérant 1 B s'il est sévèrement blessé, ou 1d3 B s'il est gravement blessé à son réveil. Le personnage blessé est ensuite traité comme s'il était légèrement blessé (en supposant que le personnage auparavant sévèrement blessé ne souffre pas de fracture, etc. – la plante n'a pas d'effet sur ce type de blessure).			

Milleverre :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 3 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	1 semaine
<i>Temps entre les doses :</i>	3 jours	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Aucun		
<i>Effet :</i> Neutralise les effets de l'alcool. Un personnage mangeant un bulbe de la taille d'un oignon ne subit que la moitié des réductions de caractéristiques normales découlant de l'ingestion d'alcool. Les effets de cette plante sont cumulatifs avec la compétence <i>Endurance à l'Alcool</i> .			

Valériane :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	1 semaine
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Rend 1 B aux personnages légèrement blessés.			

Prairies.Feuille bleue Avermanni :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel	<i>Prix unitaire / dose :</i>	2 Co / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion, Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	3 jours pour neutraliser les effets stupéfiants, pas applicable quand utilisé comme poison	<i>Compétence :</i>	Aucune ou Préparation de Poison (selon l'usage)
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Une dose de cette plante macérée dans l'eau chaude neutralise les effets d'une dose équivalente de drogue, comme les stupéfiants (les dépendants auront besoin d'applications régulières, une tous les trois jours). Cette plante est aussi l'ingrédient principal du poison Animalicide, qui affecte la plupart des animaux et monstres (y compris les Hommes-Bêtes et les Skavens). Après avoir ingéré ou être infesté par une dose de ce poison, un test de Contrepoison est nécessaire pour que la créature évite de devenir sonnée et désorientée et d'avoir toutes ses caractéristiques en pourcentage réduites de 10 pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins son E . Si la créature devait prendre deux doses, elle devrait réussir un test de Contrepoison ou être paralysée pendant la même durée, puis être sonnée pendant encore 1d6 heures. Si elle subit plus de trois doses, elle doit réussir un test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Racine de Terre :

<i>Disponibilité :</i>	Fréquent, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Pathologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Cette plante est un traitement efficace contre la Peste Noire (WJRF 1, p. 82). Pour chaque jour pendant la période active de la maladie où le patient reçoit une dose, ce personnage gagne un modificateur de +10 à tous les tests servant à déterminer les effets de la Peste Noire. De plus, l'application de la plante au début de la période de récupération donne un modificateur de +20 aux deux tests de risque .			

Mante :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Printemps/Été	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> En infusion, les feuilles de cette plante rendent 1 B et guérissent les troubles digestifs.			

Feuille de Bœuf :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5 Co / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Après avoir consommé une dose de ce stupéfiant, un personnage doit faire un test de Contrepoison ou devenir sonné pendant un nombre d'heures égal à 1d8+4 moins son E . S'il en prend plus d'une dose, le personnage doit réussir un test de Contrepoison pour ne pas être paralysé pendant le même nombre d'heures, et rester sonné pendant encore 1d6 heures de plus.			

Schlafenkraut :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10/- / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 jours
<i>Temps entre les doses :</i>	3 jours	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Quand elle est infusée, cette plante est un très bon sédatif et somnifère. Elle fait effet 2d10+10 minutes après avoir été bue, entraînant un sommeil normal. Pendant les quatre premières heures, le patient tombe dans un sommeil profond, n'ayant que la moitié des chances normales d'être réveillé par un bruit. Si le patient est réveillé pendant cette période, il reste sonné (comme s'il était empoisonné) pendant 2d10 minutes à moins qu'il ne réussisse un test d' E (<i>Immunité aux Poisons</i> +10). Le patient peut faire un test toutes les demi-heures pour se débarrasser de l'effet sonné. Au bout de 4 heures, les effets de la plante disparaissent et le patient dort normalement.			

Millevig :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Été	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 5 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Un stimulant léger, la plante augmente le score d' I du personnage de +10 pendant 1d6+4 minutes. Quand cette durée est terminée, le personnage doit réussir un test d' E (<i>Immunité au Poison</i> +10), ou il sera sonné pendant 2d6 – E heures.			

Millefeuille :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Été	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion, Onguent	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Dans un cataplasme, la plante peut réduire le gonflement et le saignement, rendant 1 B . Dans une infusion, la plante diminue la fièvre, même celle provoquée par les infections.			

Millezitter (ou Agurk) :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	1 Co / 5 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Inhalation	<i>Préparation :</i>	1 semaine
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Cette plante est utilisée pour améliorer la circulation et la sudation lors d'un gros rhume (même si elle ne doit pas être utilisée quand le patient a de la fièvre). L'inhalation des vapeurs entraîne un léger tremblement (Dex -20) pendant 1d4 heures, à moins de réussir un test d' E (<i>Immunité aux Poisons</i> +10).			

Cimetières.Racine de Tombe :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime (on en trouve aussi dans les clairières), Automne & Hiver	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5 Co / 20 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion, Onguent, Enductif	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 semaine pour traiter une maladie.	<i>Compétence :</i>	Connaissances des Plantes ou Préparation de Poisons
<i>Tests :</i>	Int.		

Effet : Divise par deux les temps de guérison quand elles sont utilisées pour traiter les blessures infectées, et ajoute un bonus de +20 aux tests d'**E** d'un patient contre les pertes permanentes de **B**. Quand elle est utilisée pour combattre la Putréfactose, ajoute un modificateur de +20 à tous les tests faits par le patient. Quand une créature mort-vivante ingère, ou est infectée avec une dose de poison, cette créature doit s'éloigner de la source du poison pendant un round, et peut (selon la volonté du MJ) faire un test de **FM** pour se rapprocher à nouveau de la source. Si deux doses ou plus sont administrées, la créature mort-vivante tombe en poussière.

Collines.

Aubépine :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10/- / 2 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : Une infusion faite à partir des fleurs de cette plante régule la pression sanguine du consommateur : la diminuant si elle est trop élevée, l'augmentant si elle est trop basse. Elle possède aussi l'effet secondaire de rendre les sorciers 'sonnés' et incapable de se concentrer sur le lancement de sorts pendant 1d6 minutes. Elle n'a pas cet effet sur les prêtres.			

Feuille de Mage :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10 Co / 60 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	Aucune (manger cru)
<i>Temps entre les doses :</i>	Voir ci-dessous	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : Cette plante reste efficace pendant trois jours après avoir été cueillie. Chaque dose permet à un joueur de sort de récupérer 1 PM , jusqu'au niveau de pouvoir du personnage. Le lanceur de sort devra lancer 1d6 à chaque dose consommée ; si le nombre est inférieur au nombre de doses qu'il a déjà ingérer ce jour, elle n'a aucun effet.			

Millerouille Tachetée :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	2 Co / 8 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Pathologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : Cette plante est utilisée pour traiter la Variole Pourpre (WJRF 1, p. 83). Tant que le patient reçoit une dose par jour pendant la durée de la maladie, la période de maladie est réduite de 50%.			

Thym :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Été	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : En plus d'être une plante aromatique, le Thym peut être utilisé en infusion comme un remède efficace contre la toux, la coqueluche, et la bronchite. Qui plus est, l'infusion stimule la sudation et aide à faire tomber la fièvre.			

Vanera :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	2 Co / 4 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	3 semaines	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : Cette plante est un stimulant permettant au patient de gagner les avantages du repos (comme récupérer 1 B) pendant les 8 prochaines heures tout en pratiquant une activité autre que le combat. Si le patient se repose vraiment pendant les 8 heures, les bénéfices sont doublés. Quand la dose disparaît, le patient souffre d'un horrible mal de tête pendant 1d4 heures, avec un malus de -10 en Int et Soc .			

Marais (Tourbières, Marécages), Rives.

Racine de Vipère :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5 Co / 10 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet</i> : Après avoir consommé une dose de ce stupéfiant, un personnage doit réussir un test de Contrepoison ou devenir sonné pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins son E . S'il en prend 2 doses, le personnage doit réussir un test de Contrepoison ou être paralysé pendant le même nombre d'heures, après quoi il sera sonné pendant 1d6 heures supplémentaires. S'il en prend plus de deux doses, il devra réussir son test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Nénuphar Langue-de-Grenouille :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Printemps & Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5 Co / 20 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent, Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour pour soigner les blessures	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> S'il est utilisé sur une brûlure, un cataplasme de cette plante sur un personnage Humain, Nain, Elfe, Halfling, et Gnome peut récupérer 1d3 B de dommages causés par le feu. Cette plante est aussi l'ingrédient principal dans le poison connu comme Sauricide, qui affecte les reptiles (y compris les diverses races d'hommes-lézards). Après avoir ingéré ou avoir été infecté par une dose de ce poison, un test de Contrepoison doit être fait, ou la créature reptilienne devient sonnée et toutes ses caractéristiques en pourcentage sont réduites de 10 pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins son E . S'il encaisse deux doses, il doit faire un test de Contrepoison pour ne pas tomber inconscient pendant la même durée, après quoi il sera sonnée pendant 1d6 heures supplémentaires. S'il devait encaisser 3 ou 4 doses, il devrait réussir un test de Contrepoison pour ne pas mourir.			

Queue de Cheval :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10/- / 2 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion, Onguent	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Pathologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Si elle est utilisée deux fois par jours pendant 2 semaines, cette plante donne un bonus de +20 au test d' E d'une victime de crise de foi pour résister aux effets du mal. En cataplasme, cette plante peut être utilisée pour traiter les blessures infectées et les rougeurs, diminuant de 10% les chances d'infection.			

Feuille d'Eau :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Inhalation	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Aucun		
<i>Effet :</i> Quand ils sont traités, les personnages légèrement blessés récupèrent 1 B ce jour, en supposant qu'ils n'encaissent pas de nouvelles blessures. C'est en plus de la récupération naturelle.			

Esprit Lent :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10 Co / 15 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	2 semaines	<i>Compétence :</i>	Chimie ou Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Cette plante est une toxine nerveuse légère, avec un goût amer très reconnaissable quand elle est ajoutée à une boisson (+10 si le personnage l'a déjà goûté auparavant). Elle est généralement utilisée pour ceux qui ont besoin de surmonter la douleur de blessures infectées afin de pouvoir dormir. Tout personnage buvant une mixture d'Esprit Lent doit réussir un test d' E (<i>Immunité au Poison</i> +10) ou subir une pénalité de -10 en Int et FM pendant 2d10+4 heures.			

Saule :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	10/- / 2 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	Demi-journée	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> L'écorce est utilisée pour faire une infusion qui soulage la douleur (y compris les rhumatismes) et la fièvre. Si le consommateur est légèrement blessé, cette plante a la capacité de restaurer temporairement 1 B pendant une demi-journée.			

Montagnes.Arnica :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent, Infusion	<i>Préparation :</i>	3 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Dans un cataplasme, cette plante peut rendre 1 B. Pour les brûlures, cette plante peut rendre 2 B. En infusion, les fleurs de cette plante augmentent la circulation sanguine dans le cœur. Une overdose de la plante entraîne des étourdissements et un changement de rythme cardiaque.			

Racine Noire :

<i>Disponibilité :</i>	Rare, Eté & Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	4 Co / 16 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent, Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour pour soigner, par applicable contre les gobelinoïdes ;	<i>Compétence :</i>	Traumatologie ou Préparation de Poisons
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> C'est une plante médicinale pour les Humains, Nains, Elfes, Halfling, et Gnomes, tandis qu'elle fonctionne comme un poison pour les races Gobelinoïdes (Orcs, Gobelins, Hobgobelins, et Morveux). Dans le premier cas, la plante permet de récupérer 1d3 B pour les personnages légèrement blessés quand elle est étalée sur la blessure. Les peaux-vertes ingérant ou étant infecté par une dose de ce poison doivent réussir un test de Contrepoison ou tomber inconscients pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins leur E , après quoi la créature restera sonné pendant 1d6 heures de plus. Si deux doses devaient être encaissées, la créature devrait faire un test de Contrepoison pour ne pas rester paralysé pendant la même durée. Si plus de deux doses sont encaissées, un test de Contrepoison doit être réussi pour ne pas mourir.			

Faxyoryll :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Printemps	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5 Co / 20 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Onguent	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	3 jours	<i>Compétence :</i>	Traumatologie
<i>Tests :</i>	Aucun		
<i>Effet :</i> L'application de la plante arrête automatiquement toutes les hémorragies. Si le patient a besoin de chirurgie, la plante le maintiendra dans une condition stable pendant une durée allant jusqu'à 48h.			

Pensée des Montagnes :

<i>Disponibilité :</i>	Rarissime, Automne	<i>Prix unitaire / dose :</i>	6 Co / 25 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour pour soigner	<i>Compétence :</i>	Traumatologie ou Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> Si elle est administrée dans les 5 rounds suivant l'ingestion d'humicide (1 round si la dose fatal est prise), cette plante neutralise une dose équivalente du poison pris par un personnage Humain, Nain, Halfling, ou Gnome. La plante est aussi l'ingrédient principal du poison Elficide, qui affecte les personnages Elfes. Après avoir ingéré, ou avoir été infecté par une dose du poison, un test de Contrepoison doit être fait, ou le personnage Elfe devient paralysé pendant un nombre d'heure égal à 1d8+4 moins son E , après quoi il restera sonné pendant 1d6 heures supplémentaires. S'il encaisse plus de deux doses, un test de Contrepoison doit être réussi pour éviter la mort.			

Sauge :

<i>Disponibilité :</i>	Courant, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	5/- / 1 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Infusion	<i>Préparation :</i>	2 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	1 jour	<i>Compétence :</i>	Aucune
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> En plus d'être une plante aromatique, une infusion de Sauge peut être utilisée pour soigner un mal de gorge, des gencives infectées, et même l'angine.			

Tue-loup (Aconit) :

<i>Disponibilité :</i>	Inhabituel, Eté	<i>Prix unitaire / dose :</i>	15 Co / 30 Co (hors saison)
<i>Méthode d'application :</i>	Ingestion, Enductif	<i>Préparation :</i>	4 semaines
<i>Temps entre les doses :</i>	NA	<i>Compétence :</i>	Préparation de Poison
<i>Tests :</i>	Int.		
<i>Effet :</i> La présence de cette plante repousse les créatures garous, les forçant à passer un test de FM pour s'approcher dans les 5 mètres autour d'elle. La plante est aussi le principal ingrédient dans le poison Vraifeuille. Après avoir ingéré ou avoir été infecté par une dose de ce poison, la créature garou devra s'éloigner de la source du poison pendant un round, et pourra (selon la volonté du MJ) faire un test de FM pour s'approcher à nouveau de cette source. Si deux doses ou plus sont administrées, la créature reprend sa forme humaine, et doit réussir un test de FM pour se retransformer.			

Appendice 3 - Répertoire Géographique du Sudenland.

Légende :

- Taille de la communauté :
 - o V = Ville (1 000 – 10 000)
 - o PV = Petite Ville (100 – 1 000)
 - o Vg = Village (1 – 100)
 - o F = Fort (n'importe quelle taille)
 - o M = Mine (n'importe quelle taille)
- Richesse (1 = Pauvre ; 5 = Très Riche)
- Garnison / Milice (qualité noté Excellente (a), Moyenne (b), ou Faible (c))

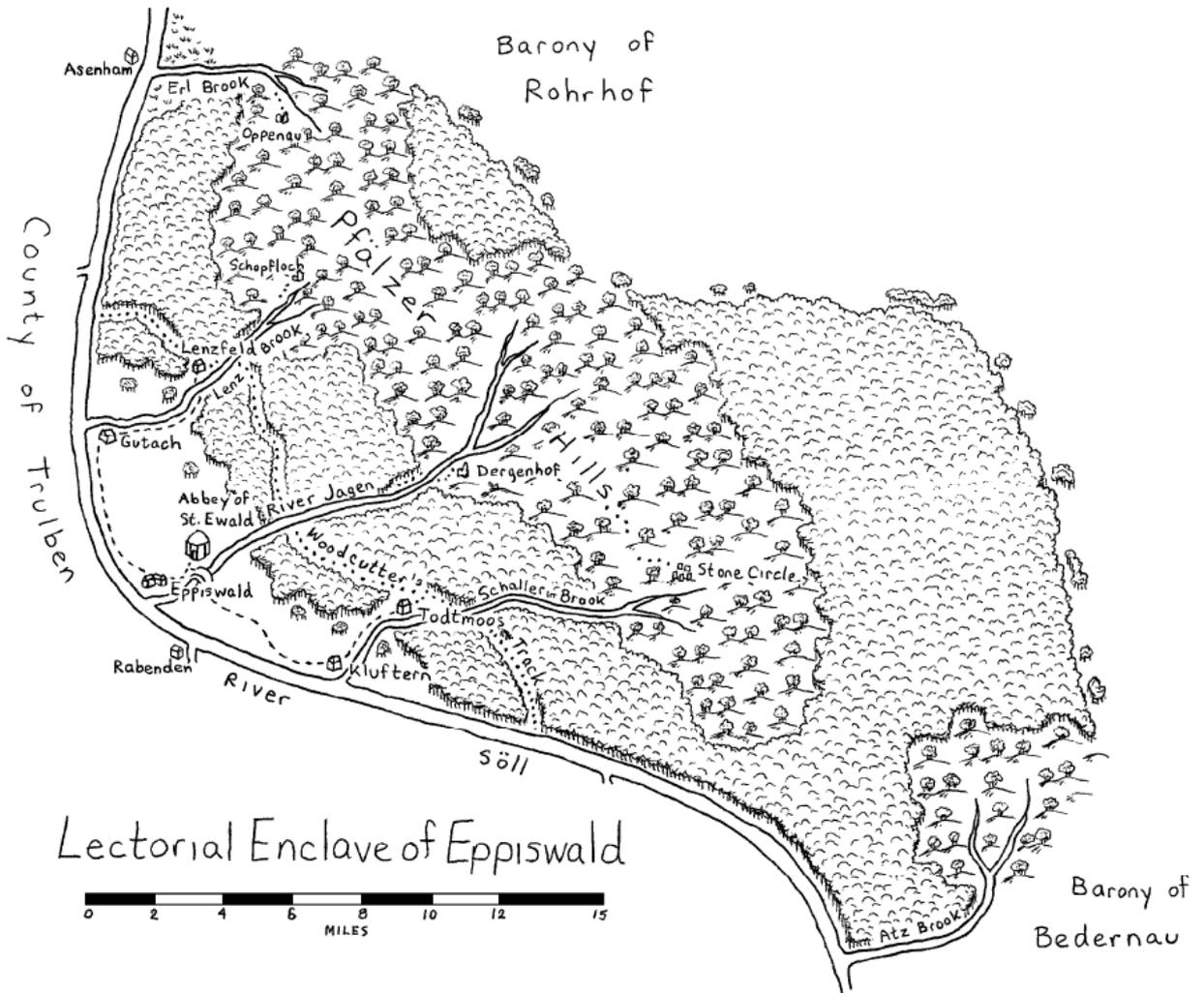
REPertoire GEOGRAPHIQUE DU GRAND COMTE DE SUDELAND (2515 C.I.)							
Nom de la Communauté	Taille	Dirigeant	Pop	Richesse	Source	Garnison / Milice	Notes
PFEILDORF	V	Grande Baronne Etelka Toppenheimer	6 800	3	Commerce, Pêche, Textile	75a/500b	Ancienne Capitale du Söllland, centre du commerce de la laine du Sudenland.
Bernau	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	90	3	Laine, Agriculture	-/10c	
Durbheim	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	92	2	Agriculture	-/10c	
Elzach	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	87	2	Pêche	-/8c	
Hausern	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	56	1	Autosuffisance	-/5c	
BALLENHOF	Vg	Baron Anton Domagk	98	2	Agriculture, Pêche	6b/14c	Bac traversant le Reik Supérieur.
BEDERNAU	Vg	Baronne Theresa Delbrück	86	3	Agriculture, Pêche, Vin	8b/10c	Bac traversant la Söll
ELLENWANGEN	Vg	Baron Werner Fröbel	88	2	Agriculture	6b/10c	
EPPISWALD	PV	Lecteur Raphaël von Mauchen	155	2	Pêche, Vin	14b/40c	Abbaye sigmarite de St. Ewald à côté
Gutach	Vg	Lecteur von Mauchen	54	1	Autosuffisance	-/8c	
Kluftern	Vg	Lecteur von Mauchen	68	2	Agriculture	-/10c	
Lenzfeld	Vg	Lecteur von Mauchen	42	1	Autosuffisance	-/6c	
Todtmoos	Vg	Lecteur von Mauchen	87	2	Bois	-/10c	
ERBSHAUSEN	Vg	Abbesse Käthe Erzberger	74	2	Agriculture, Vin	6b/4c	Abbaye sigmarite de St. Helena, connue pour son vin rouge.
GESCHBURG	PV	Grande Baronne Toppenheimer	600	3	Agriculture, Commerce, Bétail	20b/60c	Bac traversant la Söll
Althausen	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	83	3	Laine, Vin	-/8c	
Fluorn	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	78	2	Agriculture	-/7c	
HORNFURT	Vg	Baron Mayer Heidegger	82	2	Agriculture	6b/12c	Confluent entre la Söll et le Hornberg

REPERTOIRE GEOGRAPHIQUE DU GRAND COMTE DE SUDENLAND (2515 C.I.) – suite							
Nom de la Communauté	Taille	Dirigeant	Pop	Richesse	Source	Garnison / Milice	Notes
HURLACH	Vg	Baronne Astrid Toller	64	2	Mouton, Laine	6b/6c	Célèbre pour sa laine noire.
JENGEN	Vg	Baron Ottmar Raeder	61	1	Autosuffisance	5b/7c	Gué sur la rivière Staffel
KOLBHÜGEL	Vg	Baron Wolfram Mommsen	65	1	Autosuffisance	5b/9c	Tumulus et Cercle de Pierre au sud du village.
KROPPELEBEN	Vg	Baron Johann von Kalb	85	3	Commerce, Fourrures	6b/10c	Sur la route commerciale vers Karak Hirn.
MAUCHEN	Vg	Baron Rudolf Brecht	86	3	Laine, Moutons	6b/10c	Bac traversant le Reik Supérieur.
MENDELHOF	Vg	Baron Gorim Hachemain	95	2	Artisanat du métal, Agriculture	8b/12c	Route vers le village Nain de Khazid Hafak.
MOOSACH	Vg	Baron Hals Uhland	62	1	Autosuffisance	4b/6c	
OSTERZELL	Vg	Baronne Rosa Freytag	88	2	Pêche, Agriculture	5b/12c	Bac sur la rivière Staffel près du Reik Supérieur.
PÄHL	Vg	Baronne Elise Ostwald	58	1	Autosuffisance	-/10c	Terre long et plusieurs Cairns ronds à l'est du village.
PFORZEN	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	67	2	Bois, Artisanat du bois	-/12c	Connu pour ses belles flûtes.
ROHRHOF	Vg	Comtesse Bergida von Äms	98	2	Vin, Laine	6b/12c	
SEXAU	Vg	Grande Baronne Toppenheimer	56	2	Vin, Laine	4b/10c	
SÖCHTENAU	Vg	Comte Bruno Pfeifraucher	78	2	Laine	6b/12c	
STAIG	Vg	Abbé Arthur Kepler	42	1	Autosuffisance	-/6c	Abbaye sigmarite d'Ælaric le Voyageur à proximité.
STEINGART	Vg	Baron Frederich Herbart	82	2	Agriculture	5b/8c	Bac traversant la rivière Oggel. Ancien site appelé les Dents de Sigmar à côté.
UMMENBACH	Vg	Abbé Heinz Werfel	88	1	Autosuffisance	4b/14c	Monastère taalite à proximité. Gué sur la rivière Oggel.
WALDBACH	Vg	Abbesse Dagmar Brüning	78	1	Autosuffisance	-/8c	Abbaye shallyenne de la Source Guérisseuse.
WITTENHAUSEN	Vg	Comtesse von Äms	98	2	Vin, Agriculture	6b/14c	

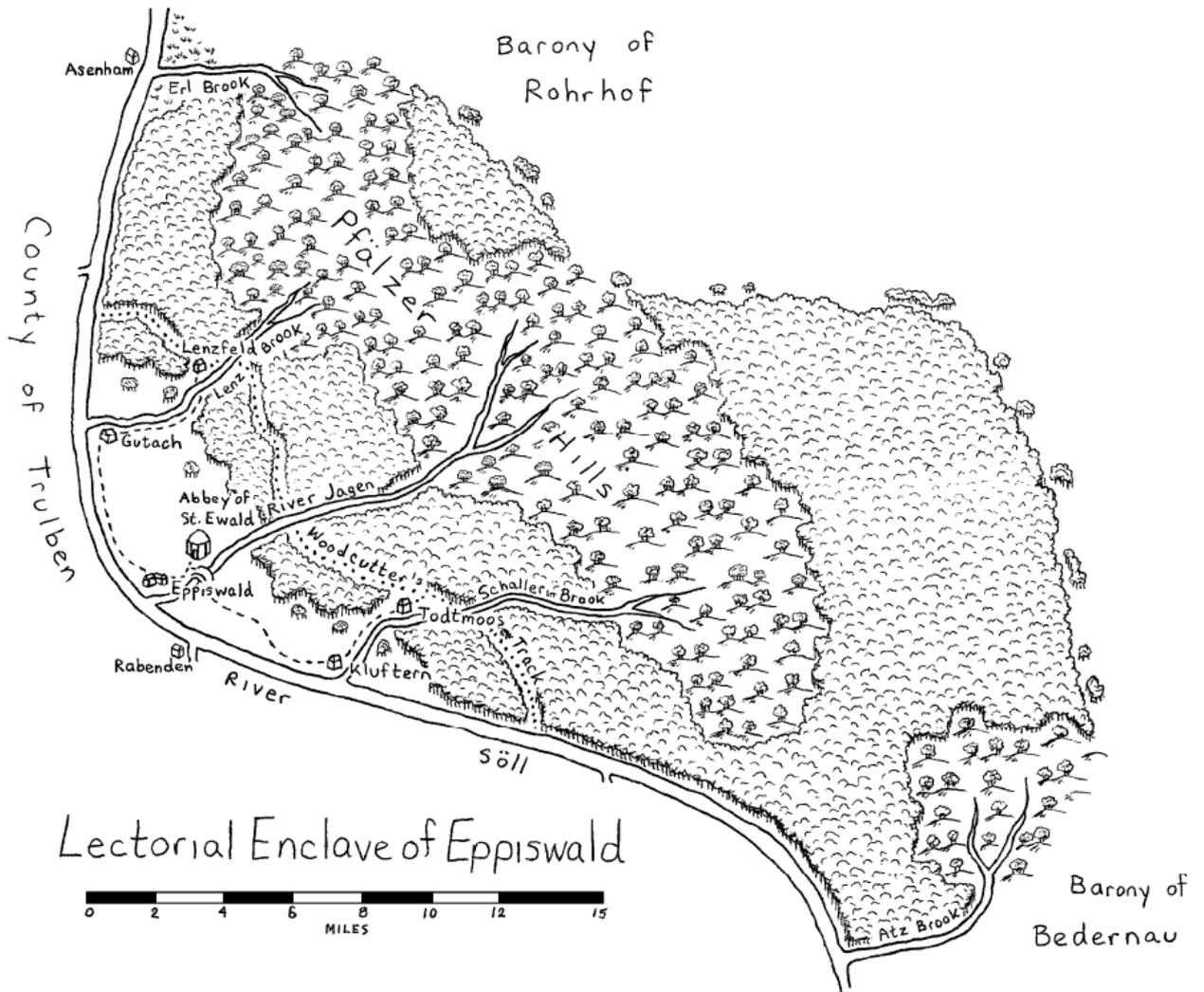
Carte 1. : Province du Sudenland



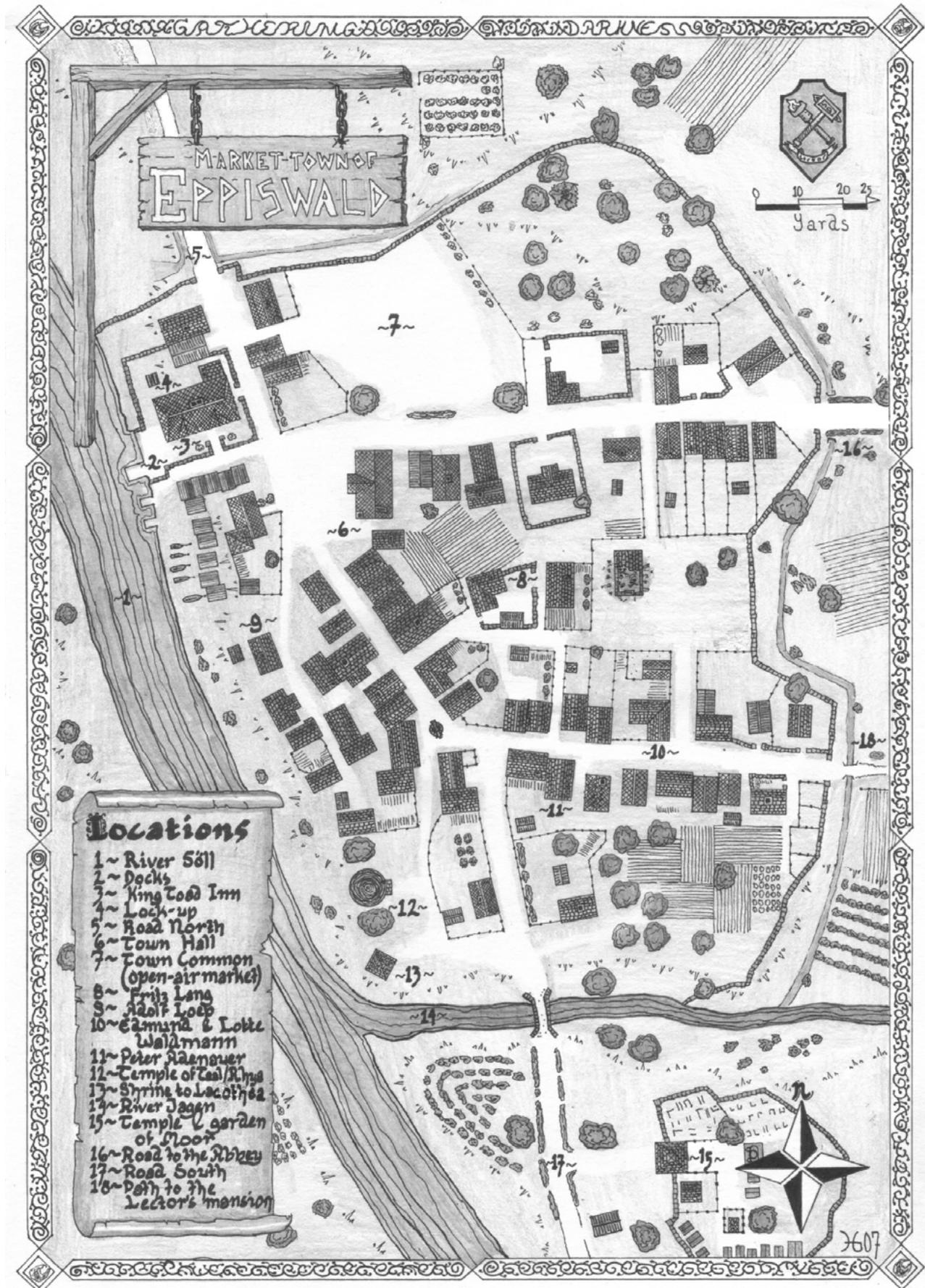
Carte 2A. : L'Enclave Lectoriale d'Eppiswald (Carte du MJ)



Carte 2B. : L'Enclave Lectoriale d'Eppiswald (Carte des PJ)



Carte 3. : Ville d'Eppiswald



Appendice 4 - Documents.

Nous, soussignés, sommes d'accord sur les termes présentés par Aldebrand Mössbauer, représentant de Sa Sainteté, la Prêtresse Gretchen Herzberg, du culte de Vérena.

En échange de 1 Co par journée de travail, nous avons accepté d'enquêter sur la disparition potentielle du Herr Professeur Friedermann Lessing dans l'enclave d'Eppiswald. Nous aurons 16 jours pour enquêter et rassembler des indices. A la fin de cette période, nous devons embarquer dans le transport pré-arrangé vers Pfeildorf afin de présenter un compte-rendu de notre travail et nos conclusions à la Prêtresse Herzberg.

Nous reconnaissons avoir reçu une avance du culte de Vérena en tant qu'employés, et espérons récupérer la somme restante due par l'accord présent lors de la présentation de notre rapport. De plus, nous reconnaissons avoir prêté serment de faire de notre mieux au nom du culte de Vérena.

Document 1

Ce mandat proclame que ceux dont les noms apparaissent ci-dessous ont été autorisés par le Culte de Véréna de Pfeildorf – en accord avec l'Eglise de Sigmar – à agir en tant que nos agents dans l'enquête sur la potentielle disparition du Herr Professeur Friedermann Lessing dans l'enclave d'Eppiswald. Dans ce but, nous espérons que les autorités de l'enclave coopèrent de la même façon avec nos agents qu'ils le feraient avec tout autre agent du culte.

Nous, soussigné, sommes d'accord avec les termes présentés par Aldebrand Mössbauer, représentant de Sa Sainteté, la Prêtresse du culte de Véréna,

Gretchen Herzberg,
Prêtresse de Véréna à Pfeildorf.

Raphaël von Mauchen,
Lecteur du Sudenland.



Document 2

12 Jahrdnung 2513

Après des jours à explorer les plus hautes collines à l'est de Dergenhof, nous avons découvert les restes d'une route menant à peu près en direction du sud-est. Nous avons perdu la route de nombreuses fois, mais nous avons finalement été capables de la retrouver en suivant la crête des collines. Elle mène à un grand cercle de pierres où nous espérons trouver des indices pouvant mieux nous expliquer la référence au "Huitième Théogone" trouvée dans le temple. Nous avions le sentiment d'être suivis, mais pas par les gobelins que nous avons rencontrés dans les collines.

Document 3

2 Pflugzeit 2510

J'ai décidé de concentrer mes études sur les sectes les plus obscures engendrées dans les premiers siècles du premier millénaire de l'Empire. Mes enquêtes préliminaires des documents dans l'Eglise de Nuln n'ont rien révélé sortant de l'ordinaire, mais les archives secrètes dans les caves sous la cathédrale de Veréna m'ont fourni des pistes excitantes. La plus intrigante est la référence à un culte vénérant le 'Huitième Théogone'. Je ne sais pas trop quelle est la signification de cette allusion obscure, mais le centre du culte semble s'être trouvé non loin d'Übersreik. Il y a aussi une référence au fait que l'Empereur Sigismund le Conquérant a ordonné que ce culte soit aboli au début du sixième siècle.

L'ordre de Veréna a accepté de financer mes fo

Document 4

Mon séjour à Karak Hirn s'est avéré à la fois instructif et frustrant. J'en ai plus appris sur l'Ordre du Marteau Sacré, mais les connaissances peuvent s'avérer dangereuses. Je soupçonne maintenant qu'il y ait des membres de ce culte dégénéré dissimulé au sein de l'Eglise elle-même.

13 Vorhexen 2512

Une note a été glissée sous ma porte pendant que je dormais à l'Auberge de la Truite Rieuse dans le quartier de Söllhafen à Pfeildorf. Elle annonçait simplement, « cherchez vos réponses à Eppiswald ». J'ai interrogé l'aubergiste au sujet de quelqu'un qui aurait posé des questions à mon sujet, et il m'a assuré que ma demande de tranquillité avait été respectée par lui-même et ses serviteurs. Je suis ensuite parti pour le temple de Véréna en ville, afin d'avoir accès à leur bibliothèque pour découvrir tout ce que je pouvais sur Eppiswald et ses liens possibles avec

Document 5

Appendice 5 - Personnages pré-tirés.

Huit personnages pré-tirés sont présentés ici avec un court historique afin de fournir au MJ et aux joueurs quelques options. Il n'est absolument pas obligatoire pour le MJ d'avoir ces nombreux personnages pour jouer avec succès la campagne de l'Assemblée des Ténèbres.

Le but de cette partie est de fournir aux MJ le moyen d'impliquer assez rapidement les joueurs (quel que soit leur nombre) dans le jeu. Par expérience, nous pouvons dire que créer les personnages et développer leurs historiques respectifs peu facilement prendre la totalité de la première séance de jeu. Tandis que le jeu avance d'une session sur l'autre, les joueurs, en accord avec le MJ, peuvent développer et personnaliser un peu plus ces personnages pré-tirés.

Une autre option consiste, pour les joueurs, à utiliser des morceaux choisis des personnages pré-tirés, et de modifier ce qu'ils veulent personnaliser dès le début. Comme ci-dessus, les backgrounds initiaux modifiés des personnages doivent être courts et contenir peu de détails afin de permettre aux joueurs de faire évoluer leurs personnages avec le temps.

Pour certains joueurs, il est plus stimulant de créer complètement leur personnage, de développer un background détaillant le début de leur vie, et les raisons l'ayant poussé à adopter la vie éphémère d'un soi-disant aventurier. A partir de là, les joueurs peuvent voir où le jeu emmène leurs personnages respectifs. En tant que joueur et MJ, je préfère moi-même cette approche.

Les joueurs choisissant de créer un personnage natif d'Eppiswald devront connaître quelques éléments de base. Le premier est que les résidents de l'enclave viennent principalement de l'une des six familles habitant dans cette région depuis plusieurs générations : les Böhme, Ebert, Fischer, Lang, Loeb, et Waldmann. Il y a peu de 'nouveaux' habitants dans l'enclave provenant d'autres endroits de l'Empire (et peut-être un ou deux de Tilée ou Bretonnie), mais ces gens sont considérés comme des étrangers, et restent généralement entre eux. Les personnages non-Humains n'habitent pas dans l'enclave, même si des Nains et Halfling occasionnels sont connus pour être passés de temps à autre.

La vie dans l'enclave est relativement calme et monotone, la seule coupure dans la routine quotidienne étant les Jours de Marché et les divers Jours Fériés. Ce sont des moments où les habitants des autres communautés viennent à Eppiswald pour rencontrer leurs cousins. Le background d'un PJ local devrait refléter l'ordinaire monotone de la vie à Eppiswald, qui pourrait être l'élément de base pour un PJ cherchant à rompre avec le destin familial ennuyeux.

Alban Eckermann, Colporteur.

Taille :	1,80 m	Poids :	75 Kg
Age :	20	Cheveux :	Châtains
Yeux :	Bleu-gris	Points de Destin :	4

Originaire de Mauchen, le long du Reik Supérieur, vous avez voyagé sur les routes intérieures du Sudenland au cours des 8 dernières années. Vous avez choisi d'accompagner votre pauvre père, Dieter, quand il s'est séparé de votre mère, Maria. En fait, vous ne savez pas ce qu'elle est devenue, pas plus que vos frères et sœurs, même si vous supposez qu'elle s'est mise avec ce porc de boucher, Ernst Fleischmann.

Même si vous êtes compétent dans votre profession, la vie solitaire du colporteur ne vous séduit pas particulièrement, particulièrement depuis la mort de votre père. Il y a quelques jours, vous avez vendu tout ce que vous aviez – ce qui ne représentait pas grand-chose étant donné vos dettes – à un marchand à Hornfurt. Vous avez décidé de descendre la Söll jusqu'à la capitale provinciale de Pfeildorf, où vous espérez trouver un travail plus intéressant, ainsi que des compagnons.

Aujourd'hui vous voyagez sur un chemin étroit entre Eppiswald et le fleuve, vous dirigeant vers la petite ville portant le nom de la forêt.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	37	3	3	7	31	1	31	38	35	34	31	34

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10							+10

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Acuité Visuelle ; **Arme de Spécialisation :** poing ; Baratin ; Chance ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Corruption ; Escalade ; Evaluation ; Pictographie – Colporteur ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Lanterne, Sac à dos (briquet, 4 couvertures), Corde (10 m), et Bourse (2 Co, 16/10).

Brigitte Kalb, Chasseur de Prime.

Taille :	1,75 m	Poids :	67 Kg
Age :	23	Cheveux :	Châtains
Yeux :	Marrons	Points de Destin :	4

Depuis des années, une seule chose vous motive : la vengeance. Vous étiez sur la piste du bandit Viktor Mainrouge depuis que ce cinglé et sa bande ont massacré votre famille dans leur ferme à côté de Ballenhof il y a huit ans. Vous avez assisté au meurtre dissimulée dans votre cachette sous le foin dans la grange. Réalisant que vous étiez en danger, vous vous êtes glissée à l'extérieur avant que la grange ne soit incendiée.

Errant toute seule pendant plusieurs mois, vous avez fini par tomber sur un chasseur de prime nommé Otto Driesch, qui vous a transmis son savoir. Les années passant, vous avez traqué et tué chacun des bandits qui avaient participé au meurtre de votre famille. Il y a deux ans, vous avez rattrapé Viktor Mainrouge dans les collines à côté de Bedernau, et vous l'avez tué alors qu'il vous suppliait de l'épargner.

Maintenant que cela est fait, vous ne savez plus trop ce que vous voulez faire de votre vie. Vous avez besoin de changer de rythme, peut-être une sorte de travail régulier. Peut-être que vous trouverez quelque chose dans la ville d'Eppiswald.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	32	4	5*	6	33	1	31	35	34	33	32	35

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1		+2	+10					+10		

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Chance ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Endurance Accrue* ; Filature ; Pistage.

Possessions : Epée, Arbalète et munitions (32/64/300, FE4), Chemise de maille (1PA corps), Corde (10 m), Filet, 2 paires de menottes, et Bourse (2 Co, 6/4).

Halarel Dolandilor, Contrebandier.

Taille :	1,75 m	Poids :	60 Kg
Age :	51	Cheveux :	Argenté
Yeux :	Bleu-violet	Points de Destin :	2

Depuis 5 ans que vous avez quitté la Forêt de Loren et traversé les Montagnes Grises en passant par la Passe Montdidier, vous n'avez pas vraiment fait grand-chose. Bien sûr, vous vous êtes acoquiné avec des contrebandiers dans la région de Kreuzhofen, près de la route commerciale souterraine avec la Tilée, et avez apprécié le temps passé à jouer au plus malin avec les autorités (les collecteurs de taxes et leurs semblables). Les défis étaient exaltants, même quand quelques coups vous sont passés très près et auraient pu mettre un terme à votre vie. Ce fut la mort de Gepetto le Marionnettiste (vous n'avez jamais su l'origine de son surnom) il y a une semaine à Wissenburg qui vous a fait décider qu'il était temps de trouver un autre métier.

Après vous être caché pendant un moment, vous avez payé un batelier pour vous faire remonter le fleuve aussi loin qu'il allait. Cela a pris plusieurs jours, et vous approchez maintenant de sa destination : une petite ville nommée Eppiswald.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	32	4*	3	6	58	1	41	41	51	48	38	41

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10							+10

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Acuité Visuelle ; Canotage ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Force Accrue* ; Musique (Flute) ; Vision Nocturne (30m de base, +6 m).

Possessions : Epée, Veste de cuir (0/1PA corps et bras), Flute, et Bourse (8 Co, 12/2).

Garil Thorisson, Garde-chasse.

Taille :	1,55 m	Poids :	71 Kg
Age :	46	Cheveux :	Bruns
Yeux :	Marrons foncés	Points de Destin :	2

Originaire de Meissen, sur la rive wissenlandaise de la Söll, vous avez décidé que vous vouliez faire quelque chose de différent de la tradition familiale dans la forge. Non pas qu'il y ait quelque chose de mal dans la tradition familiale. Vous vouliez juste faire quelque chose qui était traditionnellement considéré comme non-Nain. Vous avez fini par trouver du travail dans le domaine de Pforzen de la Grande Baronne Toppenheimer. L'intendant, Gregor Hoffmann, vous plaça en apprentissage auprès du Maître (ou doit-on dire Maîtresse ?) Veneur, Andrea Kant. Elle s'avéra être une excellente instructrice, vous enseignant pas mal de chose sur la reconnaissance des signes de braconnage, et la capture des coupables.

Il y a environ une semaine, les choses ont mal tournées. Une des relations de la Grande Baronne, un certain Baron Claudius von Fraunhofer, a tué Andrea lors d'un accident de chasse. Vous soupçonnez qu'il s'agit de plus qu'un accident, mais le Baron a accusé directement la négligence d'Andrea. Vous avez été scandalisé, et eu du mal à vous retenir d'attaquer le Baron. Vous avez été sommairement renvoyé de votre poste, escorté hors des terres, et averti de rester à l'écart. Vous avez erré vers le sud, et maintenant vous vous retrouvez en train de vous rapprocher de la ville d'Eppiswald, sur la Söll.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	26	4	4	7	23	1	29	57	32	51	54	22

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
		+20	+1		+2						+10		

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Adresse au Tir ; Camouflage Rural ; Chant ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Exploitation Minière ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Travail du Métal ; Vision Nocturne (30m).

Psychologie : Haine des Peaux-Vertes.

Possessions : Hache, Arbalète et munitions (32/64/300, FE4), Veste en cuir (0/1PA corps et bras), Piège à ours, et Bourse (5 Co, 6/8).

Kurt Hauptmann, Prospecteur.

Taille :	1,77 m	Poids :	85 Kg
Age :	21	Cheveux :	Brun foncé
Yeux :	Marron (bouclés)	Points de Destin :	3

Jusqu'à récemment, vous aviez vécu toute votre vie près de Scharmbeck, au Wissenland. Votre père et vos frères aînés travaillaient dans la mine de Tierhügel, jusqu'à ce qu'un accident ne les tue tous. Votre mère est décédée quelques mois plus tard, vous laissant orphelin. Un vieux prospecteur, Boris Nernst, vous prit sous son aile et vous transmit son savoir-faire de prospecteur. Vous avez voyagé avec Boris le long des contreforts des Montagnes Noires depuis environ six ans, trouvant des pépites ou d'autres éléments de valeur de temps à autre.

Votre errance a fini par vous amener tous les deux aux collines entre Kolbhügel et Bedernau. Cette décision était une erreur. Il y a trois jours, vous avez eu la malchance de tomber sur un groupe de gobelins en maraude. Plusieurs de leurs flèches se plantèrent dans le dos de Boris, alors que vous dégringoliez une ravine, faisant chuter le vieil homme sur des rochers plus de 13 mètres plus bas. Un bruit d'écrasement et l'angle de son cou à l'atterrissage ont largement confirmé que Boris était mort. Vous avez continué à courir.

Incertain sur ce que vous allez faire maintenant que vous êtes à nouveau seul, vous vous dirigez vers la petite ville d'Eppiswald, dans l'espoir de trouver du travail.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	35	3	4	6	45*	1	33	27	32	34	35	30

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10	+1	+1	+2		+1				+10		

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Chasse ; Escalade ; Métallurgie ; Orientation ; Potamologie ; Réflexes Eclairs* ; Soins des Animaux ; Travail du Bois ; Vision Nocturne (5m).

Possessions : Pic (considéré comme une arme simple), Paquetage (tente 1 place, poêle), Pelle, et Bourse (10/14).

Erich Klasen, Garde du corps.

Taille :	1,82 m	Poids :	84 Kg
Age :	24	Cheveux :	Blond
Yeux :	Noisette	Points de Destin :	4

La vie a été généreuse avec vous, en comparaison avec le reste de votre famille de paysan. Vous les avez laissés derrière vous quand vous avez quitté la vieille ferme à Fluorn et que vous vous êtes rendu à Geschburg. Peu après votre arrivé à la ville de marché, vous avez été engagé comme garde du corps par le gros marchand Herbert Kiesinger. Il payait bien, et vous pensiez avoir trouvé une bonne vie.

Le temps passant, vous avez commencé à vous ennuyer de la routine. Rien ne menaçait jamais l'homme, mais sa paranoïa sur des ennemis invisibles nécessitait que vous restiez près de lui à toute heure de la journée. Même sa ville pas très avenante, Lotte, a commencé à vous attirer. Cela ne vous a pas effleuré un instant qu'elle fut trop accommodante. Par malchance, votre employeur s'est réveillé un jour à cause d'un cauchemar, pour vous trouver avec sa fille. Vous maudissant d'utiliser sa fille pour saboter sa position à Geschburg, il vous a sommairement renvoyé.

Etant donné que votre ancien employeur avait de nombreux contact à Wissenburg et Pfeildorf, vous avez décidé de vous rendre vers le sud, dans l'espoir de trouver un travail plus excitant. Vous n'êtes pas très sûr de ce que vous voulez faire en vous rapprochant de la ville d'Eppiswald.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	34	4	3	6	30	1	31	33	33	32	34	31

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20		+1		+2	+10	+1						+10

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Danse ; Désarmement ; Sixième Sens.

Possessions : Epée, Coup-de-poing (CC-10, D-1), Veste de cuir (0/1PA corps et bras), et Bourse (3 Co, 8/6).

Kirsten Richter, Hors-la-loi.

Taille :	1,60 m	Poids :	60 Kg
Age :	18	Cheveux :	Blond
Yeux :	Bleu-gris	Points de Destin :	4

Vous avez toujours été un problème pour votre famille, le proverbial mouton noir. En fait, vous êtes indirectement responsable du fait que votre famille ait été chassée de son fermage dans le domaine du Baron von Eigenhof, à côté du village portant son nom de famille. Forcé à bouger avec peu d'espoir de survie, votre famille vous a abandonné il y a 10 ans, dans les collines d'à côté, afin que vous affrontiez votre destin.

Vous n'avez jamais su ce qu'ils sont devenus, et vous vous en fichez. Par chance, vous avez été trouvée par l'une des bandes de bandits errant dans la campagne, et adoptée par leur chef, Rüdiger Goethe, comme sa fille. Cela signifiait principalement que vous aviez le droit de les accompagner lors des raids, ainsi qu'à survivre parmi ces hommes rudes et sans principes (la protection de votre 'père' n'allait pas très loin). Les choses se passaient bien, et vous êtes devenu plus compétente en grandissant. Finalement, toutes les bonnes choses ont une fin. Les hommes du Baron von Eigenhof attrapèrent la bande de Rüdiger alors que vous étiez ailleurs. Dispensant la justice sévère que vous connaissez trop bien, les patrouilleurs ruraux les pendirent tous sur place. Quand vous avez découvert les corps ballant, vous avez décidé qu'il était temps d'aller voir ailleurs. Vous vous êtes retrouvé en train de vous rapprocher de la ville d'Eppiswald, toujours incertaine de vos plans pour l'avenir.

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	34	3	4	6	32	1	32	32	33	34	36	32

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10	+1				+10		

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Escalade ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Pictographie : Forestier ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Arc et munitions (24/48/250, FE3), Gilet de cuir (0/1PA corps), Bouclier (1PA partout), et Bourse (18/10).

Baragor Hurgarsson, Soldat.

Taille :	1,42 m	Poids :	70 Kg
Age :	57	Cheveux :	Châtain
Yeux :	Marron foncé	Points de Destin :	2

Originaire de la communauté naine de Khazid Hafak, près des sources de l'Oggel, vous avez quitté votre clan il y a 3 décennies pour chercher la gloire et la fortune dans l'armée de l'Averland, sous le commandement du Feldmarschall Marius von Leitdorf. Vous avez combattu dans de nombreuses batailles, dont les dernières ont été celles de Wolfenburg et de Château Schloss au cours de la récente guerre civile, qui s'est terminée l'an dernier.

Même si vous êtes content de vous, vous n'avez pas gagné les acclamations que vous pensiez mériter. Peut-être que vous auriez simplement dû partir quand ce jeune officier a essayé de faire un exemple avec vous, plutôt que de lui plonger le visage dans une marmite de ragout. Puis il y a eu la période où vous... Bon, ça ne sert à rien de ressasser le passé.

Dans tous les cas, vous en avez marre de la guerre, et vous avez décidé de retourner dans le sud de l'Empire. Vous saviez que vous ne pourriez pas rentrer chez vous, et vous avez donc décidé de voir ce que vous pourriez trouver le long de la Söll. Rien n'a encore attiré votre intérêt alors que vous approchez de la ville d'Eppiswald, et que vous commencez à manquer d'argent

Profil de départ :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	28	4	4	7	36*	1	23	51	33	52	50	26

Plan de carrière :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+10			+2	+10	+1		+10				

Profil actuel :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences : Acuité Auditive ; Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Métallurgie ; Réflexes Eclairs* ; Vision Nocturne (30m).

Psychologie : Haine des Peaux-Vertes, Animosity envers les Elfes.

Possessions : Epée, Arbalète et munition (32/64/300, FE4), Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), et Bourse (1 Co, 12/6).